



Infanzia

Internet: un mondo da scoprire

CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ EMOZIONI PRIVACY



ARGOMENTO

- Privacy
- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Emozioni

MATERIA

• Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Competenze sociali e civiche
- Comunicazione nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza digitale

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

• 01. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- · Sai che cosa sono Internet e la Rete?
- Ti è capitato di entrarci?
- · Che attività hai fatto?

Leggi la prima filastrocca di "Parole appuntite, parole piumate"



L'insegnante invita le bambine e i bambini a sedersi in cerchio e introduce l'argomento con la lettura della prima filastrocca del libro "Parole appuntite, parole piumate".

Virtuale è reale 10'

Leggi il primo principio del Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia



Alla fine della lettura il/la docente introduce il primo principio del Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia: "Virtuale è reale. La Rete non è un gioco. È un posto diverso, ma è tutto vero. E anche in Rete ci sono i buoni e i cattivi: bisogna stare attenti"

Giochiamo insieme 30'

Spieghiamo i mezzi per andare in Internet e come li usiamo

Immagini dispositivi

L'insegnante chiede ad alunni e alunne se è mai capitato loro di usare il computer, il telefono o il tablet, raccontando che si tratta macchine speciali che possono portarci in un Paese speciale che si chiama Internet. Mostra quindi delle immagini che raffigurano un pc, un tablet, uno smartphone, una consolle per videogiochi e le pone al centro del cerchio. Infine chiede loro se sanno cosa si può fare in questo Paese, offrendo degli esempi e delle sollecitazioni: possiamo parlare, ma anche videochiamare, scrivere, giocare, fare foto, guardare video, ascoltare messaggi vocali.

A questo punto a turno l'insegnante avvia il gioco, ponendosi al centro del cerchio e scegliendo un dispositivo disegnato (tablet, computer, consolle, smartphone ...) lo alza e dice a alta voce che attività ha svolto con quel dispositivo (es. "Con il pc ho preparato questa attività per voi"...). Dopo aver posato l'immagine, sceglie un bambino/a a caso e prende il suo posto, mentre questi andrà al centro del cerchio e sceglierà a sua volta l'immagine e racconterà a alta voce l'attività svolta con il dispositivo (es. "Con lo smartphone ho chiamato i nonni"). Dopo aver posato l'immagine, sceglie un bambino/a e prende il suo posto mentre questi andrà al centro, fino a che tutti i bambini hanno avuto il loro turno di parola.

Conclusione 10'

Rileggi la prima filastrocca di "Parole appuntite, parole piumate"



L'insegnante conclude ringraziando tutti, sottolineando che si possono fare davvero fare tante cose nel paese di Internet e proponendo di rileggere la prima filastrocca del libro "Parole appuntite, parole piumate".