



Infanzia

Gita nel paese di Internet

CITTADINANZA DIGITALE | CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ | EMOZIONI | COLLABORAZIONE



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Collaborazione
- Consapevolezza e responsabilità
- Emozioni

MATERIA

- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

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

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 07. Condividere è una responsabilità
- 01. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- Conosci la rete?
- Ci sei mai stato? Da solo o accompagnato?
- Ci sono regole da rispettare nel mondo di Internet?

SVOLGIMENTO



60'

Introduzione

10'

L'attività prevista inizia con una narrazione, che bambini e bambine dovranno ascoltare a occhi chiusi: l'insegnante dirà loro che stanno per essere "trasportati e trasportate" in un mondo fantastico, ma reale.

Questo mondo è ovviamente Internet!

Internet è un posto bellissimo, perché in questo mondo si possono condividere foto, video, le cose che ci piacciono, i nostri pensieri e le nostre parole: le persone che conosciamo possono leggere e vedere tutto di noi!

Possiamo fare tutte queste cose in un attimo, anzi... in pochissimi secondi!

Anche se siamo lontani, grazie a internet tutto può arrivare dappertutto: per esempio, dai nostri parenti che vivono in altre città o regioni, oppure in altri stati. È un po' come essere insieme; proprio com'è successo quando le lezioni le si faceva attraverso il pc.

Gita in Internet

15'

Utilizza un pc, proiettore da parete o grande schermo

L'insegnante comunica dunque ad alunni e alunne che possono aprire gli occhi e prepararsi per la gita nel paese di Internet. Come ogni gita che si rispetti, c'è bisogno di un mezzo che li porti a destinazione: in questo caso, è un autobus a forma di computer, di cellulare o di tablet.

L'insegnante chiede ai bambini chi ci è già stato e cosa ha visto.

Collegandosi poi da un pc con la possibilità di proiettare le immagini sulla parete o su un grande schermo, l'insegnante mostra che su Internet si trovano più o meno le stesse cose che i bambini e le bambine incontrano nella vita quotidiana: ci sono le persone e ci sono le parole. Possiamo vedere bambini che sono dall'altra parte del mondo, magnifici animali che non potremmo ammirare così da vicino, l'aereo che ha preso la mamma per andare a Londra per lavoro, il giornale che leggono i nonni...

Quante altre cose ci sono e si possono fare?

In gita nel paese di Internet dobbiamo fare attenzione

15'

Presenta il Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia



10 COSE CHE I GENITORI E GLI EDUCATORI POSSONO SPIEGARE ANCHE AI PIÙ PICCINI

1. 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.

2. Si è ciò che si comunica

IN RETE BISOGNA ESSERE GENTILI. DIETRO LE FOTO CI SONO PERSONE COME NOI. SE DICHI COSE CATTIVE, SARANNO TRISTI. O PENSERANNO CHE SEI CATTIVO.

3. Le parole danno forma al pensiero

PRIMA DI PARLARE BISOGNA PENSARCI: PUOI CONTARE FINO A 10! COSÌ RIESCI A TROVARE PROPRIO LE PAROLE GIUSTE PER DIRE QUELLO CHE VUOI. NESSUNO HA RAGIONE TUTTE LE VOLTE. IMPARARE AD ASCOLTARE È MOLTO BELLO, PERCHÉ SI CAPISCONO I PENSIERI DEGLI ALTRI E SI DIVENTA AMICI.

4. Prima di parlare bisogna ascoltare

NESSUNO HA RAGIONE TUTTE LE VOLTE. IMPARARE AD ASCOLTARE È MOLTO BELLO, PERCHÉ SI CAPISCONO I PENSIERI DEGLI ALTRI E SI DIVENTA AMICI.

5. Le parole sono un ponte

CI SONO DELLE PAROLE CHE FANNO RIDERE E STARE BENE, COME UNA COCCOLA O UN ABBRACCIO. E ABBRACCIAJRSI CON LE PAROLE È BELLISSIMO!



6. Le parole hanno conseguenze

LE PAROLE CATTIVE GRAFFIANO E FANNO MALE. SE TU FAI MALE A QUALCUNO CON LE PAROLE, POI NON È PIÙ TUO AMICO. TANTE PAROLE BELLE, TANTI AMICI.

7. Condividere è una responsabilità

LA RETE È COME UN BOSCO: MIGLIO FARSI ACCOMPAGNARE DA UN GRANDE. E NON DIRE MAI A CHI NON CONOSCI IL TUO NOME, QUANTI ANNI HAI, DOVE ABITI.

8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

QUALCHE VOLTA NON SI VA D'ACCORDO: È NORMALE. MA NON È NORMALE DIRE PAROLE CATTIVE A UN AMICO SE LUI NON LA Pensa COME TE.

9. Gli insulti non sono argomenti

OFFENDERE NON È DIVERTENTE. GLI ALTRI DIVENTANO TRISTI E ARRABBIATI. ADESSO SEI GRANDE E SAI PARLARE: NON HAI PIÙ BISOGNO DI URLARE.

10. Anche il silenzio comunica

QUALCHE VOLTA È BELLO STARE ZITTI. QUANDO NON SAI COSA DIRE, NON DIRE NIENTE. TROVERAI IL MOMENTO GIUSTO PER DIRE LA COSA GIUSTA.

Facendo esempi opportuni, l'insegnante ricorda che in Internet bisogna fare attenzione: si possono incontrare persone che utilizzano parole che sono come piume morbide, ma c'è anche chi scrive parole che sono appuntite, come la punta di uno spillo.

Possono accadere anche delle cose meno belle, però: è l'occasione giusta per ribadire che non bisogna mai andarci da soli, ma sempre accompagnati da un adulto.

Infatti, in gita c'è l'insegnante!

Proprio per aiutarci quando siamo nel paese di Internet è nato il Manifesto della Comunicazione non ostile: a questo punto l'insegnante coglie l'occasione per presentarlo ai bambini/e.

Conclusione

20'

Leggi "Papà è connesso" di Philippe de Kemmeter, Emme Edizioni

L'insegnante sottolinea che anche i grandi possono correre rischi in Rete, infatti il Manifesto aiuta anche gli adulti a far restare la Rete un posto bello.

L'insegnante può affrontare questo aspetto proponendo la lettura del testo "Papà è connesso".

Al termine dell'attività, l'insegnante sottolinea che per stare bene nel paese di Internet è meglio non starci troppo: è bene tornare a casa dalla gita, stare in compagnia e giocare con altre persone in carne ed ossa!

Ulteriori attività di approfondimento

Per l'attività della gita, è consigliato informare e coinvolgere i genitori, a cui verrà presentato il Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia, facendo presenti e le raccomandazioni dei pediatri relativamente all'uso dei dispositivi elettronici nella fascia interessata: <http://tiny.cc/raccomandazioni>.

Fondamentale nella riuscita di questa attività è la capacità di creare un contesto fantastico (ad esempio realizzando un autobus di cartone a forma di computer o smartphone o tablet) e far vedere ciò che si trova su Internet: i bambini grazie alla capacità di narrazione dell'insegnante dovranno avere la sensazione di essere entrati in un altro mondo, quello virtuale, fatto tuttavia di cose reali.