ATTIVITA’ DI COMPETENZA DIGITALE CLASSE 2^ (PARTE PRIMA)

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Connettiamoci! |
| Tipologia | UdC Interdisciplinare |
| Disciplina | Geografia - Italiano- Educazione civica – Tecnologia |
| Classe | Seconda Primaria |
| Finalità generali | L’alunno:   * Conosce e adotta comportamenti corretti nel web. * Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità sull'uso della rete; di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni, e adeguato senso critico. * Si orienta nello spazio web manifestando adeguate competenze valutative. |
| Traguardi di  competenza | * Raccoglie, tratta informazioni e le usa in modo critico ed appropriato, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale, pur conoscendone le relazioni. * Legge e comprende testi ed informazioni di vario tipo * Interagisce in conversazioni relative agli argomenti affrontati * Mostra senso critico e di riflessione verso gli argomenti affrontati |
| Obiettivi di apprendimento | * Conoscere l’ambiente virtuale nel suo insieme vantaggi e/o pericoli. * Descrivere comportamenti adeguati alla tutela della privacy e della propria identità. * Descrivere comportamenti inadeguati che possano nuocere agli altri. * Conoscere le forme di sfruttamento delle risorse della rete e/o sue conseguenze. |
| Contenuti | * Comportamenti adeguati. * Tutela privacy e sicurezza. * Competenza digitale. |
| Percorso  Educativo/  Didattico e metodologia | * Durata: due lezioni da una/due ore. * Il percorso comprende due attività diverse che sono interconnesse. * I bambini e l’insegnante si dispongono in cerchio. L’insegnante tiene in mano il gomitolo e lega a sé un capo del filo quale simbolo del legame fra lui/lei e la classe. * Successivamente lo lancia verso uno dei bambini, dicendo a voce alta il proprio nome e che uso fa di Internet. A sua volta il bambino che riceve il gomitolo, ripeterà il lancio (scandendo il proprio nome e specificando il suo uso di Internet) verso un altro compagno o compagna ma solo dopo aver fatto fare al filo un giro attorno al suo polso. * Quando tutti i bambini avranno lanciato il gomitolo e si sarà formato una sorta di reticolo, l’insegnante potrà avviare una riflessione sulla rete di relazioni/contatti che si instaurano quando si utilizza Internet (vantaggi e pericoli della condivisione). * Fare attenzione a cosa dicono i bambini rispetto l’utilizzo che fanno di Internet, in quali occasioni lo usano, con quale frequenza, in compagnia di chi e dove, con chi hanno imparato e in quale stanza della casa si trova il PC(tablet, cellulare,ecc.) col quale accedono a Internet (serve per capire le loro abitudini). |
| Valutazione | Verrà valutato il livello di partecipazione alle attività svolte e di interesse manifestato da ogni alunno verso gli argomenti trattati, le idee proposte e le abilità mostrate durante le attività pratiche condotte all'esterno (lezione all'aperto). |
| Raccordi con altre discipline e connessioni con altre competenze | Italiano- Geografia- Tecnologia |

ATTIVITA’ DI COMPETENZA DIGITALE PARTE 2

TITOLO: NEL MARE DELLA RETE

DURATA: DUE ORE

PAROLE STIMOLO A TEMA: INTERNET, IL MARE, NAVIGARE, RETE.

OBIETTIVI:

* FAR RIFLETTERE I BAMBINI SULLA NAVIGAZIONE SICURA.
* VERIFICARE LE LORO CONOSCENZE RISPETTO ALLUTILIZZO DI INTERNET

ATTIVITA’:

* Prendete una scatola di cartone, tagliatene la parte superiore e costruite un finto acquario. Stampate più copie dello sfondo con i pesci e incollatele rivestendo la scatola esternamente (oppure puoi usare cartoncino colorato, la puoi dipingere, ecc.). Ritagliate le parole stimolo e disponetele nell’acquario. Costruite una canna da pesca col bastoncino di legno o di bambù e con il filo e ponete all’estremità una palla di scotch in modo che l’esca sia appiccicosa.
* Ciascun bambino pescherà dall’acquario una parola stimolo che leggerà a voce alta per poi dire la sua sull’argomento. Invitate i bambini a dire tutto quello che viene loro in mente rispetto alla parola pescata, focalizzando l’attenzione sui rischi e sulle opportunità di Internet.
* È importante farli riflettere sul fatto che la possibilità di “creare pasticci” usando Internet – come anche quella di utilizzarlo come risorsa (magari di studio o di divertimento) – dipende molto dall’uso che ne fanno, dalla loro prudenza e dal livello di criticità con cui ci si approcciano.