

SID 2022

#SCUOLADIWEB

Attività per la Scuola Primaria Classi terze, quarte e quinte L'OCEANO DIGITALE

L'attività formativa pensata e proposta per i bambini di terza, quarta e quinta elementare è legata al tema dell'**ambiente digitale** e all'importanza di riconoscerlo come **luogo reale**, scoprendone le caratteristiche per viverlo in sicurezza.



L'oceano digitale

Durata: 1h circa

Obiettivo: comprendere che internet è un luogo che offre molte opportunità, ma nasconde anche dei rischi; per navigare in sicurezza è sempre meglio essere accompagnati da un adulto!

Materiali:

- 1 scheda formato A4 con i pesci e gli "abitanti del mare" per ogni alunno/a con le definizioni
- 1 poster "L'oceano digitale" formato A3 da stampare e appendere in classe
- 1 foglio A4 bianco per ogni alunno/a
- cancelleria (matite, pennarelli, pastelli)

Svolgimento: ogni bambino il giorno che precede l'attività in classe, riceve e porta a casa una scheda A4 con i pesci, gli altri soggetti legati al mare e le definizioni proposte da Fondazione Carolina e Pepita. L'insegnante dovrà introdurre l'attività spiegando che **ciascun soggetto rappresenta un esempio di ciò che possiamo trovare nell'oceano di internet.**

Nel dettaglio:

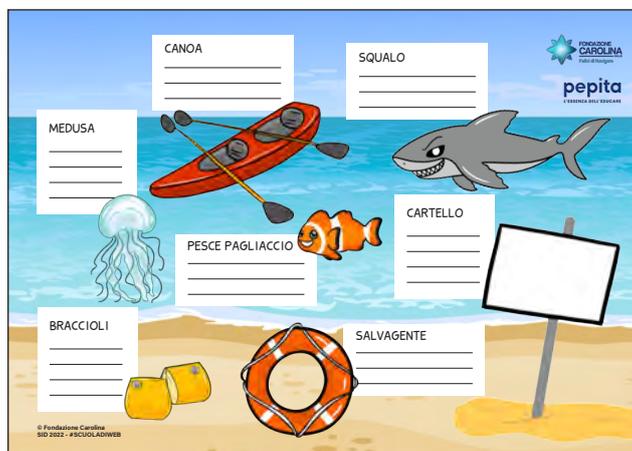
- *pesce pagliaccio* (rappresenta tutto ciò che è innocuo) ad esempio, un gioco PEGI 3
- *medusa* (rappresenta ciò che potrebbe farti male: se ti punge o se la tocchi!) ad esempio, giochi online che consentono di chattare con sconosciuti
- *squalo* (rappresenta i pericoli evidenti) ad esempio, siti vietati ai minori di 18 anni
- *cartelli balneazione* (rappresentano le regole e le indicazioni per navigare in sicurezza) ad esempio, i luoghi in cui è consentito usare i vari device
- *braccioli/salvagente/canoa a due posti* (rappresentano gli strumenti di protezione) ad esempio, i parental control

In famiglia i bambini dovranno riflettere sul significato proposto da Fondazione Carolina e Pepita, **trovare almeno altri 2 esempi** per ogni soggetto presente nell'ambiente virtuale e tornare a scuola il giorno successivo condividendo e motivando le scelte fatte (es: squalo, qual è il pericolo evidente online? Perché?).

L'OCEANO DIGITALE	
PESCE PAGLIACCIO RAPPRESENTA CIÒ CHE È INNOCUO. COME AD ESEMPIO...	• UN GIOCO PEGI 3 _____ _____
MEDUSA RAPPRESENTA CIÒ CHE POTREBBE FARTI MALE. COME AD ESEMPIO...	• GIOCHI ONLINE CHE CONSENTONO DI CHATTARE CON SCONOSCIUTI _____ _____
SQUALO RAPPRESENTA I PERICOLI EVIDENTI, COME AD ESEMPIO...	• SITI VIETATI AI MINORI DI 18 ANNI _____ _____
CARTELLI BALNEAZIONE RAPPRESENTANO LE REGOLE E LE INDICAZIONI PER NAVIGARE IN SICUREZZA. COME AD ESEMPIO...	• LUOGHI IN CUI È CONSENTITO USARE I VARI DEVICE _____ _____
BRACCIOLI/SALVAGENTE/CANOVA DUE POSTI RAPPRESENTANO GLI STRUMENTI DI PROTEZIONE. COME AD ESEMPIO...	• I PARENTAL CONTROL _____ _____



Da questo confronto, si creerà il mare della classe: la maestra dovrà scrivere sul cartellone "L'oceano digitale" gli esempi condivisi dalla maggior parte della classe. Ogni classe è invitata a scrivere all'interno del cartello il proprio nome e ad aggiungere eventuali altri elementi che reputa funzionali per navigare in sicurezza! (per esempio anemone-genitori/educatori, boa - regole, etc...)



L'insegnante potrà concludere l'attività paragonando internet al mare perché:

- è un **luogo reale** in cui è bello stare;
- è un luogo **da esplorare** ma farlo da soli quando si è piccoli è rischioso;
- è **popolato da abitanti** (persone, app, siti, social, videogame) che possono essere **innocui e simpatici** (tutte le persone conosciute, tutte la app/giochi etc adatte all'età dei bambini), **ma anche pericolosi** a prescindere da quanto i bambini si sentano coraggiosi o preparati (le varie azioni di cyberbullismo, i videogame violenti e i contenuti destinati ad un pubblico adulto).

ASPETTIAMO LE FOTO DELLE VOSTRE ATTIVITÀ SVOLTE IN CLASSE, in cui non siano riconoscibili i volti dei soggetti raffigurati. Inviale a info@fondazionecarolina.org, saremo felici di condividerle sulle nostre pagine social!

