



SCHEDA DIDATTICA

TITOLO	Cittadinanza Digitale	
AUTORE DEI CONTENUTI	Parole O_Stili	
DESTINATARI	Minori 6-10 anni	
DURATA	2 ore	
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO	In presenza / online	
MATERIALE / RISORSE	ONLINE	IN PRESENZA
	Slide, video, piattaforme per i quiz (Mentimeter o Kahoot)	Tavoli, sedie, fogli, penne, slide, video, piattaforme per i quiz (Mentimeter o Kahoot)
REQUISITI TECNICI DI ACCESSO	Connessione Internet, account di posta della scuola, piattaforma Google Meet (o piattaforma indicata dalla scuola), PC, smartphone o tablet, Suite di base	Connessione Internet, smartphone, tablet o pc, Suite di base, LIM
ARGOMENTI	ABSTRACT DEL MODULO	OBIETTIVI FORMATIVI
	Il modulo, rivolto a bambini della fascia 6-10 anni, è strutturato in un unico incontro di due ore, e offre un approfondimento sul tema della cittadinanza digitale. Scopo principale è aiutare i partecipanti ad acquisire competenze utili per affrontare i temi della navigazione responsabile e delle competenze di cittadinanza digitale.	Far conoscere le opportunità di relazionarsi in Rete. Fornire le conoscenze necessarie per iniziare ad avvicinarsi correttamente e consapevolmente alla Rete. Sviluppare comportamenti positivi di cittadinanza digitale.
COMPETENZE SOLLECITATE - IN RIFERIMENTO AL DECRETO MIUR N. 35 DEL 22 GIUGNO 2020, Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica	Competenze digitali <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare responsabilmente e consapevolmente le tecnologie<ul style="list-style-type: none">• in contesti comunicativi concreti• per ricercare informazioni• per interagire con altre persone• come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi (problem solving; pensiero computazionale) Salute e benessere digitale <ul style="list-style-type: none">• Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico	



SOCIAL HOSTING HUB

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali• Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo |
|--|---|



Struttura e sintesi per la realizzazione del modulo

Formatore	1
Partner autore del modulo	Parole O_Stili
Destinatari/fascia d'età	Minori 6-10 anni
Durata totale	2 ore
Materiale	<ul style="list-style-type: none">• Aula con proiettore o LIM• Casse audio• Slide• Rete Wi-fi• 1 pc per formatore• Smartphone
Argomenti	<p>1. INTRODUZIONE - 10 minuti Benvenuto Presentazione del formatore Introduzione al progetto Panoramica delle tematiche del modulo</p> <p>2. STRUMENTI PER NAVIGARE - 5 minuti Cosa usiamo per andare in gita La meta della gita: Internet</p> <p>3. ATTIVITÀ - 10 minuti Gita in Internet</p> <p>4. LE OPPORTUNITÀ DELLA RETE - 5 minuti</p> <p>5. IL BRUTTO DELLA RETE - 5 minuti</p> <p>6. REGOLA: farsi accompagnare da un adulto - 5 minuti</p> <p>7. ATTIVITÀ - 20 minuti 3 cose che faccio in Internet</p> <p>8. LA REGOLA ABC - 15 minuti</p> <p>9. REGOLA: I TEMPI DI UTILIZZO - 10 minuti</p> <p>10. SINTESI DELLE REGOLE - 5 minuti</p> <p>11. ATTIVITÀ - 20 minuti Le nostre regole per navigare sicuri</p> <p>12. CONCLUSIONE - 10 minuti Il manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia</p>