

**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** Esempi in righe vuote con gli esempi giusti per ogni soggetto.

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

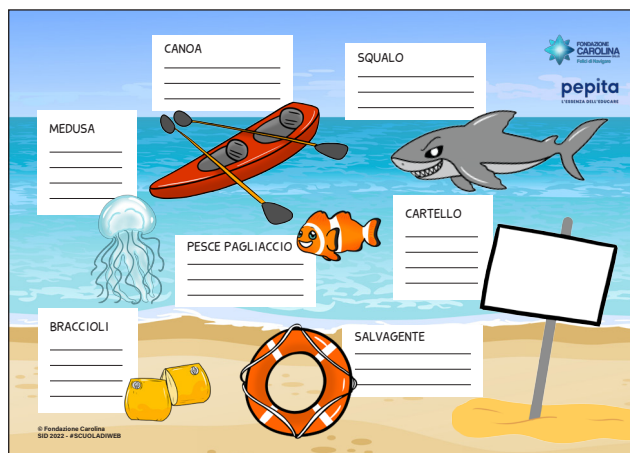
© Fondazione Carolina 2020-2022 - #SCUOLADIWEB

pepita L'ESSENZA DELL'EDUCARE

FONDAZIONE CAROLINA ONLINE Felici di Navigare



**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 le 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](mailto:info@fondazionecarolina.org), saremo felici di condividerle sulle nostre pagine social!

