

1.1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Educazione digitale per "Cappuccetto Rosso"

1.2 Responsabile progetto

Indicare Il responsabile del progetto

AMANTEA MARIA

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Obiettivi:

- Imparare ad usare la Lim con attività didattiche e di gioco
- Riconoscere l'uso consapevole e responsabile di internet finalizzata ad attività didattiche.
- Riconoscere e distinguere i giochi educativi e non.
- Distinguere i giochi: giochi fatti con il cellulare e giochi di gruppo reale.
- Comprendere l'importanza della collaborazione, del confronto fisico, costruttivo, diretto e dello sviluppo delle relazioni nei giochi di gruppo;
- Avvio alla comprensione che usare i videogiochi per lungo tempo può creare dipendenza.
- Identificare i giochi creativi che sviluppano i talenti.
- Imparare a non scaricare dal cellulare/tablet - senza parlarne con gli adulti di riferimento – giochi, suonerie, immagini che possono comportare anche costi o addebiti indesiderati.
- Informare gli adulti se si è visto da soli o in compagnia qualcosa su Internet o in TV che fa sentire a disagio o spaventa.
- Non imitare giochi e comportamenti pericolosi.
- Imparare a tutelare la propria privacy.
- Non inviare foto su whatsapp, senza il permesso dei genitori.
- Non dare a sconosciuti informazioni personali e della famiglia (nome, cognome, età, indirizzo, numero di telefono).
- Imparare a non temere di confidarsi, sempre per qualunque cosa, con i propri genitori.

Le finalità

Avviare gli alunni a tutelare la propria privacy a non temere di confidarsi con i propri genitori e gli adulti di riferimento, anche di fronte alle cavolate, riconoscendo in essi una guida ed un sostegno. Avviarsi con la guida di un adulto a ricerche didattiche e all'utilizzo di word e della Lim. Prevenire e riconoscere i pericoli dei giochi online (clash royale) e la dipendenza dei videogiochi. Comprendere che le amicizie si costruiscono nel tempo, nei giochi di gruppo dove è possibile confrontarsi fisicamente e non in rete.

STRATEGIE:

Circle time, Brainstorming , Problem solving , Cooperative learning , Peer tutoring, Learning by doing, laboratorio digitale e teatrale; fumetto.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Il percorso ha una durata annuale.

1.5 - Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Insegnante di classe; esperta informatica; esperta grafica e teatrale; psicoterapeuta. Genitori della2C

1.6 - Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Verrà usato lo spazio/aula; la lim; cartellonistica.

Data 11/09/2018

IL RESPONSABILE
DEL PROGETTO

Amantea Maria