



Infanzia

# Internet: un mondo da scoprire

CITTADINANZA DIGITALE | CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ | EMOZIONI | PRIVACY



## ARGOMENTO

- Privacy
- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Emozioni

## MATERIA

- Educazione Civica

## COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale

## PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 01. Virtuale è reale

## DOMANDE FONDAMENTALI

- Sai che cosa sono Internet e la Rete?
- Ti è capitato di entrarci?
- Che attività hai fatto?

## SVOLGIMENTO



Leggi la prima filastrocca di "Parole appuntite, parole piumate"



L'insegnante invita le bambine e i bambini a sedersi in cerchio e introduce l'argomento con la lettura della prima filastrocca del libro "Parole appuntite, parole piumate".

Virtuale è reale

10'

Leggi il primo principio del Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia

## Il Manifesto

della comunicazione non ostile

🐦

🐦
🐦
🐦

**10 COSE CHE I GENITORI E GLI EDUCATORI POSSONO SPIEGARE ANCHE AI PIÙ PICCINI**

**1. Virtuale è reale**  
LA RETE NON È UN GIOCO. È UN POSTO DIVERSO, MA È TUTTO VERO. E ANCHE IN RETE CI SONO I BUONI E I CATTIVI: BISOGNA STARE ATTENTI!

**6. Le parole hanno conseguenze**  
LE PAROLE CATTIVE GRAFFIANO E FANNO MALE. SE TU FAI MALE A QUALCUNO CON LE PAROLE, POI NON È PIÙ TUO AMICO. TANTE PAROLE BELLE, TANTI AMICI!

**2. Si è ciò che si comunica**  
IN RETE BISOGNA ESSERE GENTILI. DIETRO LE FOTO CI SONO PERSONE COME NOI. SE DICI COSE CATTIVE, SARANNO TRISTI. O PENSERANNO CHE SEI CATTIVO.

**7. Condividere è una responsabilità**  
LA RETE È COME UN BOSCO: MEGLIO FARSI ACCOMPAGNARE DA UN GRANDE. E NON DIRE MAI A CHI NON CONOSCI IL TUO NOME, QUANTI ANNI HAI, DOVE ABITI.

**3. Le parole danno forma al pensiero**  
PRIMA DI PARLARE BISOGNA PENSARCI. PUOI CONTARE FINO A 10! COSÌ RIESCI A TROVARE PROPRIO LE PAROLE GIUSTE PER DIRE QUELLO CHE VUOI.

**8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**  
QUALCHE VOLTA NON SI VA D'ACCORDO: È NORMALE. MA NON È NORMALE DIRE PAROLE CATTIVE A UN AMICO SE LUI NON LA PENSA COME TE.

**4. Prima di parlare bisogna ascoltare**  
NESSUNO HA RAGIONE TUTTE LE VOLTE. IMPARARE AD ASCOLTARE È MOLTO BELLO, PERCHÉ SI CAPISCONO I PENSIERI DEGLI ALTRI E SI DIVENTA AMICI.

**9. Gli insulti non sono argomenti**  
OFFENDERE NON È DIVERTENTE. GLI ALTRI DIVENTANO TRISTI E ARRABBIATI. ADESSO SEI GRANDE E SAI PARLARE. NON HAI PIÙ BISOGNO DI URLARE.

**5. Le parole sono un ponte**  
CI SONO DELLE PAROLE CHE FANNO RIDERE E STARE BENE, COME UNA COCCOLA O UN ABBRACCIO. E ABBRACCIARSI CON LE PAROLE È BELLISSIMO!

**10. Anche il silenzio comunica**  
QUALCHE VOLTA È BELLO STARE ZITTI. QUANDO NON SAI COSA DIRE, NON DIRE NIENTE! TROVERAI IL MOMENTO GIUSTO PER DIRE LA COSA GIUSTA.

Alla fine della lettura il/la docente introduce il primo principio del Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia: "Virtuale è reale. La Rete non è un gioco. È un posto diverso, ma è tutto vero. E anche in Rete ci sono i buoni e i cattivi: bisogna stare attenti"

## Spieghiamo i mezzi per andare in Internet e come li usiamo

### Immagini dispositivi

L'insegnante chiede ad alunni e alunne se è mai capitato loro di usare il computer, il telefono o il tablet, raccontando che si tratta macchine speciali che possono portarci in un Paese speciale che si chiama Internet. Mostra quindi delle immagini che raffigurano un pc, un tablet, uno smartphone, una consolle per videogiochi e le pone al centro del cerchio. Infine chiede loro se sanno cosa si può fare in questo Paese, offrendo degli esempi e delle sollecitazioni: possiamo parlare, ma anche videochiamare, scrivere, giocare, fare foto, guardare video, ascoltare messaggi vocali.

A questo punto a turno l'insegnante avvia il gioco, ponendosi al centro del cerchio e scegliendo un dispositivo disegnato (tablet, computer, consolle, smartphone ...) lo alza e dice a alta voce che attività ha svolto con quel dispositivo (es. "Con il pc ho preparato questa attività per voi"... ). Dopo aver posato l'immagine, sceglie un bambino/a a caso e prende il suo posto, mentre questi andrà al centro del cerchio e sceglierà a sua volta l'immagine e racconterà a alta voce l'attività svolta con il dispositivo (es. "Con lo smartphone ho chiamato i nonni"). Dopo aver posato l'immagine, sceglie un bambino/a e prende il suo posto mentre questi andrà al centro, fino a che tutti i bambini hanno avuto il loro turno di parola.

## Conclusione

10'

### Rileggi la prima filastrocca di "Parole appuntite, parole piumate"



L'insegnante conclude ringraziando tutti, sottolineando che si possono fare davvero tante cose nel paese di Internet e proponendo di rileggere la prima filastrocca del libro "Parole appuntite, parole piumate".

