

Titolo Percorso On Air

Utilizzo consapevole della tecnologia

Numero incontri On Air previsti

4

Ordine e grado di istruzione destinatari

Scuola Primaria

Fascia d'età dei destinatari

9-11 anni.

Obiettivi di sviluppo contenuti proposti

I contenuti selezionati in questo percorso On Air favoriscono una riflessione sul ruolo dei nuovi media nella vita dei bambini e dei ragazzi. Obiettivo è quello di accompagnare gli studenti a riconoscere gli elementi che compongono il complesso mondo delle nuove tecnologie digitali, sia dal punto di vista tecnico che culturale. In questo modo sarà possibile far comprendere alla classe il rapporto tra ambienti digitali, libertà personale e responsabilità, combinando l'approccio preventivo a quello riparatorio. Saranno inoltre fornite utili indicazioni per imparare e esercitare "buone pratiche" di relazione con i dispositivi digitali sia nell'ambiente privato che all'interno della scuola.

Descrizione esplicativa principali attività previste

Il programma degli incontri avrà inizio con un'introduzione sulla tematica della tecnologia attraverso un excursus storico dei diversi dispositivi dalla loro nascita ai giorni nostri. Accompagnando ogni modulo frontale con foto esplicative, video e presentazioni power point ci serviremo di un linguaggio tecnico adeguato e approfondito. Le principali attività saranno: un *Brain storming* tramite la modalità del sondaggio, per valutare il livello di conoscenza del tema in questione, nonché le competenze già in loro possesso; un' *Intervista* da parte degli studenti ai loro familiari, per raccogliere informazioni utili a comprendere i profondi cambiamenti della tecnologia avvenuti in un brevissimo periodo di tempo. Gli argomenti trattati On Air prevedono la costante visione di slide realizzate dagli educatori per riflettere sulle similitudini e le differenze dei vari strumenti digitali, come il pc e il cellulare. Dopo aver analizzato l'utilizzo di app, social network, giochi digitali, programmi, motori di ricerca etc. gli studenti saranno coinvolti nell'attività *Inventa la tua app*, nella quale dovranno disegnare il logo di un'ipotetica app e progettarne le funzioni. Si procederà quindi con la spiegazione delle diverse tecniche per sviluppare una ricerca scolastica utilizzando al meglio i mezzi a disposizione (i motori di ricerca, i siti accreditati, i dizionari e le enciclopedie). Dopo aver acquisito ed esercitato una buona base metodologica, gli studenti dovranno effettuare una *Ricerca online* mettendo in pratica le conoscenze acquisite. Nell'ultimo modulo si rifletterà sul rapporto con le nuove tecnologie valutando come queste influiscono sulla gestione del tempo, sulla cura dei rapporti sociali e sul divertimento. Analizzando la tematica dei videogiochi, attraverso l'attività *Escape Room* virtuale si rielaboreranno le competenze apprese.



Metodologia generale

Il primo incontro prevede un momento introduttivo che, utilizzando la modalità del sondaggio, permetterà di acquisire informazioni sulle conoscenze pregresse degli studenti rispetto alla tematica affrontata. Per ciascun appuntamento sarà pianificato un momento di restituzione finale, realizzato attraverso differenti strumenti multimediali, che sarà occasione per riflettere su ciò che è stato fatto e acquisito. Inoltre, in ciascun incontro sono previsti piccoli mandati che permetteranno di dare continuità al percorso e per stimolare gli studenti a compiere ricerche personali sui temi trattati. Un'ultima attività di rielaborazione finale permetterà di mettere in atto, attraverso un gioco digitale, tutte le conoscenze acquisite.

Metodologia specifica

Durante gli incontri On Air i momenti dedicati agli approfondimenti tematici saranno sviluppati con l'utilizzo di giochi, video, immagini e presentazioni power point. Tali materiali sono stati realizzati e/o raccolti dagli educatori con l'obiettivo di stimolare, con un linguaggio adeguato alle caratteristiche della fascia d'età dei partecipanti, una maggiore conoscenza dei temi affrontati.

Condizioni tecniche partecipazione

Al fine di garantire una partecipazione adeguata e inclusiva di tutti gli studenti, la classe deve essere dotata di LIM, connessione a internet e pc. L'unità può essere svolta in modalità *webinar*, ma sarebbe preferibile la forma della *webroom* per permettere a ciascuno studente di intervenire con maggiore livello di partecipazione in tutti i momenti di presentazione e approfondimento degli argomenti affrontati.

Eventuali allegati

Non sono previsti ulteriori allegati.

