

## PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda



## Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA   | ATTIVITÀ PROPOSTE   | RISORSE SUGGERITE   |
|---|---|---|
| <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;</li> <li>• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</li> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa.</li> <li>○ Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.</li> <li>○ Disegnare un evento pericoloso.</li> <li>○ Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</li> <li>○ Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</li> <li>○ Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</li> <li>○ Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</li> <li>○ Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.</li> <li>○ Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</li> <li>○ Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</li> </ul> | <p><a href="#">Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar</a></p> <p><a href="#">Digiface</a></p> <p><a href="#">Pixton - foto di classe con avatar</a></p> <p><a href="#">Fermati e pensa online</a></p> <p><a href="#">Privacy online per i bambini</a></p> <p><a href="#">Interland avventure digitali</a></p> <p><a href="#">Il gioco delle emozioni</a></p> |