

# P.A.S.S.I. Montani



Alto Canavese

Gran Paradiso

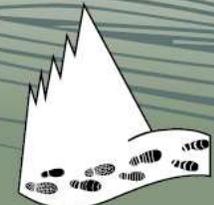
Val Gallenca

Valle Sacra

Valli Orco Soana



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



P.A.S.S.I. Montani  
C.I.S.S.38



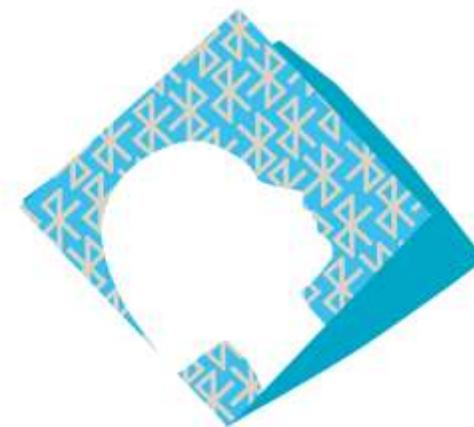
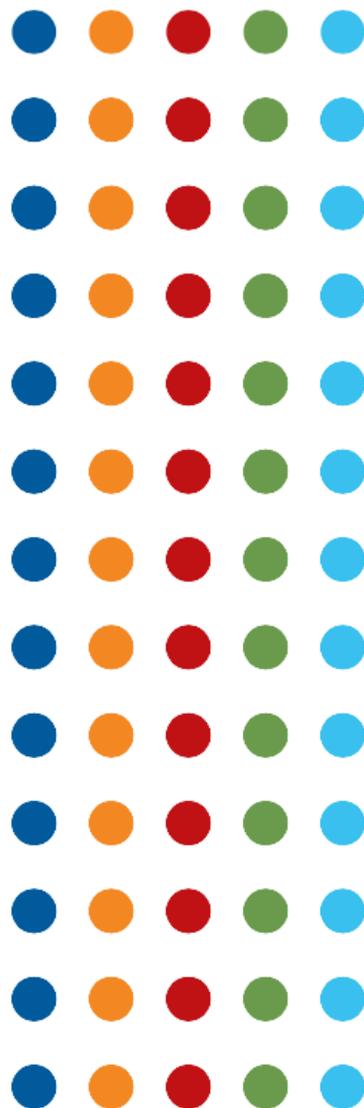
A.S.L. TO4

Azienda Sanitaria Locale  
di Ciriè, Chivasso e Ivrea

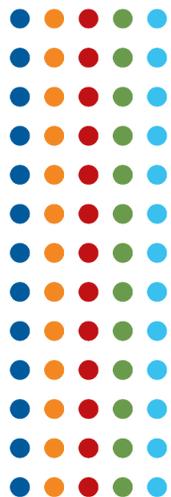


PREVENZIONE  
PIEMONTE

eclectica<sup>+</sup>



*"La tecnologia per me"*



*Rete senza fili*  
**Xcorsi**

"La tecnologia per me"

## DESCRIZIONE ATTIVITÀ

A partire dalla selezione di alcune immagini considerate rappresentative di diversi aspetti del digitale, si elabora una mappa delle rappresentazioni della tecnologia digitale nella classe e si termina con una *digital challenge*.



OBIETTIVI  
SPECIFICI



- Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze rispetto alle tecnologie digitali.
  - Far emergere rappresentazioni dominanti rispetto alla tecnologia.
  - Fornire informazioni e competenze rispetto all'utilizzo critico e consapevole della tecnologia digitale.
  - Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo del digitale.
- 

## DESTINATARI



L'attività è rivolta ad alunni delle classi quinte della Scuola Primaria, ma può essere sperimentata anche con le classi quarte.

## DURATA



L'attività può durare dai 60 ai 75 minuti: la durata varia sulla base del tempo dedicato alla discussione che segue la scelta delle immagini nella seconda fase.





LIFE SKILL

- Pensiero critico
- Consapevolezza di sé
- Capacità di prendere decisioni

Favoriscono:

- Maggiore resistenza all'influenza negativa dei pari o dei messaggi che provengono dalla società.
- Incremento della consapevolezza di sé.
- Migliori strategie di autoprotezione.

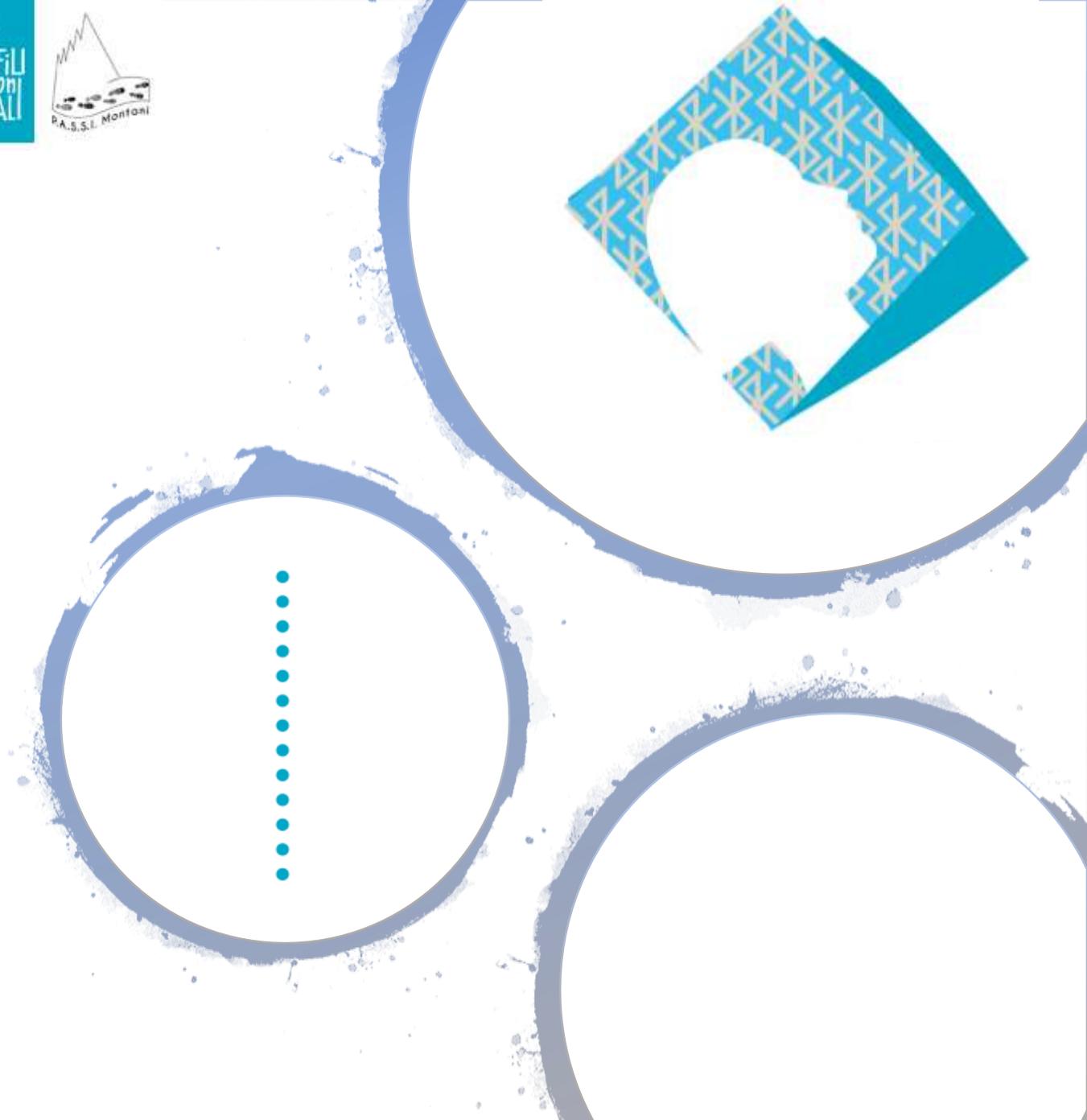


L'attività si suddivide in tre fasi:

1. Apertura
2. Immagini della tecnologia
3. Digital Challenge

Al fondo di ogni unità sono presenti:

1. Collegamenti con la didattica
2. Suggerimenti metodologici
3. Approfondimenti



*"La tecnologia per me"*

## APERTURA



- Introduzione e riflessione sull'uso quotidiano della tecnologia.
- Confronto e condivisione di esperienze e pareri.



*"La tecnologia per me"*

## IMMAGINI DELLA TECNOLOGIA



- Proiezione di immagini (scaricabili dal blog).
- Elaborazione di una mappa delle rappresentazioni del digitale.
- Riflessione e condivisione.



"La tecnologia per me"

## DIGITAL CHALLENGE



- Quiz a tempo.
- Squadre di 3 / 4 giocatori.
- Commento e rielaborazione per stimolare maggiore consapevolezza.



### Allegato 1 DIGITAL CHALLENGE

In rosso la risposta corretta.

**A. Come si chiamano i tre nipoti di Paperino?**

1. Qui, Que, Qua
2. Qui, Quo, Quo
3. Qui, Quo, Qua
4. Qui, Li, Là

**B. Quale azienda produce l'iPhone?**

1. Samsung
2. Huawei
3. Apple
4. Microsoft

**C. Da quale età è possibile iscriversi a Instagram?**

1. 13 anni
2. 16 anni
3. 10 anni
4. A tutte le età

**D. Di chi è Youtube?**

1. Di tutti
2. Dell'azienda che possiede Google
3. Degli youtubers
4. Degli Stati Uniti

**E. Se trovo online un'immagine o un video che mi danno fastidio, come dovrei comportarmi?**

1. Condivido con tutti i miei amici
2. Cerco di dimenticare quello che ho visto
3. Faccio finta di niente
4. Ne parlo con un adulto

**F. Quale di questi supereroi non è negli Avengers?**

1. Iron Man
2. Batman
3. Capitan America
4. Hulk





Progetto finanziato dal Dipartimento  
Politiche Antidroga DPA della Presidenza  
del Consiglio dei Ministri