



*Videogiociamo  
consapevolmente*

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



## SCUOLA PRIMARIA - Classe Quarta/ Quinta

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Educazione ai media/  
Cultura e creatività digitale*



**DISCIPLINE:** #cittadinanza #educazionedigitale #tecnologia #italiano  
#arte #logica-matematica

**12 ore** previste (suddivise in 6 attività didattiche)

**AUTORI:** Apostolo F., Bettè G., Fregoni M., Gazzillo I.,  
Lorenzini R., Murgida C., Nista S., Ravagli B.  
(Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



### PREREQUISITI:

- Capacità di lavorare in piccolo gruppo.
- Conoscenza e utilizzo dei videogiochi.



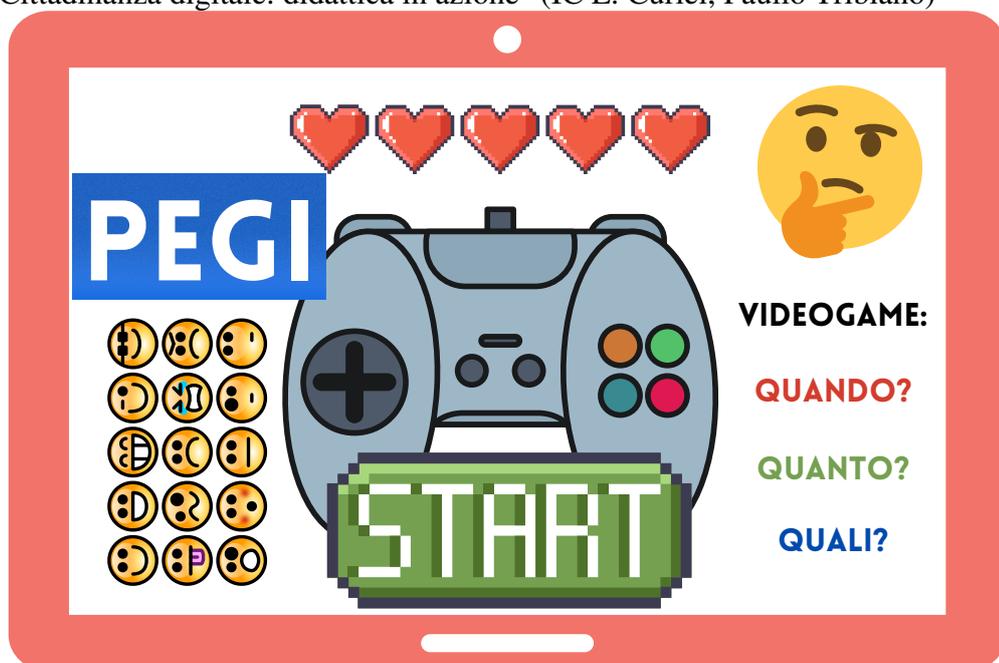
### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

#### DALLE INDICAZIONI NAZIONALI

- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini e altra documentazione tecnica e commerciale.

#### CURRICOLO ISTITUTO

- Individuare i rischi nell'utilizzo della Rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi



### INDICATORI

Acquisire consapevolezza nella scelta del videogioco adatto alla propria età:

- conosce le diverse etichette PEGI;
- riconosce quali sono i videogiochi adatti alla propria età;
- riconosce le parti che costituiscono la copertina di un videogioco;
- individua buone pratiche per un utilizzo consapevole dei videogiochi;
- porta il suo contributo nel lavoro in piccolo gruppo;
- legge e capisce un grafico.

### MODALITA' DI VALUTAZIONE

Al termine di ogni lezione si proporrà a ogni alunno un momento per l'autovalutazione (15/20 minuti) ciascuno potrà riflettere sui contenuti compresi, quelli di difficile comprensione e infine quelli che desidererebbe approfondire.

Nello strumento verrà dedicata una parte all'aspetto emozionale legato all'esperienza vissuta.



<https://docs.google.com/forms/d/175qoBJIQOnrmO1IpFR6I3pAseAvhhK4dntE5rdaCwX0/edit?usp=sharing>

## MODALITA' DI VALUTAZIONE

---

Come valutazione a fine percorso verrà proposto un compito di realtà: "Il negozio dei videogiochi".

Gli alunni saranno invitati a coppie a entrare nel negozio di videogiochi per fare il loro acquisto. Avranno a disposizione foto di diversi videogiochi da visionare, prima di uscire dal negozio potranno prenotare quello che hanno scelto di comperare.

Subito dopo si chiederà loro di compilare un questionario per l'autovalutazione creato con un Modulo di Google.

<https://forms.gle/4AUuzb8Uncb85bip6>

Parallelamente i docenti valuteranno la capacità di ogni bambino di saper scegliere un videogioco adatto alla propria età attraverso una rubrica.

[https://docs.google.com/document/d/1Ay4cwoJZiQH\\_c-FS9uIFzGNVH90nUPbw\\_SUPn4Cve14/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1Ay4cwoJZiQH_c-FS9uIFzGNVH90nUPbw_SUPn4Cve14/edit?usp=sharing)

## 1<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Questionario - Google Moduli  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfpMkjFyo20LKC\\_AFe1NGyNnwTrGo40u52FI6CAsaJNhbEIMQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfpMkjFyo20LKC_AFe1NGyNnwTrGo40u52FI6CAsaJNhbEIMQ/viewform?usp=sf_link)
- Quaderno e materiale da cancelleria.

### SETTING

I bambini compilano il questionario nell'aula di informatica.

La lettura dei dati avviene in aula dove i bambini sono disposti ognuno sul proprio banco.

### TECNOLOGIE

Per la compilazione dei questionari si utilizzano i device disponibili nell'aula di informatica.

In aula la LIM serve per proiettare i risultati del questionario realizzato con Google Moduli.

### CONTENUTI

Indagine quantitativa e qualitativa del consumo dei videogiochi da parte dei bambini.

### FASI DIDATTICHE

1° fase: i bambini compilano singolarmente il questionario online.

2° fase: insieme ai bambini si leggono le risposte di tutta la classe attraverso l'istogramma che compare in Google Moduli. Si chiede ai bambini di copiare il grafico di ogni domanda sul quaderno.

## 2<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Grafico creato dalla raccolta dati di Google Moduli.
- Video che presenta il PEGI  
[https://www.youtube.com/watch?v=W\\_Uvf8sq7PU](https://www.youtube.com/watch?v=W_Uvf8sq7PU)

### SETTING

L'aula con una LIM.

Per la parte della discussione in piccoli gruppi, i banchi verranno predisposti a isole.

Il setting verrà modificato per la discussione con l'intero gruppo classe: banchi intorno alle pareti per creare lo spazio al "cerchio del confronto".

Infine, per la visione del video, i banchi verranno predisposti per il lavoro individuale.

### TECNOLOGIE

LIM per la visione delle risorse indicate

### CONTENUTI

Etichette PEGI.

### FASI DIDATTICHE

Analisi e riflessione dei dati emersi nella prima attività. Esplicitare l'espressione "adeguato alla mia età". Conoscere lo strumento che aiuta a fare una scelta adeguata (PEGI).

1° fase: riflessione in piccolo gruppo guidata da domande stimolo. La classe verrà divisa in gruppi di 4 alunni, suddividendo gli incarichi: il moderatore, chi legge la domanda, chi scrive le risposte, chi relaziona nel gruppo classe. A ciascun gruppo verranno consegnate le seguenti domande-stimolo:

Piace videogiocare ai bambini intervistati?

Quali sono i videogiochi preferiti?

Ci si dà delle regole per videogiocare?

2° fase: confronto in grande gruppo. Ogni gruppo relaziona all'intero gruppo classe. Vengono fissate le idee importanti della discussione sulla lavagna e copiate sui quaderni dei bambini.

3° fase: visione del video che presenta il PEGI.

4° fase: spiego per iscritto cosa mi ricordo del video. Dopo la visione del video, viene chiesto a ogni alunno di scrivere le informazioni che lui ha capito.

## 3<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Video che presenta il PEGI
- Etichette PEGI presentate sul sito (<https://pegi.info/it/node/59>)
- Cartoncini e cancelleria
- Plastificatrice e fogli per plastificare

### SETTING

L'aula con una lavagna LIM.

Per realizzare la prima fase, i banchi verranno sistemati a coppie rivolti verso lo schermo della LIM.

Per la seconda fase, il momento della condivisione e delle scelte per costruire il catalogo, tutti gli alunni si posizioneranno seduti davanti alla LIM.

Per la terza ed ultima fase, i bambini ritorneranno nei loro banchi per realizzare la loro copia del prodotto.

### TECNOLOGIE

LIM e YouTube.

### CONTENUTI

Costruzione del vademecum per aiutarci nella scelta dei videogiochi.

### FASI DIDATTICHE

Verrà esplicitato agli alunni l'obiettivo dell'attività: costruire un catalogo che ci aiuti a scegliere videogiochi adeguati alla propria fascia di età.

1° fase: la visione del video con pause per la riflessione guidata.

Durante la visione, si interromperà il video per porre delle domande guida e consentire ai bambini di rispondere per iscritto. La riflessione verrà fatta a coppie.

2° fase: completata la visione, con l'intero gruppo classe si terrà il momento di condivisione e scelta delle informazioni da inserire nel vademecum, comprensivo dell'uso delle etichette PEGI e delle buone pratiche per godere degli aspetti positivi dei videogiochi.

3° fase: costruzione su cartoncino e plastificazione dei vademecum. Ogni bambino avrà la sua copia, con il testo condiviso da tutta la classe.

# 4<sup>a</sup> - 5<sup>a</sup> Lezione:

## DURATA

2 ore + 2 ore

## MATERIALI

- Fogli e cancelleria.
- Applicativo ChatterPix Kids.
- Applicativo (EZ AudioCut) per il montaggio video.

## SETTING

L'aula con la LIM.

## TECNOLOGIE

LIM, ChatterPix, Classroom, applicativo per montaggio video (EZ AudioCut), fotocamera.

## CONTENUTI

Le buone pratiche per la scelta e l'utilizzo dei videogiochi.

## FASI DIDATTICHE

Comunicazione alle famiglie delle buone pratiche imparate attraverso la realizzazione di un video. Restituzione da parte della famiglia attraverso un commento.

1° fase: esplicitare agli alunni la proposta di comunicare ai genitori il lavoro fatto da noi a scuola realizzando un video.

2° fase: costruzione dello storyboard e del copione sulle buone pratiche per realizzare il video.

3° fase: disegno del proprio avatar.

4° fase: fotografia del disegno e registrazione del dialogo con ChatterPix Kids.

5° fase: montaggio finale del video, in classe con gli alunni. [La realizzazione del video verrà fatta a gruppi]

6° fase: stesura con tutta la classe di una presentazione da scrivere in Classroom come premessa al video.

7° fase: condivisione del video attraverso la piattaforma Classroom e richiesta di un commento alle famiglie attraverso alcune domande: Vi è piaciuto il video? Cosa vogliono comunicare i vostri figli? Ritenete importante quanto hanno comunicato? Perché?

## 6<sup>a</sup> Lezione:

### DURATA

2 ore

### MATERIALI

- Custodie con copertine dei videogiochi preferiti dagli alunni.

### SETTING

Un'aula verrà allestita come un negozio di videogiochi.

L'insegnante, finto gestore, osserverà le dinamiche delle scelte fatte dai bambini utilizzando una griglia con i seguenti focus:

Consulta l'etichetta PEGI presente sulla confezione?

Si confronta con il compagno?

Sceglie un videogioco adatto alla sua età?

### TECNOLOGIE

Acquisto online di un videogioco.

La scelta verrà fatta utilizzando l'applicativo Moduli di Google.

<https://forms.gle/SWXs7Zzrv8yqiPxS7>

Compilazione di un questionario creato con i moduli di Google con domande per l'autovalutazione.

<https://forms.gle/4AUuzb8Uncb85bip6>

### CONTENUTI

Saper leggere la copertina di un videogioco.

Saper scegliere il videogioco adeguato alla propria età.

### FASI DIDATTICHE

Fase 1: Uno spazio della scuola si trasforma in un negozio di videogiochi, dove i bambini possono acquistare i videogiochi per la loro età, senza essere accompagnati dagli adulti.

Le insegnanti diventano i gestori del negozio.

Una coppia di alunni entra nel finto negozio per fare l'acquisto.

Fase 2: All'interno del negozio ci sarà un computer dove, dopo aver visionato le copertine, i bambini faranno i loro "finto" acquisto online.

<https://forms.gle/SWXs7Zzrv8yqiPxS7>

Fase 3: Compilazione di un questionario creato con i moduli di Google con domande per l'autovalutazione.

<https://forms.gle/4AUuzb8Uncb85bip6>