



Titolo SCHOOLKIT

“Con SuperM alla scoperta di Internet”

Indicazione del soggetto autore: FME Education SpA

IMPORTANTE

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell'attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](#). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

Con SuperM alla scoperta di Internet

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Studenti e docenti della scuola primaria

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Scuola primaria

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

Laboratorio ludodidattico interattivo per introdurre lo studente della scuola primaria al mondo di Internet.

Il laboratorio è un percorso guidato in forma digitale e interattiva che sfrutta i principi della *gamification* e dello *storytelling* per coinvolgere l'utente in un viaggio virtuale e metterlo nelle condizioni di affrontare il mondo digitale con spirito critico e consapevolezza.

La metafora del mare rende più intuitiva per il bambino la comprensione di concetti chiave del web, quali la navigazione, i contenuti 'spazzatura', la posta elettronica, la sicurezza.

Obiettivo del laboratorio è quindi stimolare il senso critico del bambino per permettergli di comprendere le opportunità del web, senza tuttavia sottovalutarne i rischi.

SuperM invita i bambini a salire sul suo vascello e partire per una nuova avventura. Durante la navigazione, i bambini incontreranno diversi personaggi dai quali imparare. Alla fine del viaggio, il vascello approderà su MyEdu, un'isola sicura dove ogni elemento darà accesso a un contenuto didattico interattivo.

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

Qualunque adulto (docenti, educatori, genitori, formatori, fratelli maggiori...) può essere coinvolto nel laboratorio per fare la voce fuori campo che guida il viaggio interattivo e accompagna il bambino alla scoperta del web.

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Connessione wireless

LIM / Tablet

L'attività può essere svolta singolarmente o in gruppo; con il proprio tablet o tutti insieme alla LIM

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

ISTRUZIONI (vedi scena 2):

- Click su SOLE = comando AVANTI
- Click su PELLICANO = comando INDIETRO
- Click su CERCHIO GIALLO = area sensibile che attiva l'azione nella scena
- Scena 1: titolo
- Scena 2: istruzioni

- Scena 3: SuperM invita i bambini a salire sul vascello e l'avventura ha inizio
- Scena 4: Compare Nettuno che allerta i ragazzi a navigare con attenzione
- Scena 5: I bambini incontrano gli abitanti del mare. Alcuni sembrano simpatici, altri sono molto pericolosi!

- Scena 6: I bambini incontrano una Sirena che saluta e mostra loro la "rete" del web. Trasforma poi la rete di internet in una rete da pesca e la offre a SuperM
- Scena 7: SuperM getta la rete in mare e inizia a pescare. Con un "DRAG & DROP", l'utente deve posizionare ogni elemento pescato all'interno della giusta posizione.

- **Scena 8:** SuperM vorrebbe comunicare con la Mamma ma non sa come fare. Dopo alcune idee balzane (un messaggio in bottiglia? Il pellicano?), arriva una chiocciolina che si offre di aiutare SuperM. La chiocciolina rappresenta la comunicazione attraverso posta elettronica.

- **Scena 9:** La chiocciolina corre velocissimo attraverso la rete di internet e attraversa il mondo intero in un istante. La mail è stata inviata!
- **Scena 10:** La chiocciolina torna indietro in un istante e porta la email di risposta della Mamma per SuperM.

- **Scena 11:** Il vascello approda sull'isola sicura di MyEdu.
- **Scena 12 (finale):** I bambini sono finalmente arrivati sull'isola di MyEdu, la casa di SuperM, dove la mamma li aspetta per il pranzo. Ogni elemento è cliccabile e porta a un contenuto digitale didattico.

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

- L'obiettivo del laboratorio è comprendere gli insegnamenti appresi dai personaggi incontrati e dalle attività affrontate nelle varie tappe del viaggio:
- Proprio come nel mare, anche nel web ci sono cose buone e cose pericolose
 - Quando si naviga nel web bisogna stare sempre vigili e attenti per non finire in posti pericolosi
 - In Internet è sempre meglio navigare in siti conosciuti e affidabili
 - Internet può essere una fonte ricca di risorse divertenti e formative

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

Puoi allegare:

- Schede tecniche utili a progettare e realizzare l'attività.
- Elenco delle attrezzature necessarie
- Documenti precompilati, schede e format utili per chi deve svolgere l'attività

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

- Impiego di tempo necessario a realizzare l'attività proposta: 15/30 minuti
- Risorse umane necessarie: un educatore (docente/formatore/genitore...)
- Costi economici (eventuali) - nessuno

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY

Allegate, se disponibili per ogni passaggio, foto esplicative o di esempio, video-tutorial, documentazione, immagini o disegni dell'attività già svolta.

SEZIONE 6. LINK UTILI

Inserite qui link utili per approfondire aspetti dell'attività

- Riferimenti pedagogici o scientifici
- Approfondimenti che riguardano il tema
- Esempi internazionali
- Breve bibliografia: Interamente realizzato in-house da FME Education SpA

SEZIONE 7. VALUTAZIONE

Inserite qui consigli e metodi sulla valutazione delle attività proposte nello Schoolkit.