



MAKING E GAMING

Gli studenti sono impegnati in due postazioni differenti a montare e smontare un pc. Vince la squadra che rimonta tutti i pezzi del pc e lo accende in breve tempo.



MEDIA EDUCATION E FAKE NEWS

Attraverso dei giochi proposti si introduce il tema delle fake news e degli strumenti a nostra disposizione per capire se un'informazione è vera o falsa. Sarà fornito il decalogo del MIUR "Basta bufale".



CYBERBULLISMO E NO HATE SPEECH

Gli studenti affrontano i temi del hate speech, Bullismo e Cyberbullismo. Viene proposta la visione di alcuni video e infine si introduce il Manifesto della Comunicazione non ostile.



Sede

Locali dell'U.O.E.P.S.A. ASP CT
Via Bambino, 32 - Catania.

Orari

Le attività laboratoriali si svolgono nei giorni di martedì e giovedì, hanno inizio alle ore 8,30 e si concludono alle ore 13.00.

Prenotazione

Inviare mail a: educazionealute@aspct.it indicando la scuola di appartenenza, la classe che parteciperà al laboratorio, il numero degli alunni e l'insegnante referente.

Direzione scientifica

Dott. Salvatore Cacciola
Dirigente Responsabile U.O. Educazione e Promozione della Salute Aziendale ASP Catania.



ReTE Senza Fili lab



Progetto Rete Senza Fili

Salute e Internet
Addiction Disorder (IAD):
tante connessioni possibili
CCM 2018

IL PROGRAMMA

Rete senza fili Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): "tante connessioni possibili", finanziato dal CCM 2018 (Centro Nazionale per la prevenzione e il Controllo Malattie) Ministero della Salute, intende promuovere un modello di intervento socio-educativo e laboratoriale volto a prevenire e contrastare le nuove forme di dipendenza da Internet e promuovere il senso di consapevolezza nell'uso delle tecnologie digitali (social media, videogiochi, Internet...), migliorando le capacità e le competenze (life skills) dei ragazzi e favorendo l'accesso dei soggetti a rischio ai servizi sociosanitari, attraverso una metodologia attiva e partecipata. Il Programma è inserito nel Piano Regionale di Prevenzione 2020/2025-PP04 azione 2.

DESTINATARI

• Insegnanti, alunni e genitori degli alunni della scuola primaria (quarto e quinto anno) • Insegnanti e alunni della scuola secondaria di primo grado.

OBBIETTIVO GENERALE

Consentire agli alunni di navigare il mondo virtuale e reale, con la consapevolezza dei rischi e delle opportunità che li connotano.

OBBIETTIVI SPECIFICI

Attivare un pensiero critico in merito ai concetti di ambito pubblico e privato, rispetto alle informazioni che è opportuno diffondere sulla propria identità.

Far riflettere sul tempo destinato all'uso dei media digitali. Stimolare la consapevolezza delle conseguenze emotive e relazionali della comunicazione.

Favorire lo sviluppo di un approccio empatico nei confronti della persona con cui si entra in relazione durante una comunicazione reale o virtuale.

Stimolare i dubbi, le domande, la discussione e il confronto di opinioni rispetto all'utilizzo dei videogiochi.

RETE SENZA FILI

PERCORSI • SCUOLA PRIMARIA (CLASSI QUARTE E QUINTE)

- Formazione rivolta agli insegnanti della scuola primaria (5 incontri di 2 ore ciascuno su piattaforma Google Meet).
- Attuazione del progetto nelle classi IV e V della scuola primaria attraverso l'utilizzo del Kit "Rete senza fili_percorsi".
- Incontri con i genitori degli alunni che hanno partecipato al progetto (su piattaforma Google Meet).

Il kit "Rete senza fili_Percorsi" è composto da cinque attività:



La tecnologia per me: 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.



Io&voi, io&gli altri: grazie a un gioco di presentazione, si discutono i rischi e le opportunità relative alla diffusione di informazioni online e si visiona un video sull'utilizzo di Internet in sicurezza.



Risiko: uso e abuso del tempo: dopo la partecipazione a un'attività chiamata "linea del rischio", gli studenti sono chiamati a immaginare il finale di alcuni video proposti.



I messaggi che vorrei/non vorrei ricevere: si tratta di un'unità specifica sulla messaggistica, tema affrontato attraverso un gioco di lettura a coppie che può diventare un gioco di ruolo, al fine di rafforzare la consapevolezza delle conseguenze delle comunicazioni scritte e orali.



A che gioco giochiamo: attività specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

RETE SENZA FILI

CATANIA LAB • SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il laboratorio permanente con sede presso l'Unità Operativa Educazione e Promozione della Salute Aziendale in via Bambino n. 32 a Catania, propone un percorso didattico-esperienziale all'interno delle stanze tematiche. L'incontro è rivolto al gruppo classe ed è costituito da cinque momenti laboratoriali:

TIMELINE

Attraverso un gioco di squadra si collocano storicamente gli eventi passati e attuali della storia della comunicazione e della tecnologia su una lavagna magnetica.



TECHNOLOGY MUSEUM E STORIES

Osservare i reperti relativi alla comunicazione nel museo della tecnologia e attraverso l'attività Stories si realizzano dei video e si discute sulle opportunità e rischi legati alla condivisione di immagini on-line.