



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO**  
ISTITUTO COMPRESIVO 2 PONTECORVO  
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI 1°GRADO

SCHEDA ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO – ANNO SCOLASTICO 2017/2018

#### TITOLO PROGETTO

"Privacy in gioco"

#### DOCENTE REFERENTE PROGETTO A.D.

Prof. Marco Farina

#### PREMESSA

Il "Progetto didattico-educativo "Privacy in gioco", di Cittadinanza Attiva, intende favorire il conseguimento di competenze chiave di Cittadinanza digitale, cultura digitale, diritti e responsabilità in internet, educazione ai media, educazione all'informazione, lettura, scrittura e produzione in ambienti digitali condivisi, in relazione al PTOF di Istituto nonché al PDM.

Naturalmente, data la sua dimensione trasversale rispetto ai diversi saperi e alle diverse discipline, il progetto "PRIVACY IN GIOCO", di ampio respiro, coinvolge positivamente anche tutte le altre competenze (comunicative, linguistiche, matematiche, scientifiche, tecniche, digitali, espressivo-culturali e metodologiche).

La prospettiva ludico-educativa dell'Educazione alla Cittadinanza Attiva e la sperimentazione pratica dell'interazione con la Cultura delle Istituzioni vengono a costituire l'asse centrale del progetto "PRIVACY IN GIOCO", in cui convergono i nuclei fondanti delle discipline con modalità interattive e costruttive di apprendimento in una didattica di tipo innovativo e laboratoriale.

I ragazzi costituiscono i "veri protagonisti" nel ripensamento del "fare scuola": in particolare tramite scelte orientate al potenziamento della motivazione, dell'interesse, del desiderio di partecipazione attiva degli alunni.

Il progetto si configura come un laboratorio didattico-educativo aperto e inclusivo.

Il progetto è naturale corollario di due progetti PON attivati inerenti al tema:

**Candidatura N. 39709 2669 del 03/03/2017 - FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale 'L'Aquilone' vola in rete', Moduli: CULTURA DIGITALE "NON DI SOLO FACEBOOK VIVE IL NATIVO DIGITALE" e DIRITTI E RESPONSABILITA' IN INTERNET: "TUTTI SULLA PIATTAFORMA.**

Gli Adulti *devono aiutare i ragazzi a crescere, formandoli sul piano comportamentale e relazionale; inculcare veri valori; pensare alla loro salute globale (stare bene con se stessi e con gli altri)*. Inoltre gli Adulti non si devono servire dei ragazzi per i loro scopi ma devono mirare ad aiutarli a costruire il loro avvenire.

ATTIVITA' E TEMPI DI ATTUAZIONE			
I FASE	II FASE	III FASE	IV FASE
<p>Mesi di ottobre-novembre, test d'ingresso per indagine sul possesso di prerequisiti relativi alla comprensione testuale, navigazione sicura; rischi della rete; privacy; strumenti di lavoro condivisi online; competenze informatiche e multimediali; in relazione alle attività scolastiche programmate fase propedeutica tesa a reperire documenti sulla Privacy e corretto uso di Internet</p>	<p>Mese di Dicembre, progettazione del gioco a mezzo di brainstorming e piccoli gruppi di lavoro e realizzazione della bozza. Ricerca del software freeware utile per la realizzazione finale del tabellone del gioco e relativo apprendistato (FLIPPED CLASSROOM)</p>	<p>Mese di Gennaio, realizzazione del deliverable: IL GIOCO DELLA PRIVACY e di stampe tipografiche a colori formato A3 per tutti gli ordini di scuola del nostro Istituto</p>	<p>Secondo quadrimestre,</p> <p>1) Il gioco verrà pubblicato sul sito di Istituto</p> <p>2) Creazione di un gioco semplificato per gli allievi della Scuola dell'Infanzia</p> <p>3) Completamento dei 2 progetti PON direttamente connessi alla tematica della Privacy e dei corretti comportamenti in Internet: Candidatura N. 39709 2669 del 03/03/2017 - FSE - Pensiero computazionale e cittadinanza digitale 'L'Aquilone' vola in rete' Moduli: CULTURA DIGITALE "NON DI SOLO FACEBOOK VIVE IL NATIVO DIGITALE" e DIRITTI E RESPONSABILITA' IN INTERNET: "TUTTI SULLA PIATTAFORMA</p> <p>4) Saranno svolti incontri con esperti della Polizia Postale destinati agli allievi ed ai genitori su temi quali la sicurezza in rete, Privacy e cyberbullismo (come ogni anno)</p> <p>5) LABORATORIO DI LETTURA: Lettura di testi legati al problema dell'uso non consapevole di Internet e dei social</p> <p>6) Partecipazione al Safer Internet Day</p>

### DOCENTI COINVOLTI

- Attività in orario curricolare: i docenti referenti e gli insegnanti di classe della Scuola Secondaria di I grado

### CLASSI COINVOLTE (plesso e ordine di scuola): Plessi di Pontecorvo, Pico e di San Giovanni Incarico

- Classe IIC Scuola secondario di I grado di San Giovanni Incarico (fasi operative)
- Tutte le classi per la fase n. 4

### PROSPETTO ORE IMPEGNATE

DOCENTI	ORE CURRICULARI/FLESSIBILITA'	ORE AGGIUNTIVE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Prof. Marco Farina</li></ul>	10 annue (in relazione anche alla disponibilità dei docenti del CDC interessati a partecipare ai lavori del progetto, in particolare materie: Tecnologia ed Arte)	In funzione delle ore rese disponibili da parte dell'Istituzione

### SPAZI OCCUPATI

AMBIENTE	ATTIVITA'
Laboratorio di lettura Laboratorio di informatica Laboratorio di Arte	Il progetto in funzione della propria verticalità, intende attivare metodologie di tipo costruttivista ispirate all'apprendimento significativo, al cooperative learning con forme di tutoring, peer education e problem solving, learning by doing and by creating, al project-based learning con azioni che prevedono l'uso di pc, tablet, LIM e software open source.

### COMPETENZE

- Spirito d'iniziativa e imprenditorialità. Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti.
- "Imparare ad imparare" è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che di gruppo. "Dimmi e dimenticherò. Mostrami e forse ricorderò." Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. S'impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme con altri.
- Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.
- Rispetta le regole della convivenza civile.
- Data la sua dimensione trasversale rispetto ai diversi saperi e alle diverse discipline, il progetto coinvolge positivamente anche tutte le altre competenze chiave (comunicative, linguistiche, matematiche, scientifiche, tecniche, digitali, espressivo-culturali e metodologiche).

### ABILITA'

- Comprende messaggi anche di una certa complessità.
- Comunica in modo coerente e coeso fatti noti e riferisce in modo coerente testi letti.
- Partecipa alle conversazioni in modo pertinente.
- Legge in autonomia in modo corretto e scorrevole testi diversi e ne comprende autonomamente l'argomento principale.

- Scrive in autonomia, rispettando le principali convenzioni ortografiche, testi coerenti e coesi di tipo narrativo, descrittivo e informativo.
- Utilizza correttamente gli strumenti informatici ed Internet.

#### CONOSCENZE

- Cittadinanza digitale
- Cultura digitale
- Diritti e responsabilità in internet
- Modalità di produzione in ambienti digitali
- Strumenti di lavoro condivisi

#### METODI E MEZZI

- Laboratorio di informatica
- Prove di realtà
- Cooperative learning a mezzo piattaforma PADLET
- Gruppi di studio
- Costruzione del sapere, in contesti anche di problem solving
- Braistorming a mezzo piattaforma PADLET
- Creazioni di filmati esplicativi anche con animazioni a mezzo software online POW TOON

#### MODALITA' DI VERIFICA

INIZIALE	IN ITINERE	FINALE
Somministrazione di questionario autovalutativo sulle competenze chiave di informatica e sul corretto utilizzo di Internet e dei social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di documenti sui principali temi affrontati</li> <li>• Creazione di un semplice deliverable - bozza: IL GIOCO DELLA PRIVACY</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione del deliverable: IL GIOCO DELLA PRIVACY</li> <li>• Stampe tipografiche del GIOCO DELLA PRIVACY a colori formato A3 per tutti gli ordini di scuola del nostro Istituto</li> <li>• Incontri dell'A.D. con gli studenti dei vari plessi per illustrare i corretti comportamenti da tenere online e come garantire la propria Privacy.</li> </ul>

#### MATERIALE DIDATTICO OCCORRENTE ATTREZZATURE e/o ALTRE SPESE

ELENCO	COSTO	Spazio riservato all'Amministrazione
<b>Beni di facile consumo</b>	Materiale cancelleria di vario genere comprensivo di raccoglitori per archiviazione degli atti	
<b>Beni d'investimento (sussidi didattici che saranno inventariati)</b>	Al fine di stampare, scansionare, fotocopiare i vari documenti si propone l'acquisto di 1 toner per stampante multifunzione laser.	

**VIDEOCLIP CON LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO:**

<https://www.youtube.com/watch?v=RBZ5fzZ4I8g&feature=youtu.be>

Pontecorvo, lì 30/09/2019

Firma del docente referente del progetto

**F.to Prof. Marco Farina**