

Reale e Virtuale: mi piace!



SOMMARIO

Reale e Virtuale: mi piace!	Pag. 3
Sharing experience: discussione in Circle Time	Pag. 5
Gioco: #èlafelicitàchevince	Pag. 7
C'era una volta... - Laboratorio vintage	Pag. 8
La rivoluzione tattile: Restiamo in con-tatto	Pag. 10
Gioco: Chi si ricorda?	Pag. 11



REALE E VIRTUALE: MI PIACE!

Se fino a qualche anno fa la **TECNOLOGIA** digitale era uno strumento a disposizione del sapere umano per ampliarlo e arricchirlo, oggi ci troviamo a vivere in un'epoca in cui i ruoli si sono fortemente modificati. Il sapere umano è strettamente correlato alla tecnologia digitale e si è rafforzata l'abitudine a ricercare in rete (invece che nella nostra memoria) tutte le informazioni che ci servono quotidianamente.

Gli schermi interattivi che illuminano la nostra vita (smartphone, tablet, computer e altri) stanno plasmando il modo di **APPRENDERE**, di **COMUNICARE**, e di **CONOSCERE** delle nuove generazioni, proponendo un approccio diverso alla realtà.

Il compito degli adulti, della famiglia, degli educatori e insegnanti diventa complicato e delicato nel momento in cui occorre definire la giusta dose di tecnologia da proporre ai bambini.

Sono proprio i piccoli, infatti, a essere maggiormente esposti al mondo digitale, che iniziano a conoscere inevitabilmente dalla nascita in poi.

REALE e **VIRTUALE** si trovano a convivere nelle prime esperienze di comunicazione e contatto con il mondo da parte dei bambini, nascondendo il rischio che i piccoli cadano nella rete di una realtà parallela, nella quale si perdono relazioni e affetti.

*“E se canto, se ballo
spegni pure il cellulare
Ascoltami bene e guardami col cuore,
fra qualche tempo sarà bello ricordare
e la memoria ci farà viaggiare...viaggiare!”*

Il messaggio che arriva dalla canzone “Sì davvero mi piace” è molto chiaro: per essere concretamente uniti e felici cerchiamo di usare in modo **CONSAPEVOLE** la tecnologia, invece di subirla passivamente. Abbiamo a disposizione importanti strumenti e mezzi tecnologici a supporto dell'apprendimento e dello sviluppo delle singole capacità ma non dobbiamo dimenticare la bellezza e l'unicità della vita reale! Entrando in ascolto e in sintonia con gli altri, guardando con il cuore, anche i bambini riusciranno a costruire una memoria di ricordi e affetti positivi e insostituibili. Reale e virtuale: **INSIEME**, così mi piace!



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO & CAPACITÀ ACQUISIBILI

- Comprendere l'importanza di coltivare **affetti** e **amicizie reali**
- Usare in modo **consapevole** le moderne tecnologie
- Mantenere una comunicazione **costante** tra adulti e bambini nel percorso di avvicinamento alle tecnologie digitali
- Capire il **valore** delle relazioni
- Sviluppare **abilità** e **competenze**
- Educare alla **responsabilità** delle proprie azioni virtuali



SHARING EXPERIENCE: DISCUSSIONE IN CIRCLE TIME

Uno dei compiti della scuola è quello di fornire supporti didattici adeguati, affinché ognuno possa sviluppare un'**identità consapevole** e aperta. La scuola oggi rappresenta solamente una delle numerose esperienze di formazione che i bambini vivono ma è investita della responsabilità enorme di coniugare l'apprendimento individuale e il saper stare al mondo. Insegnanti ed educatori raccolgono quotidianamente e con successo una sfida universale, di apertura al mondo e di pratica dell'uguaglianza nel riconoscimento delle differenze.

La frontiera decisiva per la scuola è rappresentata dalla diffusione di nuove tecnologie di informazione e comunicazione,

una vera e propria **rivoluzione** all'insegna del cambiamento e della ricerca multidimensionale. Non bisogna però dimenticare che al compito di insegnare ad apprendere si affianca quello di insegnare a essere, per valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ogni studente.

Attraverso il momento del **Circle Time**, l'insegnante può proporre alla classe una discussione sull'impiego delle tecnologie digitali, ripercorrendo il passato recente, fino alla quotidianità scolastica attuale. In questo scenario, il **PASSATO** sfocia nel **PRESENTE** e insieme indirizzano lo sguardo al **FUTURO**, vale a dire verso la realizzazione dello sviluppo completo delle competenze di ogni individuo.

POSSIBILI SPUNTI SUI QUALI RIFLETTERE

La scuola del passato e la scuola del presente

Un tempo non esistevano tecnologie digitali ma il processo di apprendimento avveniva ugualmente con successo, garantendo agli studenti una formazione completa. Ora i bambini si trovano a sperimentare un'offerta formativa infinita: a scuola ricevono indicazioni e stimoli per approfondire argomenti che, grazie alle tecnologie, tutti hanno a portata di mano in tutto il mondo, moltiplicando i saperi e le abilità in ogni settore.

Argomentare nel circle time le diverse opinioni dei bambini, sollecitandoli ad analizzare le differenze tra passato e presente attraverso esempi proposti dall'insegnante (Esempio: Confronto e analisi dell'uso del libro cartaceo oppure e-book, della LIM oppure della lavagna tradizionale, ecc).



Le nuove tecnologie come estensione della propria sfera sociale



*“C'è chi ha
settecentottanta amici
Che ogni giorno insegue sul web
E chi ha
cinquecentotrenta foto
Di ogni momento, di ogni cosa che fa”*



In rete si condividono informazioni ed esperienze, si ha la possibilità di confrontarsi virtualmente con utenti online e sempre “connessi”.

E domani cosa succederà?

Elaborare riflessioni in gruppo, partendo dalla strofa della canzone “Sì davvero mi piace”.

Il rischio di perdere il contatto umano

Il rischio è quello di perdere il contatto umano, il valore della relazione stabilita nel mondo reale e non virtuale: essere sopraffatti dalla solitudine digitale, dimenticando la bellezza di un sorriso o di un gioco fatto insieme.

L'insegnante può aiutare i bambini a riflettere sull'importanza dell'amicizia e della condivisione reale di emozioni.

L'interazione con la **tecnologia** è molto importante, senza perdere di vista la **realtà**: solo in questo modo l'infinito

potenziale tecnologico sarà effettivamente complementare allo sviluppo delle nostre competenze e di quelle dei nostri bambini.



GIOCO: #ÈLAFELICITÀCHEVINCE

Questo gioco rappresenta un modo simpatico e semplice per condividere piccoli, grandi momenti di felicità insieme ai propri amici. Può essere proposto sia a scuola che in famiglia o nel tempo libero, purché si riescano a raccogliere i brevi pensieri e le riflessioni scaturite dal gioco. Nella versione scolastica, si potrebbe inserire nel giornalino online di scuola uno spazio dedicato a questa attività, da alimentare quotidianamente o su frequenza definita dall'insegnate.

L'hashtag **#èlafelicitàchevince** richiama il moderno linguaggio dei social network ed è un aggregatore tematico che in questo gioco ha il compito di identificare ogni giorno un'**AZIONE** concreta, un **FATTO** o una **SENSAZIONE** che ci rendono **FELICI**, nel segno dell'amicizia e della condivisione.

I bambini sono incoraggiati a riflettere sull'importanza dei piccoli gesti quotidiani reali che ci donano felicità: un bel voto a scuola, una buona azione compiuta, un gesto di gentilezza, un abbraccio ricevuto.

Seguendo il testo della canzone, infatti, vediamo che sono proprio le azioni realmente compiute che regalano emozioni e piacevoli stati d'animo: siamo felici per un gioco condiviso, per un sorriso ricevuto, per aver fatto pace dopo un piccolo litigio.

*Io clicco "mi piace" se ti faccio un sorriso
Tu clicchi "mi piace" quando giochi con me
Tanto, tanto ci piace se facciamo la pace
Quando succede che si litiga un po'!*

Per documentare meglio l'attività, possiamo proporre ai bambini di associare **DISEGNI**, **IMMAGINI** o **FOTO** ai piccoli gesti quotidiani che danno felicità. Non è necessario elencare solo azioni della vita reale, possiamo inserire nell'elenco quelle azioni che ci rendono felici anche grazie alle nuove tecnologie, proprio come suggerisce la canzone.

La rete ci aiuta, infatti, ad accorciare le distanze e sarà piacevole sentire idealmente vicino chi in realtà è dall'altra parte del mondo!

Per aiutare i bambini ad avere maggiore consapevolezza dei mezzi tecnologici a loro disposizione, si può stilare un elenco delle nuove tecnologie (applicazioni, programmi, social media... ecc) e dei loro principali utilizzi.

Si scoprirà che esistono applicazioni e programmi interamente dedicati all'apprendimento e al gioco, social media destinati solo alla condivisione di immagini e video, in generale programmi di grande utilità nel mondo del lavoro e della scuola. I bambini in questo modo comprendono che i mezzi tecnologici a disposizione dell'uomo sono molteplici e vanno utilizzati adeguatamente, in base alle proprie necessità. È superfluo ricordare che è compito degli adulti vigilare sulle modalità di accesso dei bambini alla rete, per evitare insidie e contenuti non adatti alla loro età.



LABORATORIO VINTAGE: C'ERA UNA VOLTA...

Nella consapevolezza che i bambini di oggi vivono a stretto contatto con le nuove tecnologie digitali, perché non proporre loro un'attività che fa fare un passo indietro nel tempo? Avranno la possibilità di sperimentare che **anche senza tecnologia** nel passato si facevano le stesse cose, ci si **divertiva molto** e si vedevano realizzati manualmente compiti e obiettivi assegnati.

Il laboratorio vintage del **C'ERA UNA VOLTA** ha lo scopo di incoraggiare i bambini a riflettere sull'utilizzo delle tecnologie, a trovare soluzioni alternative in loro assenza e ad aguzzare l'ingegno!

Il gioco è idealmente adatto a una realizzazione in famiglia, poiché coinvolge i bambini e gli adulti di riferimento (genitori, fratelli o sorelle, nonni, parenti...ecc) oppure può essere svolto nella comunità, a confronto con educatori e amici.

È un'attività che ci riporta indietro nel tempo per le modalità di realizzazione e i relativi materiali (non è consentito reperire informazioni in rete) ma allo stesso tempo **stimola la creatività e la fantasia dei bambini:** per completare il compito assegnato, i più piccoli dovranno avvalersi di strumenti di ricerca a loro poco noti ma ugualmente efficaci. Servirà l'aiuto degli adulti per reperire il materiale necessario e per far comprendere ai bambini come si facevano certe cose prima dell'avvento delle moderne tecnologie! L'argomento da "svolgere" è a discrezione degli adulti, può essere facilmente adattato a eventi del calendario (festività), a ricerche geografiche (città e nazioni), a uomini illustri (artisti, scienziati, esploratori, navigatori), alla storia.

Argomento

Preparare una ricerca su un determinato argomento, impiegando materiali cartacei e immagini a supporto



Materiale occorrente:

Alcune **enciclopedie** cartacee o **libri** di approfondimento sulla cultura generale;

Qualche **rivista** o **giornale** dove poter reperire immagini adatte all'argomento da trattare;

Un **quaderno**, **forbici** e **colla**;

Una buona dose di **creatività** e **iniziativa**;

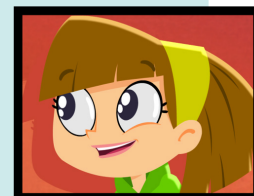


Svolgimento

Una volta individuato l'argomento della ricerca, strutturarne il contenuto in base a parole chiave correlate. Se si tratta di un personaggio, si possono indicare i dati anagrafici e altre informazioni storiche, affiancando allo scritto una testimonianza illustrata o disegnata, oppure si possono aggiungere dettagli di particolari imprese compiute.

Se invece la nostra ricerca è su una nazione, possiamo indicare dati demografici, superficie occupata, bandiera nazionale, moneta, lingua e tante altre utili informazioni. Alla fine del gioco la ricerca sarà condivisa con familiari o amici e, a turno, il laboratorio vintage potrà essere ripetuto per altri argomenti. Lo scopo è quello di documentare con materiale "desueto" una tematica precisa, in modo esauriente e sensato.

Sarà divertente il confronto tra bambini e adulti, che torneranno indietro nel tempo e saranno per i piccoli la testimonianza vivente del come si facevano alcune cose prima di internet!



LA RIVOLUZIONE TATTILE: RESTIAMO IN CON-TATTO

Fino a qualche anno fa l'idea di eseguire un semplice comando tattile su un dispositivo tecnologico era considerata quasi come una scoperta fantascientifica: chi lo avrebbe mai detto che con un solo tocco sullo schermo pochi anni dopo avremmo potuto effettuare chiamate telefoniche, accendere luci o sfogliare libri?

Una vera e propria **RIVOLUZIONE DIGITALE** che con lo schermo tattile ripristina la corporeità, nell'interazione con la tecnologia. Di conseguenza oggi anche i bambini più piccoli, che non sanno leggere e scrivere e non hanno raggiunto determinati livelli di coordinazione oculo- manuale, possono interagire con le tecnologie in largo anticipo rispetto al passato.

Nella scuola primaria le esperienze con lo schermo tattile diventano più strutturate, poiché i bambini hanno sviluppato ulteriori competenze e maggiori abilità rispetto alla scuola dell'infanzia. Sono disponibili numerose applicazioni che supportano l'insegnamento delle materie scolastiche e sono di estrema utilità anche a sostegno dei disturbi specifici dell'apprendimento.

Per rimanere in contatto con il mondo reale, però, è utile fare insieme ai bambini una riflessione sulle modalità di comunicazione maggiormente utilizzate oggi e quelle che, seppur presenti, non utilizziamo quasi più.



GIOCO: CHI SI RICORDA?

Questo gioco è divertente e utile a **grandi** e **piccoli**, per avere maggiore consapevolezza delle abitudini che cambiano da una generazione all'altra.

La proposta operativa è valida sia per la scuola che per il tempo libero, i bambini possono partecipare a piccoli gruppi in classe oppure

a turno con gli adulti, in famiglia o altrove.

Si stabilisce un numero massimo di domande per ogni gruppo di partecipanti, chi conduce l'attività ha il compito di bilanciare domande e risposte nei singoli gruppi, in modo da garantire la partecipazione di tutti.

Chi si ricorda

- ...di aver spedito una cartolina a un amico la scorsa estate?
- ...di aver scritto un biglietto di auguri a Natale?
- ...di aver giocato recentemente a nascondino?
- ...di aver cantato a squarciagola una canzone con gli amici, fino a perdere la voce?
- ...di aver sfogliato un atlante geografico?
- ...di aver ricevuto un biglietto di auguri cartaceo per il compleanno?
- ...di aver atteso con trepidazione le vacanze estive o invernali per rivedere un caro amico



Dopo aver raccolto tutte le risposte, sarà interessante e bello scoprire se, ad esempio, qualcuno non ha mai scritto una cartolina o ricevuto un biglietto di auguri, sostituiti da messaggi virtuali, più veloci e comodi. Per ogni partecipante il gioco diventerà un **momento di confronto** sull'importanza e la comodità della tecnologia, ma anche sul valore insostituibile di alcune forme di comunicazione tradizionali, che tuttora rappresentano un vero contatto emotivo.

L'intensità di un pensiero o di una lettera scritta, per esempio, difficilmente è sostituibile con un breve messaggio accompagnato da

faccine che esprimono in modo simpatico i nostri stati d'animo: il tempo di una veloce visualizzazione online non è paragonabile in durata alla piacevole lettura di uno scritto, che rimane nel tempo e nella nostra mente. Inoltre, esercitando la scrittura mettiamo a nudo le nostre emozioni, per guardarle meglio, per riflettere e far riflettere i destinatari del nostro messaggio.

I bambini vanno incoraggiati a usare con consapevolezza entrambi i modi di comunicare – online e offline –, affinché la tecnologia sia complementare alla realtà. Scrittura virtuale e scrittura reale procederanno di pari passo!

PROGETTO DI SILVIA CORRADINI

Silvia Corradini è nata a Parma nel 1978. Laureata in **Lingue e Letterature Straniere**, insegna attualmente in un liceo della sua città.

Ha fatto esperienze di vita e lavoro in Europa e Nord America e dopo dieci anni trascorsi in una multinazionale farmaceutica, ha scelto di dedicarsi alla realizzazione di progetti didattici per l'infanzia.

Grazie alle selezioni dello **Zecchino d'Oro** a cui ha **partecipato da bambina**, si avvicina alla musica e in seguito presta la sua voce come solista in diversi progetti delle Edizioni Paoline. Ha studiato **pianoforte** e ottenuto la Licenza di Teoria, Solfeggio e Dettato Musicale, è autrice di testi e canzoni per bambini in italiano e in inglese. È **mamma** di Giovanni, fonte di grande ispirazione.

Ha pubblicato **Happy English**, l'inglese per i più piccoli (Paoline Audiovisivi, 2016), **La fattoria** (Paoline Audiovisivi, 2017), **Happy English 2**, **L'inglese per i più piccoli** (Paoline Audiovisivi, 2017) e **Grazie scusa per favore** (Paoline Audiovisivi, 2018).

