

Maestre digitali – DIGIBIMBI – 22 e 26 2 2019 – IVREA

A- Presentazione Digibimbi 0 – 6

B- 1- Lettura Barisani

L'inserimento delle nuove tecnologie e dei computer nella didattica dei bambini non è un fattore legato alla moda, ma è un dato di fatto che i processi di apprendimento di bambini e bambine in questi ultimi anni si sono modificati. Questa trasformazione è data soprattutto dal consumo di multimedia nel proprio contesto domestico. Nella nostra società, ormai sempre più caratterizzata dalla presenza delle tecnologie anche la scuola dell' Infanzia deve promuovere una prima educazione digitale, ma con molta attenzione. Le nuove tecnologie devono essere inserite all' interno della relazione 'insegnante-allievo/a con cautela e con un uso programmato e consapevole. In quanto le nuove strumentazioni tecnologiche non portano innovazioni di per sé, se non sostenute da un rivisitazione e auto riflessione della pratica didattica. L'insegnante deve quindi saper utilizzare alcuni programmi conoscendone strumenti e procedure interne per creare un processo di apprendimento valido di cui il bambino possa beneficiare. Le esperienze fatte in un laboratorio d'informatica offrono un'opportunità di apprendimento globale, attraverso il coinvolgimento di più canali ricettivi: sensoriale, cognitivo ed emotivo, Inoltre lo svolgere attività profondamente motivanti permette di attivare processi fondamentali quali: attenzione, memoria e voglia di imparare. La maestra Barisani, scuola materna Alpignano.

2- Le ns TESI sul digitale coi BIMBI

1. I ns bimbi vivono in mezzo ad adulti che frequentemente ed in modo ostentato usano dei giocattoli nuovi e che attirano la loro attenzione. Oppure che li coinvolgono con loro foto video etc. che vengono messi online, esponendoli talora a pericoli.

2. Un'educazione graduale a che cosa sono, come funzionano, come usare questi giocattoli in modo adatto alla loro età è necessaria.

3. Deve essere però proporzionata all'età e alla fase di sviluppo della personalità e delle loro varie intelligenze

4. Quindi non è detto che sia necessario dare loro subito in mano queste tecnologie, perché ancora più dei loro fratelli più grandi NON sanno usarle con cautela, in modo utile ed evitando i pericoli che in molti casi non sanno neanche concettualizzare.

5. Piuttosto visto che la rete propone comunicazione condivisione collaborazione si tratta di cominciare da questi atteggiamenti, prerequisiti positivi, per poi passare all'uso di alcune tecnologie in modo limitato sotto il controllo graduale dell'adulto. Da un massimo di controllo e poca autonomia ad una maggiore autonomia con un po' meno di controllo.

6- Questo deve avvenire in contesto in cui si sviluppano tutti i tipi di intelligenza (Gardner) a 360 gradi e in modo armonioso, e non si privilegia la dimensione tecnologica, che è e resta un gioco. Intanto devono sviluppare il corpo, la motricità, il disegno, la capacità di osservazione, la capacità di relazionarsi con altri (che sarà anche alla base del lavoro in rete) di comunicare a parole, etc.. E tenendo conto che in molti casi NON sanno ancor scrivere.

La logica è quella di NON interferire coi processi già in atto della loro crescita, ma di tenerne conto per affiancare attività adattate e che suggeriscano che esistono schermi, e dietro questi schermi altre realtà, compresa parte della loro personalità. E che esistono giocattoli e accanto al mondo "reale" un mondo virtuale che con cautela si può esplorare e "giocare".

ATTIVITA' PROPOSTE CORSO

Premessa

In relazione alla fase di sviluppo

L'educazione non consiste nel proteggere il bambino e nel controllarlo ma nell'insegnargli progressivamente a difendersi e orientarsi da se.

0- 3 - Prima dei 3 anni il bambino ha bisogno di costruire i suoi punti fermi nello spazio e nel tempo e di cominciare ad identificarsi in relazione al mondo

3 - 7 Il bambino ha bisogno di scoprire le sue possibilità, di continuare ad identificarsi e di confrontare la sua comprensione del mondo con quella degli adulti

7- 9 Il b. ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale etc. Tisseron e Rivoltella, Lacan (specchio)

Tra i 6 e i 18 mesi i bambini vivono lo stadio dello specchio (Lacan). Si vedono allo specchio e cominciano a costruire i confini della propria identità (la forma del proprio corpo).

Io sono quello dello specchio ma quello porta il mio nome

FASCIA 3 - 7 _ riferimenti Letteratura ed esperienze

- Applichiamo anche alcune idee del **progetto 0 3 6 9 12 di Tisseron e Rivoltella** di cui propongo alcune schede didattiche. *ES- "Imparare a far finta di" (3-6 anni) + "Realtà e schermi: a che gioco giochiamo" (3 anni riferimenti spazio tempo nella realtà e sullo schermo)" + "Il gioco delle regole" (3 anni ca) + "Uso della propria immagine: chi la può usare e per fare cosa e cosa non si può fare" (6-8 anni) + " Navigare in rete sicuri" (dai 9 anni in su) + "Vivere nei social da cittadino: a che età e come " (dai 12 anni) e le **osservazioni di Lacan sul Bimbo e lo specchio Tra i 6 e i 18 mesi i bambini vivono lo stadio dello specchio (Lacan). Si vedono allo specchio e cominciano a costruire i confini della propria identità (la forma del proprio corpo).***

Io sono quello dello specchio ma quello porta il mio nome

Idee video e brevi giochi già sperimentati

Obiettivi:

1- Costruire i prerequisiti all'uso delle TIC/Digitale (cooperare, collaborare, imparare regole ...)- cfr programmi maestre

Attività proposte (45 min)

Conoscenza. Che tecnologie conosci, quali usi, con che regole, con che controllo da parte dei genitori/adulti?

a- Noi e lo schermo/gli schermi degli adulti

b- Noi dentro lo schermo S. Turkle

c- Schermi attivi e passivi

d- Dentro e Fuori (gioco) cioè Reale e virtuale

2- Formare/suggerire un atteggiamento corretto con un robottino basato sui meccanismi + di identificazione (io robottino)

+ smontare o montare il giocattolo per capire come funziona e perché funziona.

3- Capire/sperimentare che un robottino fa solo quello che gli è stato insegnato

4- Capire/sperimentare che per insegnare a un robottino (programmazione) occorre fare 2 operazioni: a- Riflettere e trovare una strada per risolvere un problema (Diagramma di flusso) b- Parlare e interagire col robottino in un linguaggio che lui capisca.

Attività proposte (45 min)

a- **identificazione col robottino- gioco del R.**

b- **il robottino (le TIC) da sole non sono capaci di fare niente** vs TIC a scatola chiusa

c- **Siamo noi che insegniamo loro cosa fare per fare questo:**

+ **Dobbiamo fare un ragionamento** (diagramma di flusso)

+ **Dobbiamo usare un linguaggio che il robottino capisca**

+ **Lui può rispondere e dialogare con noi.**

- **col R. abbiamo un rapporto di insegnamento e dialogo, ma anche una relazione emotiva. Gli diamo un nome? Lo salutiamo? (S. Turkle)**
- **Noi robottino "istruito" + noi istruttori del robottino**

oooooooooooo

Altre Attività già sperimentate

FASE 1 Giochi senza tecnologie (+ Piccoli) -- Scegliere insieme alcune attività

+ Usare il **linguaggio** per descrivere cose fatte agli altri bambini (non alla maestra)

+ Imparare gradualmente **le regole della socializzazione** (anche **operativa**).

Prerequisiti

+ Lavorare sui **prerequisiti**. Fare e **condividere** un disegno, un'attività manuale facendola vedere

+ spiegandola e più tardi **modificandola** con altri.

Collaborare: fare insieme con un altro e poi ad altri cose che di solito fa da solo.

+ **Fare finta che.** Gioco teatrale in cui a turno i bambini provano a fare l'aggressore, la vittima, il salvatore. Essere altro da se, capire gli altri, imparare a non farsi aggredire o come comportarsi.

+ **Avvio al mondo reale e poi virtuale.** Mettere una corda in terra. Di qua sono loro come pensano di essere, reali. Di là "fanno finta" (teatro) e sono loro che fanno altre cose

+ **La corda è lo schermo.** Dentro e fuori. Io e l'altro io.

+ Usare poi uno specchio o uno schermo in classe: abituarli al fatto che lo specchio (e poi lo

schermo delle TIC) riflette uno che sono io, ma che c'è un altro io non corporeo. **Reale e virtuale.**

FASE 2 Giochi con le tecnologie (Piccoli) Scegliere insieme alcune attività

+ Stabilire delle regole per l'uso delle TIC e dei nuovi giochi.

+ Uso del touch sullo schermo, a turno per disegnare o giocare a giochi educativi.

+ Vedere semplici video (poi anche sull'uso della rete), da raccontare e commentare (scelti col docente). *NB Useremo molto brevi video e videogiochi scelti da noi.*

+ Usare la tastiera con la maiuscola per scrivere e stampare il proprio nome (dove possibile)

+ Usare cubi reali e poi cubi nello schermo in un videogioco (o simili)

+ Usare semplici videogiochi ed esplorarli con l'aiuto del docente.

+ Usare insieme ambienti protetti, riflettendo sul loro interesse e sui loro rischi.

Insegnare al Pc e al robot a fare cose

+ **Far fare al computer qualcosa** (giochi in cui si comandano piccoli robot o personaggi, si scrive, disegna). **Il robot da solo NON fa niente, con che linguaggio lo possiamo comandare, fargli fare qualcosa? Vedere cosa ha imparato e cosa può fare da solo dopo che gli abbiamo insegnato. Siamo noi che parliamo col r. con che lingua? Proviamo fare un dispetto al robot.**

+ Produrre qualcosa attraverso la tecnologia.

FASE 2 b Conversazione e prove di ricerca sul computer (sperimentati da/con Barisani)

+ **Gioco: cosa usi se...** (vuoi parlare con una persona che sta lontano, vuoi copiare una scheda,)

+ Gioco "qual è la **parola migliore se voglio trovare...** la favola dei 3 porcellini, la musica della gioia, ...

- +Cerchiamo insieme **“parole chiave “ sempre più precise (es frutto -> mela) oppure una “frase semplice”** : es Cosa mangia un cane
- Oppure” **I colori della paura”** per trovare ciò che può interessarci in rete, oppure il testo delle di una storia
- + **Cerchiamo su youtube video musicali che si riferiscono alle principali quattro emozioni**
- + **Guardiamo con l’ausilio del computer quadri e opere d’arte che rappresentano e suscitano emozioni**
- + **Gioco: disegna le faccine delle emozioni** con il programma
- + **Scriviamo il nome sui nostri disegni e proviamo a stamparli.**
- + Un’interessante **attività sulle emozioni: quale faccina rappresenta meglio come ti senti? o il viso dell’insegnante ...** (prima con il cartaceo e poi a video)
- + **Uso schede lavoro progetto 0 3 6 9 12 – Tisseron e siti di video e videogiochi.**

Per la **fascia 3-7 e cmq per la primaria** propongo come partenza di scegliere da elenco seguente:

- 1- **Cosa sapete della rete e cosa dovrete sapere,** vedi allegato, presentazione in versione semplificata e illustrata con video e figure
- 2- **Smartphone e utonti,** idem
- 3- **Cos’è e cosa succede in un social network** a bambini, ragazzi, adulti? idem
- 4- **Come cercare informazioni in rete ed essere sicuri che siano utili e vere?** idem
- 5- **Avete sentito parlare di bullismo e di cyber bullismo? Cosa sono e come difendersi** idem
- 6- **Parliamo di bufale (e di false notizie) e di caproni** idem

Per le classi 4 e 5 della primaria (volendo anche per la 3) **possiamo scegliere tra i temi da elenco allegato (8 - 14.** Consiglio di scegliere fra i filoni per Ragazzi. (in nero sono temi da affrontare con adulti Docenti e genitori.)

Osservazione valutazione documentazione

Per la **valutazione e la documentazione** possiamo

- a- **Discutere coi bambini e ragazzi sul percorso**
- b- Usare **semplici griglie di osservazione prodotte da maestre** (vedi allegati)
- c- Fare un **sintetico diario di bordo con foto e video** dei vari momenti

NNBB

I - Ad ogni docente/classe sarà:

- a- **Lasciato in uso il materiale scelto e da me prodotto - licenza CC BY SA NC**
- b- **Inviati i vol. 1 2 3 de *Il mondo della rete spiegato ai ragazzi*, facile mappa del mondo della web, con possibilità di approfondimenti.**

II- I materiali prodotti potranno essere pubblicati:

- a- **Sul sito della scuola**
- b- **Sul sito del progetto www.reteragazzi.it**
- c- **I migliori e più adatti pubblicati sul sito USR/Istoreto – Cittadinanza sezione Buone pratiche**
- d- **Data notizia tramite SN e pagine Associazione Gessetti colorati**