

Al mio cucciolo
e al suo tenero papà



INDICE

Introduzione

- la società attuale pag. 3
- l'argomento della mia relazione pag. 4

Cap. 1 - La mia storia professionale

- 1.1 Gli studi e le scelte lavorative pag. 5
- 1.2 Il mio anno di formazione pag. 6
- 1.3 Coinvolgimento nelle attività di circolo e rapporti con le colleghe pag. 7
- 1.4 Il corso di aggiornamento-formazione pag. 7

Cap. 2 - Computer e bambini

- 2.1 Il computer nella Scuola dell'Infanzia, gli studiosi sostengono... pag. 9
- 2.2 Il ruolo dell'insegnante pag. 12
- 2.3 Riferimenti legislativi pag. 13

Cap. 3 - Progetto didattico personale: "Basta un click"

- 3.1 L'Edutainment pag. 15
- 3.2 Descrizione del laboratorio di informatica pag. 16
- 3.3 Il mio progetto pag. 17
- 3.4 Modalità organizzative pag. 20
- 3.5 Il sondaggio preliminare pag. 21
- 3.6 Che cosa pensano i bambini del computer pag. 22
- 3.7 Software didattici utilizzati pag. 24
- 3.8 Riflessione sui software pag. 29
- 3.9 Valutazione delle famiglie pag. 29
- 3.10 Verifica e prodotto finale pag. 30
- 3.11 La filosofia del software libero applicata all'insegnamento pag. 31
- 3.12 Distribuzione di Gnu/Linux per la didattica pag. 32
- 3.13 L'utilizzo del software libero nella Scuola dell'Infanzia pag. 32

Riflessioni conclusive

pag. 35

Profilo degli autori consultati

pag. 37

Un ritratto della maestra Cinzia

pag. 39

Bibliografia e link di riferimento

pag. 40

Allegati

- Schede pag. 42
- Relazione finale pag. 56

INTRODUZIONE

La società attuale

In questi ultimi decenni la diffusione dell'informatica e dei suoi strumenti ha conosciuto un'importante accelerazione in tutti i settori della società. Si è trattato di uno sviluppo repentino che sembra ormai irreversibile proprio in relazione al ruolo che l'informatica ha assunto nella società post-industriale. La presenza del computer ha generato numerosi e profondi cambiamenti in tutti i campi della vita umana, da quello socio-economico a quello formativo. Nessuno può rimanere insensibile anche se gli atteggiamenti e i comportamenti verso queste tecnologie non sono univoci.

Molti hanno aderito senza indugi al fenomeno informatico, diventandone pienamente consapevoli, altri, nel limite del possibile, hanno cercato di restarne ai margini, considerando questa realtà troppo impegnativa, magari invadente e piena di incognite.

Oggi la scuola italiana, dopo aver constatato che il computer è parte integrante degli ambienti quotidiani, si è adeguata ai tempi moderni e dispone di aule informatiche dotate di laboratori dell'ultima generazione; si assiste, nella scuola ad una generale voglia di cambiamento e di innovazione.

Fino a qualche anno fa l'introduzione del computer non aveva coinvolto la Scuola dell'Infanzia, per questo motivo esistono poche indicazioni al riguardo e manca una pedagogia di riferimento.



L'ARGOMENTO DELLA MIA RELAZIONE

Ormai da tempo mi occupo di insegnare l'uso del computer agli alunni della Scuola dell'Infanzia e anche durante quest'anno ho svolto un progetto di informatica, che ho denominato “Basta un click”.

Questa relazione offre un resoconto ed una riflessione sul mio lavoro didattico svolto durante l'anno scolastico 2006/2007, presso la Direzione didattica del I circolo di Ventimiglia ed ha inoltre lo scopo di riferire la mia esperienza di avvicinamento dei bambini molto piccoli all'uso delle nuove tecnologie informatiche.

Ho suddiviso questo mio lavoro in capitoli :

Il primo presenta un “excursus” sull'anno di formazione e in particolare la mia presentazione professionale, gli impegni all'interno del circolo didattico, i rapporti con gli altri docenti e il corso per insegnanti neoassunti.

Nel secondo capitolo ho considerato l'introduzione dell'informatica nella Scuola dell'Infanzia ed ho analizzato gli studi di esperti in questo campo (docenti e pedagogisti delle più importanti Università italiane e studiosi di fama internazionale).

Il terzo capitolo si focalizza sul mio progetto di informatica “Basta un click”. Ho usato test e grafici per esemplificare la spiegazione del lavoro svolto nel laboratorio ed in classe, ho spiegato i tipi di software utilizzati ed ho concluso con alcuni pensieri dei bambini sul computer, raccolti durante le lezioni.

Nell'appendice ho riportato gli elaborati, le schede e le griglie che ho preparato per il mio progetto.

La bibliografia e la “sitografia” sono correlate da una breve biografia degli autori che ho consultato per preparare il mio progetto.



CAPITOLO 1

La mia storia professionale



1.1 Gli studi

La maggior parte della mia vita è stata dedicata allo studio. Terminato il Liceo Classico, mi sono iscritta alla facoltà di Lettere presso l'Università degli Studi di Genova, nonostante avessi molti dubbi sull'indirizzo specifico. Solo dopo il primo anno di frequenza, ho capito di amare particolarmente il latino e la storia e così ho optato per l'indirizzo "Archivistico-biblioteconomico", che interessa entrambe queste materie, così in soli quattro anni mi sono laureata a pieni voti, discutendo una tesi di Archivistica sulla storia di Genova.

Dopo la Laurea ed un breve periodo di volontariato presso l'Archivio storico del Comune di Genova, ho deciso di continuare a studiare e così ho conseguito il diploma magistrale, un master in "Archivistica, paleografia latina e diplomatica" e infine ho superato il concorso che mi ha abilitata all'insegnamento nella Scuola materna.

Studiare è sempre stata la mia passione affiancata da quella per il teatro e da quella per l'informatica, che coltivo costantemente; mi piace molto leggere e non ho alcun timore quando devo affrontare un argomento nuovo.

Nonostante negli ultimi anni sia diminuito il tempo da dedicare allo studio, continuo a farlo, aggiornandomi soprattutto per la mia professione.

1.2 Le scelte lavorative

Dal 1997 ad oggi ho svolto attività di docenza presso vari Istituti della Provincia di Imperia; ho insegnato italiano e storia in un Istituto tecnico turistico di Ventimiglia e in seguito in una scuola media di Vallecrosia. Nel frattempo, dopo vari corsi di perfezionamento di Archivistica, svolti

a Genova e a San Miniato, ho conosciuto l'ex sindaco del mio paese, uomo di notevole cultura, che mi ha incaricata di ripristinare i documenti dell'Archivio storico del Comune che erano stati danneggiati dall'alluvione del 1998. A questo lavoro di riordino ne è seguito uno di regestazione e, dopo aver ricostruito la storia di San Lorenzo al mare, presto mi piacerebbe scriverne un libro.

Superando il concorso di abilitazione all'insegnamento nella Scuola materna ho incominciato un lungo iter di supplenze che mi ha portata ad apprendere molto sulla didattica e sulla professione dell'insegnante.

Ho collaborato con docenti molto preparate, che mi hanno insegnato a potenziare il lato positivo di ogni bambino, cercando di infondergli sicurezza e fiducia.

1.3 Il mio anno di formazione

Quest'ultimo anno è stato per me ricco di cambiamenti, non lo considero un periodo di prova, ma una momento per analizzare il mio percorso professionale e per riflettere sul lavoro che ho svolto.

In passato, sia per le supplenze a breve termine sia per il periodo di maternità, non avevo mai avuto la possibilità di svolgere periodi di insegnamento continuativi nella Scuola dell'Infanzia, ma quest'anno mi è stata offerta la grande possibilità di mettermi alla prova come docente, essendo stata immessa in ruolo nel I circolo didattico statale di Ventimiglia, nel Plesso di "Via Chiappori". Nonostante i notevoli problemi relativi ai mezzi di trasporto di cui devo usufruire per raggiungere la scuola, ho accettato di buon grado di lavorare in questa città in cui ho trascorso la mia adolescenza.

Il mio plesso, che è ubicato nel centro cittadino, è composto da quattro sezioni comprendenti circa 110 bambini, ognuna denominata con il nome di un colore. Le sezioni sono suddivise per età eterogenea, a me è stata assegnata la sezione D "verde" che è costituita da 23 bambini. Durante i primi giorni di scuola sono stata accettata affettuosamente dagli alunni e si è creato un clima di armonia e collaborazione con le mie due colleghe di sezione.

Nelle riunioni collegiali di settembre abbiamo elaborato un progetto di plesso, in linea con la Riforma scolastica, articolato sulla didattica del "*LABORATORIO, come luogo affettivamente, cognitivamente e sensorialmente stimolante ove il tempo non ha fretta, dove si vivono esperienze e si sperimenta*" intitolando la programmazione di circolo "*A scuola è bello...*".

La scelta di questa tematica è nata dal *desiderio di suscitare nei bambini quelle sensazioni di stabilità, sicurezza e conforto che oggi, talvolta, non riescono a vivere pienamente a causa di sollecitazioni sempre più*

pressanti e modi di vita disorientanti.

L'organizzazione che abbiamo attuato ha permesso di predisporre laboratori per età (3, 4, 5 anni) a sezioni aperte. Le attività di laboratorio sono iniziate nel mese di ottobre ed io ho scelto di lavorare con il gruppo dei quattro anni delle sezioni C e D, che è costituito da 17 bambini. Ciascun gruppo è stato impegnato nel laboratorio nelle ore antimeridiane per tre volte alla settimana. Mi ritengo ampiamente soddisfatta del lavoro che ho svolto sia con il gruppo di quattro anni sia in sezione.

1.4 Coinvolgimento nelle attività di circolo e rapporti con le colleghe

Ho partecipato con molto interesse a tutte le riunioni collegiali e a quelle di plesso.

Ho fatto parte della Commissione che si è occupata della redazione del “Patto formativo” d’istituto, che è uno strumento finalizzato ad esplicitare i comportamenti che alunni, genitori ed insegnanti si impegnano a realizzare nei loro rapporti.

Questo lavoro si è svolto in un clima collaborativo e piacevole.

Ho preso parte al corso di aggiornamento *Informattiamoci*, terzo livello, indetto dal mio circolo didattico e tenuto dalla maestra Loredana Fassola, docente molto preparata e “coinvolgente”; grazie alle sue lezioni ho imparato a creare pagine Web e ne ho costruite alcune sul mio progetto di informatica.

I rapporti con la tutor Clotilde, con le colleghe, con gli altri docenti del circolo e con il personale ausiliario si sono svolti in un ambiente di cordialità, serenità e di stima.

In particolare, le mie colleghe di sezione, Giulia e Cristina, oltre ad essere molto preparate professionalmente, si sono dimostrate disponibili alla collaborazione e allo scambio reciproco di esperienze, favorendo un clima di armonia e fiducia.

1.5 Il corso di formazione

Il corso di formazione è iniziato il 23 marzo è consistito in 41 ore di aggiornamento, 16 delle quali in presenza e 25 ore del cosiddetto e-learning.

I maggiori problemi del corso on-line sono stati determinati da difficoltà organizzative della piattaforma e-learning. Infatti quest'ultima è stata aperta con notevole ritardo e molti materiali teorici, soprattutto quelli rivolti alla Scuola dell'Infanzia, non sono stati inseriti tra le attività fruibili, ma rispetto agli anni precedenti non ci sono stati problemi di collegamento.

La parte più interessante del corso on-line è sicuramente rappresentata dai forum, aree di discussione con i colleghi su varie tematiche. La partecipazione al forum mi ha permesso di conoscere molti colleghi entusiasti del loro lavoro. Dagli argomenti trattati ho ricavato idee e materiali interessanti per la mia professione (soprattutto sull'edutainment), purtroppo non è previsto dal Ministero che si possa continuare a partecipare ai forum anche dopo quest'esperienza di formazione.



CAPITOLO 2

Computer e bambini



2.1 Il computer nella Scuola dell'Infanzia.

Gli studiosi sostengono...

La necessità di una teoria pedagogica sul rapporto tra bambini e computer e il bisogno dell'introduzione dell'informatica nella Scuola dell'Infanzia o almeno di una prima alfabetizzazione informatica sono suffragate da numerosi studiosi.

Lo scenario attuale vede schierate diverse e opposte tendenze di pensiero nei confronti degli strumenti tecnologici:

- una “tecnosettica”, caratterizzata da un forte allarmismo per i possibili rischi in cui potrebbero incorrere gli studenti con il loro uso;
- un'altra “tecnoentusiasta”, che invece manifesta una forte esaltazione per gli effetti benefici derivanti dall'uso delle nuove tecnologie;
- un'altra ancora, che si pone in una condizione di “indifferenza intellettuale”, rifiutando le implicazioni che, comunque, i nuovi strumenti comportano e comporteranno anche a livello sociale.

A mio parere sarebbe necessario avere un approccio fortemente critico nei confronti di strumenti, che possono portare grandi vantaggi al percorso didattico e di apprendimento, ma che se introdotti ed utilizzati in maniera selvaggia e superficiale, comportano grossi rischi di depotenziamento educativo e formativo.

Alla luce di ciò che ho studiato e letto cercherò di offrire un panorama di quelle che sono le posizioni teoriche di autorevoli studiosi contemporanei in questo campo, che è ancora parzialmente indagato.

Langdon Winner, professore di Scienze politiche al Rensselaer Polytechnic Institute di Troy, New York, ha avuto un ruolo considerevole nell'elaborazione delle idee, espone nei lavori curati e pubblicati dalla *Alliance for Childhood*, “Alleanza per l'Infanzia”, un'organizzazione internazionale che conta membri provenienti da

professioni e ambiti diversissimi.

Lo studio, dal titolo *Fool's Gold; A Critical Look at Computers in Childhood* (uno sguardo critico al computer nell'infanzia) inizia presentando una filosofia pedagogica per l'infanzia, incentrata su chi sono i bambini e di che cosa hanno bisogno, inoltre gli autori offrono ragioni solide e prove empiriche a sostegno delle loro tesi.

Sono presenti alcune idee molto interessanti sulle caratteristiche fondamentali che un'esperienza educativa dovrebbe avere e si critica con asprezza il modo in cui spesso i computer sono usati nelle scuole.

Non si tratta di alfabetizzare o di insegnare ad accendere, a cliccare, a usare il mouse, bensì di osservare, di cercare di comprendere, di commentare come le menti in formazione si confrontano con i nuovi alfabeti e di cercare di favorire la consapevolezza di ciò che sta avvenendo.

Per molti anni a venire i bambini prima e i giovani poi useranno il computer, impareranno ad usarlo con una naturalezza irraggiungibile dagli adulti che sono responsabili della loro educazione, per loro sarà la lingua materna, per noi la Lingua 2.

Giuseppe O. Longo, ordinario di Teoria dell'Informazione all'Università di Trieste, afferma che l'uomo (*Homo technologicus*, una creatura che cambia man mano che adotta le tecnologie da lui stesso prodotte) e la tecnologia sono inseparabili e ciò impedisce di prendere nei confronti di questa una posizione rigida, di accettazione o di rifiuto. Questo non ci vieta di avere una posizione critica, che, anzi, è necessaria: la tecnologia è inevitabile, ma occorre riequilibrare la sua posizione all'interno dell'*homo technologicus*, che essa tende sempre più a dominare.

La tecnologia ci dà vantaggi, ma anche svantaggi.

Il bambino che venga indirizzato al computer diventa tutt'uno con esso e quindi *non fa più ciò che faceva quando si ibridava, per esempio, con i libri*. Così accade che i bambini stiano perdendo alcune capacità che erano considerate importanti e di cui siamo stati per tradizione i depositari.

Seymour Papert, è il più grande studioso internazionale che si è applicato al problema di come i bambini possano utilizzare il computer e le tecnologie digitali per divertirsi e per migliorare lo studio e l'apprendimento. E' stato il primo a comprendere, tra gli anni Sessanta e Settanta, quale sarebbe stato il ruolo rivoluzionario delle tecnologie digitali nel campo dell'educazione e della didattica ed ha inventato il *Logo*, un linguaggio di programmazione ideato con finalità didattiche, ormai diffuso nelle scuole di tutto il mondo.

Papert, derivando alcune idee dalla teoria dell'apprendimento di Piaget

(con cui ha collaborato) ed altre dalla ricerca nel campo dell'Intelligenza Artificiale (settore nel quale è considerato uno dei massimi esperti), propone un ambiente di sperimentazione geometrica che coinvolge l'allievo, lo rende diretto costruttore di strutture, gli consente di apprendere operando. Papert sostiene che i computer debbano essere utilizzati come strumenti in modo ludico e costruttivo per liberare la creatività dei bambini e per potenziare le loro "intelligenze multiple".

Logo era motivato dall'idea di affidare il computer ai bambini, perché *il computer dice al bambino cosa fare. Fa una domanda e dice "giusto" o "sbagliato". Questo non è il modo di utilizzarlo. Il modo di procedere è mettere il bambino in condizioni di controllare il computer.* Logo è uno strumento che consente ai bambini di utilizzare il computer per fare qualsiasi cosa desiderino: della musica, dell'arte, dei giochi, delle ricerche storiche. E' un modo per dare ai bambini, e anche a chiunque altro, agli adulti come ai bambini, il controllo del computer.

In *Connected Family*, Papert offre soluzioni e consigli per insegnanti e genitori e afferma che è necessario dare fiducia ai bambini. Di particolare interesse sono le indicazioni del matematico circa le paure dei genitori riguardo all'uso da parte dei loro figli di Internet. Egli afferma che l'errore dei genitori è quello di non cercare un dialogo con i piccoli, infatti spesso non sanno che cosa fanno i propri bambini davanti al computer e molti di questi ultimi non si fidano dei genitori, oppure, addirittura, alcuni bambini pensano che quando i genitori dicono: "Non fare questo!", si tratti di una buona cosa da farsi.

Se questo è il rapporto che gli adulti hanno con i bambini, si deve essere coscienti di avere un grave problema e si deve cercare di risolverlo. In questi casi la tecnologia aggrava un problema che esisteva già, non crea il problema.

Lavorare con i bambini, con i computer, offre ai genitori e ai figli l'opportunità di sviluppare progetti più collaborativi, di apprendere insieme, di condividere qualcosa di molto ricco, in cui i piccoli sono, in effetti, molto bravi ad apprendere e possono insegnare ai genitori. Papert sostiene che attraverso queste tecnologie abbiamo molta più opportunità di migliorare la vita dei bambini e la relazione tra questi e i genitori, piuttosto che il contrario, ma i genitori devono comprendere che devono trascorrere più tempo con i loro piccoli, devono imparare ad usare il computer, e devono essere disposti ad avere una mente più aperta su quello che i bambini debbano apprendere, su quello che non debbano apprendere e su come l'apprendimento debba funzionare. Il computer rende solo visibile un problema che esiste nell'attitudine dei genitori.

Paolo Ferri, professore di Tecnologie didattiche all'Università di Milano-Bicocca, dopo aver analizzato i dati di un'indagine condotta in

Europa sul rapporto tra computer e infanzia, sostiene che i bambini tendano sin dalla più tenera età ad attuare un uso *proattivo* del computer e di Internet, a considerarli come strumenti per comunicare più che come mezzo di intrattenimento passivizzante.

La ricerca di Ferri fa emergere che se da un lato si assiste ad una crescita dei computer che sono collocati all'interno delle classi, dall'altro aumentano anche i computer installati nei laboratori. Quest'ultima scelta è molto criticata dallo studioso perché porta a ghettizzare la tecnologia e a renderla un corpo estraneo rispetto alle attività formative tradizionali.

Inoltre il professore conclude la propria ricerca proponendo alcuni suggerimenti su come debba avvenire l'alfabetizzazione alle tecnologie della comunicazione da parte dei bambini di cinque anni.

Innanzitutto afferma che sia necessario sempre tener presente il motto di Papert: "E' il bambino che programma il computer e non il computer che programma il bambino", quindi sostiene di proporre attività che integrino al loro interno l'utilizzo di software semplici, quali Paint o Word. Sarà inoltre necessario educare i bambini a comunicare e a lavorare insieme, educarli cioè all'apprendimento collaborativi e attivo.

2.2 Il ruolo dell'insegnante

Oggi si ritiene che il ruolo degli insegnanti debba cambiare: in passato, infatti, il maestro era visto come una sorta di enciclopedia umana che forniva semplicemente la conoscenza, ma anche colui che doveva disciplinare i bambini e forzarli ad apprendere quando non volevano.

In un'intervista Seymour Papert afferma:

"Alcune delle vecchie funzioni dell'insegnante scompaiono, perché il docente dovrebbe essere una persona comprensiva, che consiglia e, soprattutto, uno che apprende.

Forse la cosa più strana della scuola è che noi tutti diciamo che i bambini dovrebbero imparare a studiare. Ma se si vuole studiare qualcosa, il miglior modo di impararlo è di vedere qualche esperto che lo fa.

I bambini vedono gli insegnanti studiare? Mai.

Perché gli insegnanti non studiano, insegnano. La cosa più importante che potrebbe fare un insegnante è essere un buon scolaro, imparare nuove cose insieme ai bambini e dare un buon esempio di apprendimento. L'essere realmente uno scolaro esperto dovrebbe costituire uno dei requisiti di un insegnante, insieme ad essere una persona calda, meravigliosa, comprensiva. Non è cosa da poco...il maestro deve diventare colui che apprende."

Questo vuol dire che per facilitare l'apprendimento dei bambini la cosa migliore che un insegnante può fare è quella di imparare nuove cose

insieme ai bambini.

Per realizzare un progetto di informatica la figura dell'insegnante assume una posizione centrale. Leggendo "Multimedialità nella scuola" di Antonio Calvani ho appreso che l'insegnante deve:

- aver ben chiari gli obiettivi che vuole perseguire,
- valutare criticamente se davvero il computer offre un supporto, uno stimolo, un valore aggiunto al processo di apprendimento,
- controllare, e quindi evitare, che lo studente si rapporti in maniera passiva e acritica col mezzo informatico,
- saper dosare i tempi di utilizzo in maniera adeguata, per evitare un sovraccarico da parte degli alunni, che potrebbe comportare danni a livello psico-fisico,
- valutare la qualità dei software utilizzati nelle lezioni.

Infine il docente dovrebbe essere ancor più consapevole del suo ruolo come punto di riferimento continuo, indispensabile e insostituibile per lo sviluppo psichico dell'alunno, al quale è necessario trasmettere sicurezza e affidabilità.

2.3 Riferimenti legislativi

L'informatica è riconosciuta dagli **Orientamenti della Scuola dell'Infanzia** del '91 come importante fonte di "stimolazione culturale" e di "opportunità cognitive di grande rilievo" [D.M. 3 giugno 1991],

Si legge: *"L'espandersi delle reti e dei linguaggi mass-mediali, pur rischiando di produrre effetti di conformismo e di indurre abitudini di ricettività puramente passiva, rappresenta non di meno un'importante fonte d'informazione e di stimolazione culturale. L'irruzione e la diffusione dei mezzi telematici ed informatici introducono opportunità cognitive di gran rilievo, anche se possono dar luogo a condizioni di isolamento connesse alla loro fruizione e alla prevalenza dei linguaggi formalizzati e digitali sulle altre forme di relazione e di espressività".*

La **legge n.53 del 28 marzo 2003** definisce le linee della riforma del sistema scolastico italiano, con effetti sia sulla struttura sia sulle regole di funzionamento. In particolare, nell'articolo 1 sono definite le norme generali relative alla Scuola dell'Infanzia, senza però che si riscontri un esplicito riferimento all'informatica, per il quale occorre attendere l'articolo 2 del Decreto Ministeriale n.61, che generalizza su piano nazionale l'alfabetizzazione informatica. L'elemento della generalizzazione viene ripreso dalla circolare 29 del marzo 2004, attuativa del decreto 59, dove si sostiene che

[N]ell'ambito degli obiettivi specifici di apprendimento costituiscono elementi di novità, per la loro generalizzazione, [...] l'alfabetizzazione tecnologica ed informatica.

Questo tentativo di avvicinare il bambino a una prima alfabetizzazione informatica si concretizza negli obiettivi per il capitolo "**Fruizione e produzione dei messaggi**", che prevedono che i bambini siano in grado di riconoscere testi di letteratura per l'infanzia visti attraverso i mass-media, come TV e computer; altro obiettivo è la capacità di sperimentare nuove forme di espressione artistica attraverso strumenti anche multimediali, come CD-ROM e computer per produzioni singole o di gruppo.



CAPITOLO 3

Progetto didattico personale: "Basta un click"



3.1 L' Edutainment

«Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo»

(Marshall McLuhan)

Il termine *edutainment* è un neologismo coniato da Bob Heyman mentre produceva documentari per la società National Geographic. L'espressione è nata dalla fusione delle parole *educational* (educativo) ed *entertainment* (divertimento). Si potrebbe tradurre *educare giocando* oppure *educazione al gioco*. Il termine *edutainment* è stato utilizzato inizialmente per indicare le forme di comunicazione giocosa finalizzate alla didattica. Il concetto si è con il tempo esteso a tutto quanto può essere comunicato, grazie al gioco, in modo simpatico e produttivo.

Il gioco, soprattutto nella prima e nella seconda infanzia, costituisce per i bambini l'attività principale, che occupa gran parte della loro giornata. Grazie al gioco imparano a conoscere e a controllare il proprio corpo e l'ambiente che li circonda, a sperimentare nuovi ruoli ed emozioni, a migliorare il proprio modo di esprimersi, a scoprire nuovi modi di utilizzo di oggetti e materiali, a risolvere problemi ed ostacoli che via via si presentano. Giocando, i bambini imparano anche a socializzare e ciò avviene gradualmente, di pari passo con la loro crescita.

Nella Scuola dell'Infanzia si cerca di offrire un ampio ventaglio di esperienze che abbraccino i vari ambiti: motorio, linguistico, logico, esplorativo dell'ambiente, espressivo, emotivo e sociale.

Nella nostra scuola, abbiamo a disposizione qualche strumento in più: i computer, che ci aiutano ad arricchire ulteriormente le esperienze dei nostri bambini, senza però trascurare quelle pratiche, che sono assolutamente insostituibili, in particolare per chi, come loro, è nato nell'era della televisione e cresce in una cittadina.

Quando si pensa al computer istintivamente viene in mente una persona sola davanti alla macchina, in uno stato di quasi isolamento, di distacco dal mondo circostante. A scuola questo non si verifica mai, anzi: il computer è fonte di comunicazione e di scambio di idee tra i bambini mentre lo usano. In alcuni casi, si è rivelato particolarmente utile nel favorire l'apertura verso gli altri di bimbi molto timidi. Dare spazio all'uso di nuove tecnologie nella Scuola dell'Infanzia non credo possa limitare processi di socializzazione, anzi penso che il PC sia uno strumento che, usato nella giusta misura, possa invece creare un momento di aggregazione e socializzazione, mettere in campo il gioco di squadra, il rispetto e la valorizzazione delle competenze e delle attitudini individuali come crescita comunitaria e recuperare situazioni di difficoltà. Inoltre l'avvicinamento al computer in età prescolare aiuta a far emergere la componente emozionale incanalandola nella giusta collocazione.

3.2 Descrizione del laboratorio di informatica

La Scuola di "Via Chiappori", in cui insegno, utilizza già da qualche anno nel proprio intervento educativo le nuove tecnologie multimediali.

All'interno del Plesso è presente un laboratorio di informatica, molto ben attrezzato, che le classi della Scuola Primaria e gli alunni della Scuola dell'Infanzia frequentano regolarmente, accompagnati dalle insegnanti e disciplinati da un regolamento di utilizzo dell'aula, che ne garantisce un uso corretto e consapevole.

Sono presenti undici postazioni multimediali, uno scanner, tre stampanti, il collegamento ad internet.

Per motivi di sicurezza non è possibile installare software didattici, quindi si usufruisce di quelli installati nei PC, che sono molto validi.

3.3 Il mio progetto

Il progetto “Basta un click” ha avuto inizio il 19 gennaio ed è terminato il 30 maggio ed ha coinvolto i trentaquattro alunni di cinque anni delle quattro sezioni del plesso di Via Chiappori.

Durante l'ultima lezione nel mese di maggio ho consegnato agli alunni i diplomi di frequenza al laboratorio e un libretto che raccoglie i loro lavori prodotti durante le lezioni, inoltre ho premiato i più meritevoli.



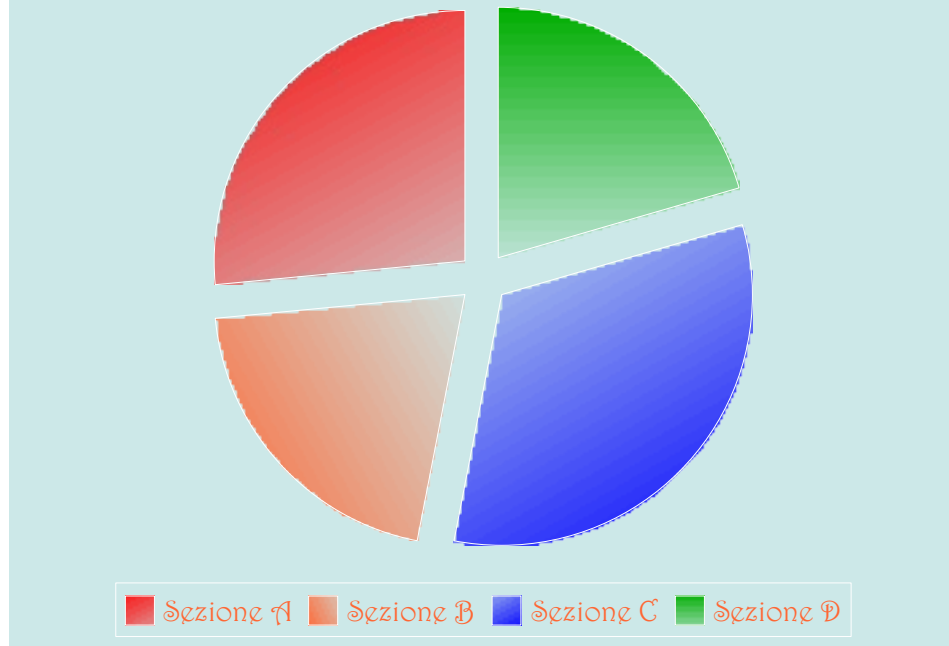
Lo scopo del progetto è stato di proporre un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico-creativo, favorendo la familiarizzazione con il PC attraverso programmi educativi e sperimentazione diretta.

Il gruppo dei bambini, essendo molto numeroso (trentaquattro) è stato diviso in tre sottogruppi ognuno dei quali è stato impegnato al computer per un'ora ogni settimana (mercoledì e venerdì) per un totale di trenta ore.



Fotografia liberamente tratta da Internet

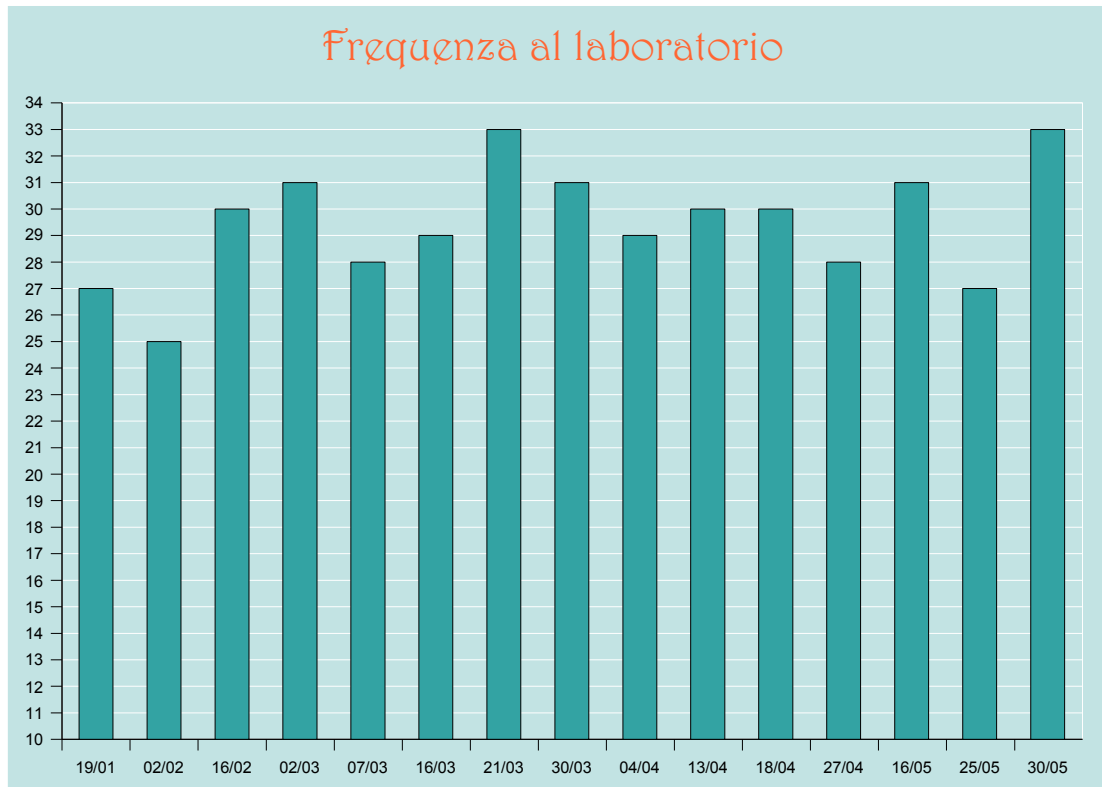
Iscritti al laboratorio di informatica



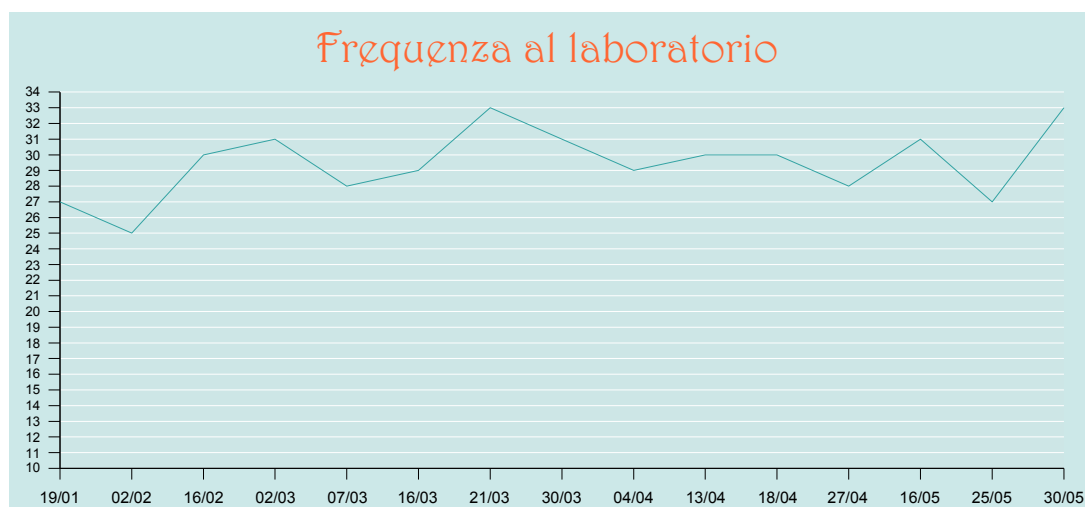
I bambini iscritti al laboratorio sono stati trentaquattro:

- Sezione A: 9
- Sezione B: 7
- Sezione C: 11
- Sezione D: 7

Nei seguenti grafici ho indicato la frequenza degli alunni al corso:



Dai dati riscontrati è evidente che il laboratorio è stato molto gradito agli alunni che hanno frequentato con una certa costanza.



3.4 Modalità organizzative

Ho suddiviso il mio lavoro in tre fasi:

Prima fase: osservazione dei bambini alla postazione multimediale

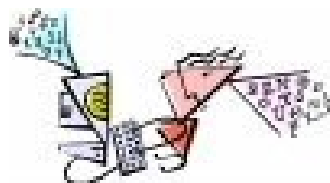
- una presentazione preliminare del PC (unità centrale, tastiera, mouse, monitor, stampante, casse) con cartellone esemplificativo e schede
- una visita al laboratorio di informatica e primi tentativi di interazione con la macchina.

Seconda fase: inizia l'avventura...

- saper distinguere le parti del computer illustrate nella prima fase
- acquisire un livello minimo di strumentalità e confidenza con il computer:
accenderlo e spegnerlo
manovrare il mouse (puntare, cliccare, trascinare)
riconoscere il simbolo freccia
utilizzare la tastiera
- muoversi liberamente dentro i software didattici proposti dall'insegnante
- uso dei programmi "Paint", "Drawing for children" e "Giochi tra i campi"
- scrivere spontaneamente/primi approcci
- acquisire nuovi vocaboli
- *uso della stampante e dello scanner.*

Terza fase: approdo al mondo di internet..

- Che cos'è INTERNET e come funziona
- Navigazione in siti didattici.



3.5 Il sondaggio preliminare

Prima di dar inizio al mio progetto, nel mese di dicembre, ho proposto ai bambini un test di ingresso,

Laboratorio di informatica Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"	
Che cos'è un computer?	
Qual è la differenza tra computer e televisione?	
Hai a casa un PC?	
Se ne possiedi uno lo utilizzi?	
Se lo utilizzi, per fare che cosa? Giocare, disegnare, guardare Cd rom,...	

Esempio del modello d'indagine "conoscitiva", da cui è emerso quanto segue:

Domande proposte	Sì	No
distinzione tra computer e televisione	31 bambini	3 bambini
possesso di un computer	19	15
utilizzo del Pc	20	14
Utilizzato per giocare disegnare scrivere	30 16 5	

Oltre la metà degli alunni sa che cosa sia un computer e ne ha a disposizione uno in famiglia e lo usa soprattutto a scopo ludico.

3.6 Che cosa pensano i bambini del computer

La prima domanda che ho posto ai miei alunni è stata la seguente:

“A che cosa serve il computer?”

e alcuni hanno risposto:

- *“Serve per disegnare”,*
- *“Serve per lavorare in ufficio”,*
- *“Il computer è una sala giochi, il mio papà ci gioca sempre. Anch’io lo uso, si usa con il “coso” e poi scegli il gioco che vuoi. Io scelgo giochi da femmina, mio fratello invece da maschi”.*
- *“Serve per andare in Internet”*

Queste risposte erano evidentemente legate ad esperienze occasionali oppure ai discorsi ascoltati in famiglia.

Dopo l’uso del computer a scuola per un periodo di tempo significativo alcune risposte sono state più appropriate:

- *“Serve anche per scrivere, ad esempio noi scriviamo i nostri nomi, per dire di chi è quel disegno, ma serve anche per giocare.”*
- *“Sì, questo è un programma, ce ne sono tanti: per giocare, per scrivere, per disegnare e poi per andare in Internet.”*

Queste considerazioni rendono abbastanza bene l’idea che i bambini si fanno del computer. Ormai è uno strumento abbastanza diffuso anche nelle case, molti lo usano con l’aiuto di genitori o fratelli e vi si adattano con una certa facilità. Per loro è fondamentalmente un giocattolo e come tale lo usano anche gli adulti. Alcuni bambini tendono ad identificarlo con la televisione, ma una televisione particolare, con cui si può interagire, più interessante perché muovendo i tasti o il mouse si può modificare. Questo giocattolo ha il vantaggio di contenere al suo interno una vasta scelta di giochi di tutti i tipi, adatti ai gusti più svariati.

Quando sono a tu per tu con il computer, a parte scambiarsi commenti e suggerimenti, i bambini tendono ad interagire con i personaggi presenti nel programma: parlano con loro come se fossero i compagni di gioco, ne imitano le voci e le movenze, rispondono alle domande, ridono, cantano le canzoncine e si compiacciono quando il computer li loda per un esercizio svolto in maniera corretta.

Nonappena i bambini prendono un po’ di confidenza con un nuovo gioco, in molti casi iniziano a farne un uso creativo: si potrebbe dire che “giocano con il gioco”.

A volte sbagliano di proposito la risposta per vedere quel che succede e a volte il risultato errato è per loro più divertente di quello esatto.

Talvolta inventano alcune varianti: è accaduto nel CD-ROM “Giochi tra i campi” con un gioco del labirinto in cui bisogna spostare un pallino lungo un labirinto tramite le frecce direzionali, verso destra, verso

sinistra, verso l'alto e verso il basso, per raggiungere degli annaffiatori che bagnano una piantina fino a farla fiorire. Pur essendo un gioco abbastanza impegnativo dal punto di vista dell'orientamento spaziale, i bambini che l'hanno provato per primi, dopo averlo eseguito in modo corretto hanno tentato di eseguirlo anche "alla cieca": un bambino copriva le frecce con la mano, mentre l'altro muoveva le frecce a memoria senza vederle: i risultati ottenuti non erano brillanti, ma il divertimento grandissimo.

E' interessante notare che il PC non è stato percepito dai bambini come uno strumento ad uso individuale ed ha rappresentato un'ulteriore occasione di socializzazione, un ambiente intorno e tramite il quale condividere giochi e scoperte con i compagni. Spesso i "più esperti" aiutavano i "meno esperti", in una sorta di mini-tutoraggio, riducendo anche il mio intervento.

Inizialmente è stato necessario esplorare e prendere confidenza con il PC, in seguito le attività sono diventate più specifiche.



3.7 Software didattici utilizzati

Il computer offre, tramite software didattici appositamente studiati per l'età prescolare e per i primi anni della scuola elementare, una serie di giochi estremamente accattivanti, ricchi di suoni e di colori, che hanno per protagonisti personaggi umani ed animali, che sembrano uscire dai cartoni animati. Questi giochi accompagnano in modo piacevole i bambini verso la conoscenza dei numeri, di forme geometriche elementari, di concetti logici e topologici, stimolando anche l'attenzione e l'osservazione.

Nel nostro laboratorio abbiamo usato i programmi "Paint", "Drawing for children", "La casa della scienza di Sammy" e "Giochi tra i campi".

Il programma Paint

Il programma si presenta ai bambini come un grande foglio bianco (lo spazio in cui possono disegnare) sotto al quale troviamo alcuni rettangoli di vari colori. Per scegliere il colore desiderato il bambino deve cliccare dentro il relativo rettangolo utilizzando il cursore del mouse.



Sul lato sinistro del foglio si trovano una serie di icone che permettono di scegliere varie opzioni per il disegno.

Drawing for Children

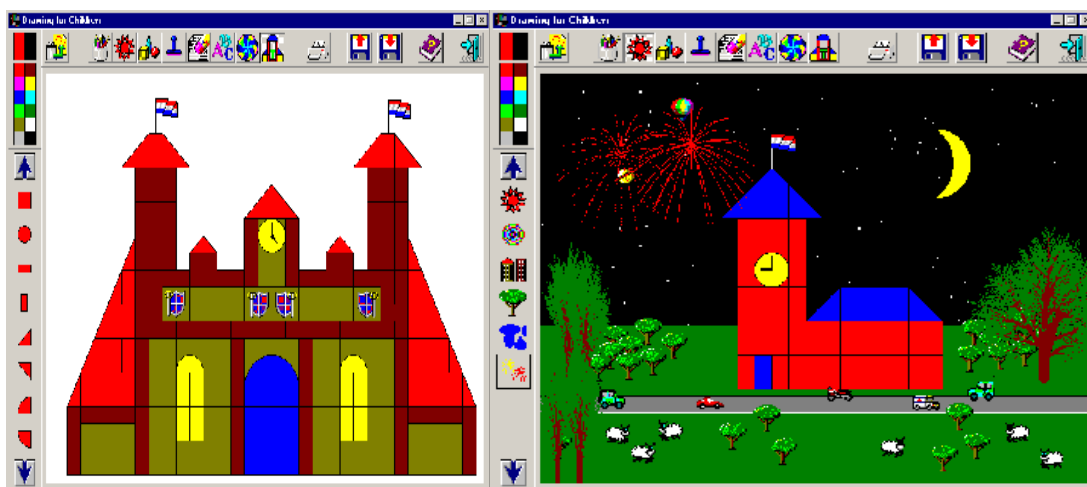
E' un ambiente di disegno con tecniche di base molto semplici; appositamente progettato per i bambini, è ricchissimo di strumenti grafici ed effetti speciali adatti a stimolarne la creatività.

Il modo migliore per imparare ciò che il programma può fare è provare con tutti i bottoni. Ci sono i comandi normali di disegno come linee, cerchi ecc. ma si può anche tracciare tubi e binari del treno, bolle, alberi ed erba per disegni realistici. Ci sono pennelli differenti e simpatici motivi di riempimento. 130 simpatici timbri con 2 possibilità di orientamento con il clic sinistro o con il clic destro. Il bottone shapes, permette la scelta tra 6 particolari timbri che incollano figure come facciate di palazzi, alberi, fuochi artificiali, sempre leggermente differenti tra loro, per una migliore resa paesaggistica.

Si scrive del testo su una riga per volta con 6 stili e 2 dimensioni differenti. Tra gli effetti speciali, oltre a simmetrie ed ingrandimenti, è presente con l'icona forbice, la funzione di taglia e incolla. Il bottone bloks, permette la scelta tra 16 elementi modulari che ripropongono il famoso gioco delle costruzioni in legno.

In caso di errore ci sono molti modi di cancellare la figura e con effetti differenti. In molti casi il bottone sinistro del mouse non ha lo stesso effetto del bottone destro; bisogna perciò provare anche con il tasto destro.

Naturalmente esiste la funzione di stampa, ma per motivi tecnici non ne abbiamo potuto usufruire.



Giochi tra i campi

Il CD-Rom costituisce un prezioso supporto per il lavoro dell'insegnante e una occasione di gioco intelligente per i bimbi di 3-5 anni o di maggiore età con difficoltà di apprendimento.

Il percorso logico attraversa tutti i "campi d'esperienza" offrendo utili spunti operativi fruibili in modo interattivo e riutilizzabili all'infinito.

Livelli di difficoltà

Per alcuni giochi esistono diversi livelli di difficoltà (due o tre a seconda dei casi). Quasi tutti i bambini si cimentano senza alcun timore anche con i livelli più alti, anzi talvolta pare che si divertano a sfidare gli ostacoli e se non riescono a portare a termine il gioco perché troppo difficile, non ne sembrano colpiti negativamente. Questo probabilmente è dovuto anche al fatto che a scuola davanti al computer non si è mai soli, si hanno sempre i compagni nelle postazioni adiacenti che non risparmiano aiuti e suggerimenti.

I numeri

I bambini, come tutti noi, vivono in un mondo di numeri, che vedono riportati un po' ovunque e già fin dai tre anni iniziano a farsi un'idea personale del loro significato e del loro valore. Obiettivo della scuola dell'infanzia non è di insegnare loro a memoria la sequenza numerica o magari ad eseguire delle operazioni, ma di aiutarli ad acquisire interesse verso i numeri e a costruirsi un concetto di numero. Nel software ci sono giochi basati sui numeri che si sono rivelati molto utili per favorirne la conoscenza e stimolare la curiosità dei bambini.

Ad esempio nel CD-ROM è inserito un gioco in cui si devono comporre i disegni unendo tra loro i punti contrassegnati dai numeri fino a dieci oppure fino a venti. La prima volta che si è provato il gioco in classe, un solo bambino tra quelli presenti conosceva l'esatta successione dei numeri, mentre gli altri procedevano per tentativi o si facevano aiutare da lui. In breve tempo anche altri bambini l'hanno imparata quasi senza accorgersene, stimolati dal fatto che il gioco non poteva altrimenti essere portato a termine, e in seguito si sono cimentati con il secondo livello, quello dei numeri fino a venti.

Percorsi

Per affinare la capacità di orientamento spaziale e di risoluzione di problemi, sono stati ideati alcuni giochi basati su labirinti e percorsi, come ad esempio il "percorso della tartaruga". In questo gioco si deve costruire un percorso combinando tra di loro dei mattoncini per permettere alla tartaruga di arrivare all'insalata senza cadere e incontrare

La casa della scienza di Sammy

Il programma si articola in diversi ambienti, studiati per promuovere nei piccoli abilità logiche di base e capacità di osservazione, fornendo elementari nozioni scientifiche e stimolando la naturale curiosità dei bambini. Cliccando sugli elementi presentati nella videata iniziale si accede ai diversi ambienti.

- Il **laboratorio**: costruire macchine e giocattoli assemblando le parti secondo uno schema e/o secondo un'analisi personale che mette in gioco la logica in relazione alle funzione degli oggetti e degli elementi che li compongono. E' possibile costruire oggetti originali di propria invenzione.
- La **macchina per fare il tempo**: dar vita a scenette animate che rappresentano diverse condizioni atmosferiche (e i loro effetti) ottenute associando diversamente le variabili.
- La **macchina per classificare**: raggruppare in categorie, secondo più attributi, elementi del regno animale, vegetale, animale.
- **Facciamo un film**, ordinare in sequenza logica tre o quattro fotogrammi per realizzare un film che guida alla scoperta delle trasformazioni che il tempo opera sulle cose e gli animali.
- Lo **stagno delle querce**, osservare ed acquisire conoscenze sulle variazioni determinate nel l'ambiente "stagno" dal trascorrere delle stagioni.

Incoraggiati da Sammy e dai suoi amici, i bambini osservano, classificano, mettono a confronto, si pongono domande e risolvono problemi.



3.8 Riflessione sui software

Dall'analisi dei software che ho testato "sul campo", utilizzandoli di volta in volta, emerge chiaramente come questi programmi offrano giochi molto graditi ai bambini, che ne traggono momenti di grande divertimento e occasione di significativi apprendimenti.

Tra gli aspetti citati vorrei evidenziare che: i bambini non si isolano davanti al monitor, ma socializzano, scambiano conoscenze e anche i più timidi sono incoraggiati a coinvolgersi, molti apprendimenti avvengono in modo piacevole e senza l'ausilio dell'insegnante.

Ritengo perciò molto importante l'aiuto che i software danno anche a noi insegnanti, sia nel raggiungere gli obiettivi didattici che ci proponiamo, sia come verifica del percorso formativo compiuto con l'ausilio di altri materiali.



Un serpente realizzato da Matteo, 5 anni

3.9 Valutazione delle famiglie

Per instaurare un rapporto collaborativo con i genitori, ho proposto loro un questionario.

Questionario per i genitori
● Che cosa vi aspettate che vostro figlio/a impari con l'uso del computer?
● Vi è capitato di utilizzare un computer con il vostro bambino/a?
● Vi sembra che vostro figlio/a sia interessato alle lezioni di informatica?
● Avete avuto modo di visionare i lavori prodotti dal vostro bambino/a nel laboratorio di informatica?

Le famiglie hanno espresso soddisfazione per le attività educativo-didattiche svolte ed hanno evidenziato l'entusiasmo e l'interesse crescente dei loro figli.

3.10 Verifica e prodotto finale

Dopo osservazioni *in itinere* ho redatto una verifica finale sulle conoscenze acquisite (vedi allegato pag. 50), ed ho verificato gli obiettivi raggiunti dagli alunni in base al seguente test:

Che cosa sapevo fare all'inizio?	
Che cosa ho imparato?	
Con chi ho lavorato?	
Che cosa vorrei imparare ancora?	

Al termine del corso è stato realizzato un libretto personale che contiene i lavori eseguiti dai bambini al computer e le schede (vedi allegati) che sintetizzano le lezioni svolte in classe.



Fotografia liberamente tratta da Internet

3.11 La filosofia del software libero applicata all'insegnamento

La prima cosa che la scuola dovrebbe insegnare ai propri studenti è uno stile di vita e comportamentale che consenta di portare beneficio all'intera società. L'importanza di promuovere ed utilizzare software libero nelle scuole non è meno importante di educare alla legalità, al riciclaggio e ad altri principi etico-sociali ed assume la stessa importanza di una lezione di educazione civica continua.

La scuola italiana non ha accesso a risorse economiche infinite e certamente sempre di più ci sarà bisogno di ridurre i costi anche in vista della piena realizzazione dell'autonomia. Facendo un calcolo approssimativo, ma comunque molto vicino alla realtà, si può quantificare il costo di una postazione di lavoro (Windows + MS-Office, + Programmi vari per le attività didattiche) in circa 800-1.000 € di software proprietario regolarmente licenziato. Moltiplicando tale costo per il numero di computer presenti nelle scuole italiane si capisce che la spesa affrontata per l'acquisto di licenze software che lo stato e le scuole devono sostenere sono davvero notevoli. La soluzione che spesso viene adottata, è quella di installare programmi piratati e copie illegali degli stessi magari con l'aiuto di rivenditori poco corretti e con la speranza di non incorrere in qualche sanzione (spesso molto dispendiosa) da parte degli organi di controllo. La scuola, come istituzione educativa, ha il dovere di intervenire per bloccare questo fenomeno e trasmettere ai propri studenti alcuni valori come il rispetto delle leggi e del lavoro altrui. Questo può avvenire soltanto adottando software libero, liberamente distribuibile e nella quasi totalità dei casi anche gratuito.

Il fatto, per certi versi più curioso nell'attuale scenario scolastico, è che troppo spesso l'informatizzazione della scuola e gli strumenti utilizzati per l'insegnamento fanno capo ad una sola azienda, Microsoft, la quale ha pieno controllo (seppur in maniera indiretta) su cosa gli insegnanti e gli studenti possano o non possano fare ed utilizzare, il tutto governato da mere regole di mercato e di convenienza per l'azienda che per di più non è nemmeno italiana.

In una scuola che si basa sui principi dettati dalla Costituzione Italiana (art. 33, "L'arte e la scienza sono libere e libero ne è l'insegnamento") questo monopolio non ha senso di esistere. Attualmente alcune realtà scolastiche sono uscite da questa situazione, ma purtroppo si tratta ancora di casi sporadici. Una di queste è stata la scuola della provincia di Bolzano grazie al progetto FUSS (Free Upgrade Southtyrol's Schools) un progetto finanziato dal Fondo Sociale Europeo che ha aggiornato i sistemi informatici di tutte le scuole italiane della Provincia Autonoma di

Bolzano, sostituendo i software con licenza proprietaria utilizzati nell'attività didattica con la distribuzione *GNU/Linux FUSS Soledad*, sviluppata all'interno del progetto e rilasciata con licenza libera.

L'idea di fondo del progetto è pensare l'informatica come strumento trasversale per l'insegnamento e non solo come disciplina specifica o come semplice addestramento all'utilizzo di alcuni pacchetti software, fornendo in questo modo un valido supporto alla didattica.

In conformità a questa scelta viene distribuito a studenti, docenti e famiglie il software utilizzato a scuola, favorendo in questo modo una cultura informatica basata sulla condivisione e la diffusione delle conoscenze.

3.12 Distribuzioni GNU/Linux per la didattica

Il mondo del software libero negli ultimi anni ha dato importanza rilevante al mondo scolastico e dell'educazione.

Attualmente infatti possiamo contare su numerose distribuzioni GNU/Linux pensate appositamente per il mondo scolastico e l'istruzione. Per la Scuola italiana sono state create o adattate alcune distribuzioni come:

- DidaTux
- Edubuntu
- Eduknoppix
- Freeduc-cd *progetto in collaborazione con l'UNESCO*
- LernTux
- QiLinux Docet distribuzione *interamente italiana*
- SoDiLinux distribuzione *interamente italiana*
- Skolelinux *Spesso indicata come Debian-Edu*
- Vicalix distribuzione *dedicata alle scuole primarie e secondarie di primo grado*

3.13 L'utilizzo del software libero nella Scuola dell'Infanzia

Le varie distribuzioni indicate in precedenza comprendono svariate applicazioni specificamente pensate per un utilizzo non banale, ma volte ad una conoscenza reale ed approfondita riguardanti l'uso del personal computer.

Ecco di seguito alcuni di questi software.

GCompris

GCompris è un ambiente didattico che propone attività varie per bambini dai 2 a 10 anni.

Le attività disponibili in GCompris sono spesso ludiche anche se mantengono sempre un risvolto pedagogico.

Gli argomenti riguardanti le attività sono: scoperta del computer (tastiera, mouse e suoi movimenti), matematica (numerazione, tabelle a doppia entrata, simmetrie), scienze (la chiusa, il ciclo dell'acqua, il sottomarino), geografia (trovare le nazioni su una carta geografica), giochi (la memoria e altro da scoprire), lettura (esercizi di lettura, riconoscere le lettere), altro (lettura dell'ora, dipinti famosi in forma di puzzle, disegno vettoriale).

In totale GCompris propone più di cinquanta attività ed è in continua evoluzione.

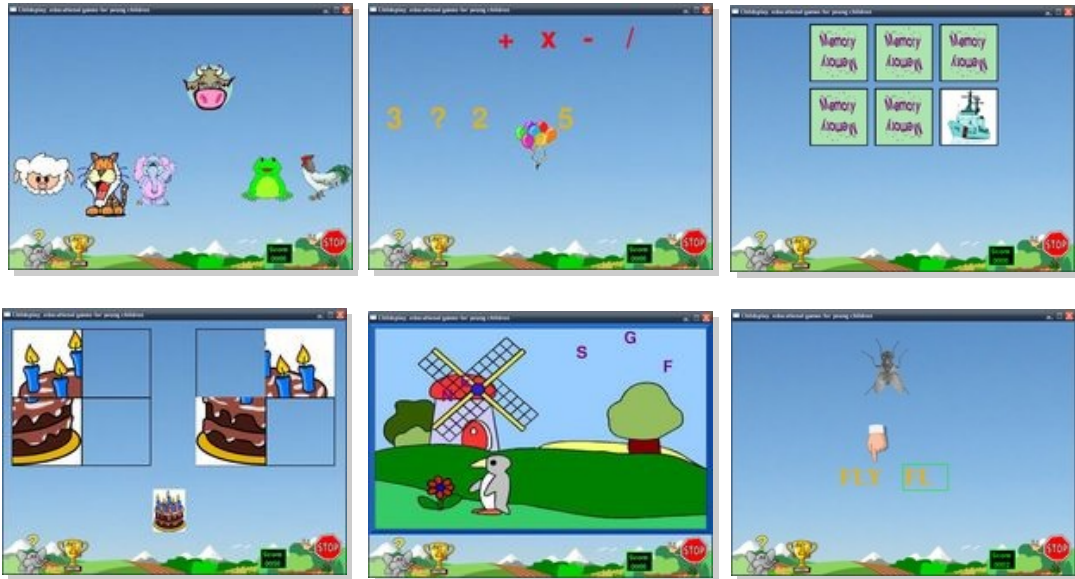


ChildsPlay

ChildsPlay è una collezione di dodici giochi di apprendimento per i bambini più piccoli. Riconoscere i suoni degli animali, accoppiare due suoni identici, selezionare le parole in un tracciato per ricomporre la parola finale, insomma tanti semplici giochini che possono essere usati anche in compagnia di mamma e papà, il tutto accompagnato da una graziosa grafica e suoni.

All'avvio compare un menu, basta cliccare su una delle icone con il mouse per lanciare il gioco preferito

I giochi sono tutti molto semplici da capire e una volta date le istruzioni al bambino non avrà problemi a terminarlo, imparando così un po' alla volta anche l'uso del computer.



Tux Paint

Tux Paint è un semplice programma di disegno dedicato ai bambini rilasciato sotto la licenza GPL dallo sviluppatore Bill Kendrick. Questo software libero è disponibile per GNU/Linux e anche per Windows.

Il programma è dotato di un'interfaccia utente molto intuitiva, accompagnata da effetti sonori e consigli offerti da Tux che rendono il processo creativo stimolante e divertente.

Pur essendo molto semplice, TuxPaint risulta molto ricco di funzionalità e mette a disposizione una serie di pennelli e forme, strumenti per l'inserimento del testo in diversi stili e dimensioni, timbri ed effetti speciali. E' stato creato in aggiunta un pacchetto timbri aggiuntivo che metterà a disposizione una grande collezione di clipart (cartoni animati, frutta e verdura, animali, monete, sistema solare e festività).



Riflessioni conclusive

E' un luogo comune - e mi scuso per l'ovvietà - se affermo che la nostra società è molto complessa.

La diffusa presenza delle nuove tecnologie nei contesti educativi, familiari ed istituzionali – destinati alla prima infanzia e l'uso del computer in età prescolare (zero/sei anni) costituiscono questioni di grande attualità in una prospettiva non solo culturale, ma anche educativa e pedagogica. Il computer infatti, è attualmente un oggetto presente nella vita dei bambini sin dai primi anni di vita, diffuso nelle famiglie di varia provenienza culturale e sociale, discusso rispetto sia alle sue potenzialità comunicative e didattiche sia ai suoi limiti e ai danni che il suo uso può provocare.

Le modalità con le quali i bambini in età prescolare utilizzano lo strumento, le idee e i modelli educativi degli adulti (genitori ed educatori) in merito a ciò, tuttavia, costituiscono, nel nostro paese, ancora un ambito di studi piuttosto esiguo e recente. Mentre disponiamo di dati quantitativi dettagliati che documentano la presenza del computer nei contesti educativi, meno sistematiche sono le ricerche sulle rappresentazioni che gli adulti hanno dello strumento e della sua funzione nella Scuola dell'Infanzia.

Durante il corrente anno scolastico mi sono adoperata per offrire ai miei piccoli alunni tutte le mie conoscenze informatiche ed ho cercato di insegnare loro che il computer è una macchina, uno strumento, che non potrà mai sostituire l'esperienza reale. L'uomo è un elaboratore di idee, mentre il calcolatore è un elaboratore di dati.

Come qualsiasi altro strumento messo a disposizione del bambino, il computer, a scuola non si insegna, ma si usa nel rispetto dell'approccio spontaneo.

Il computer non può e non deve essere inteso come strumento di apprendimento alternativo ad altri, ma piuttosto come un mezzo in più da accostare agli altri, plastilina e gessi compresi.

E' sicuramente positivo che i bambini abbiano la possibilità di accedere agli strumenti della tecnologia e possano usarli, ma è oltremodo importante interrogarsi su quale sia il modo migliore di proporli ai bambini, su come vengono utilizzati, sul ruolo che la Scuola dell'Infanzia può e deve svolgere nel mediare l'uso delle tecnologie affinché siano di ausilio all'apprendimento e allo sviluppo dell'infanzia e, infine, sugli effetti che le tecnologie avranno sui modelli di insegnamento e di apprendimento nella prima infanzia.

Dopo essermi documentata riguardo a queste tematiche leggendo i pareri degli studiosi, ho elaborato un progetto adatto ai miei alunni e mi auguro che questo lavoro sia stato utile.

Certo l'ideale per gli alunni sarebbe quello di avere un Computer in sezione da utilizzare quotidianamente, ciò non solo per fornire un più efficace servizio, ma anche per evitare che fra le insegnanti si creino squilibri, vale a dire che alcune diventino più “specializzate” di altre in questa attività. Bisogna prendere coscienza che le nuove tecnologie sono oggi uno strumento da accettare e da scoprire in quanto ci permetteranno di affrontare più consapevolmente le nuove generazioni, capendone il mondo e le esigenze.



Profilo degli autori consultati



Seymour Papert

Uno dei pionieri dell'intelligenza artificiale. Egli è internazionalmente riconosciuto come grande pensatore sui modi di cambiare l'apprendimento grazie ai computer. Nato e formatosi in Sudafrica, dove ha partecipato attivamente al movimento anti-apartheid, Papert ha svolto ricerca matematica all'Università di Cambridge dal 1954 al '58. Ha collaborato in seguito con Jean Piaget all'Università di Ginevra dal 1958 al '63.

E' stata questa esperienza che lo ha portato a considerare l'utilizzo della matematica al servizio della comprensione di come i bambini possano apprendere e pensare. Agli inizi degli anni '60 Papert è entrato al MIT (Massachusetts Institute of Technology), dove ha fondato con Marvin Minsky il Laboratorio di Intelligenza Artificiale (Artificial Intelligence Laboratory). Insieme a Minsky ha scritto l'opera fondamentale *Perceptrons* (1970).



Langdon Winner

Professore di Scienze politiche al Rensselaer Polytechnic Institute di Troy, New York, da molti anni si occupa del rapporto tra tecnologie e società. Tra le sue pubblicazioni "Autonomous Technology", "Democracy in a technological society".



Antonio Calvani

Professore universitario straordinario, docente di Tecnologie dell'Istruzione e dell'apprendimento e di Didattica presso l'Università degli Studi di Firenze. Dal 1994, consulente scientifico per il progetto "Multilab". Curatore della newsletter elettronica Form@re- Formazione in rete " www.formare.erickson.it Presidente del corso di laurea "Formatore multimediale", Università di Firenze.



Paolo Ferri

Laureato in filosofia presso l'Università degli studi di Milano, Paolo Ferri lavora presso la casa editrice Bruno Mondadori di Milano in qualità di editor (responsabile della progettazione editoriale) per il settore Università; tra le altre attività dirige la collana di *Classici della filosofia commentati* della casa editrice(paolo.elena@planet.it).

E' professore a contratto per l'anno accademico 1997/1998 presso lo IULM (Istituto Universitario di Lingue Moderne) di Milano per l'insegnamento di "Informatica umanistica"



Giuseppe O. Longo

E' nato a Forlì nel 1941 e vive a Trieste dal 1955. Dal 1975 ricopre la cattedra di Teoria dell'Informazione alla Facoltà d'Ingegneria Elettronica dell'Università di Trieste. Ha presentato relazioni scientifiche a numerosi congressi nazionali e internazionali, ha insegnato e fatto ricerca presso diverse università europee, americane e asiatiche. Fa parte del comitato di redazione di alcune riviste specialistiche italiane e straniere.



Susanna Mantovani

Insegna psicopedagogia nella facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Milano Bicocca. Da molti anni studia la prima infanzia in contesti familiari e istituzionali ed è impegnata nella formazione di educatori e insegnanti. Ha curato, tra l'altro, il volume *Asili Nido psicologia e pedagogia*, Angeli, 1975 e con Anna Bondioli *Manuale critico dell'asilo nido*, Angeli, 1991; *La ricerca sul campo in educazione. I metodi qualitativi*, B. Mondadori, 1995 e con E. Gattico *La ricerca sul campo in educazione. I metodi quantitativi*, B. Mondadori, 1998.

Un ritratto della maestra Cinzia



Approssimandosi il termine delle lezioni, ho voluto scoprire “con che occhio i bambini mi guardino”, così ho chiesto loro di rappresentarmi al computer o su un foglio e di donarmi il disegno come ricordo.

Ed eccomi qua!

Ho scelto questo disegno tra molti perché credo che sia verosimile.



Ho lavorato con piacere con i “miei” bambini ed ho gioito per ogni loro progresso come se fosse il mio, ho cercato di controllare le mie emozioni quando siamo giunti alla fine delle lezioni, ma poiché questa è stata un'esperienza piacevole e costruttiva anche per me, essere arrivati ormai al termine mi ha provocato un senso di smarrimento.

Spero che i miei alunni mi ricordino in futuro, perché credo di non essere stata per loro semplicemente “*quella che ci ha insegnato il computer*”.

Bibliografia

Calvani Antonio, *Multimedialità nella scuola: Perché e come introdurre le nuove tecnologie nell'educazione*, Roma: Garamond.

Ferri Paolo, *Teoria e tecnica dei nuovi media. Pensare, formare e lavorare nell'epoca della rivoluzione digitale*, Guerrini e associati, Milano 2002

Mantovani Susanna-Ferri Paolo, *Bambini e computer*, Etas 2006

Rasetti Marta, *Il computer nella Scuola dell'Infanzia*, Del Cerro, 2001

Link di riferimento

www.itd.cnr.it

www.dienneti.it

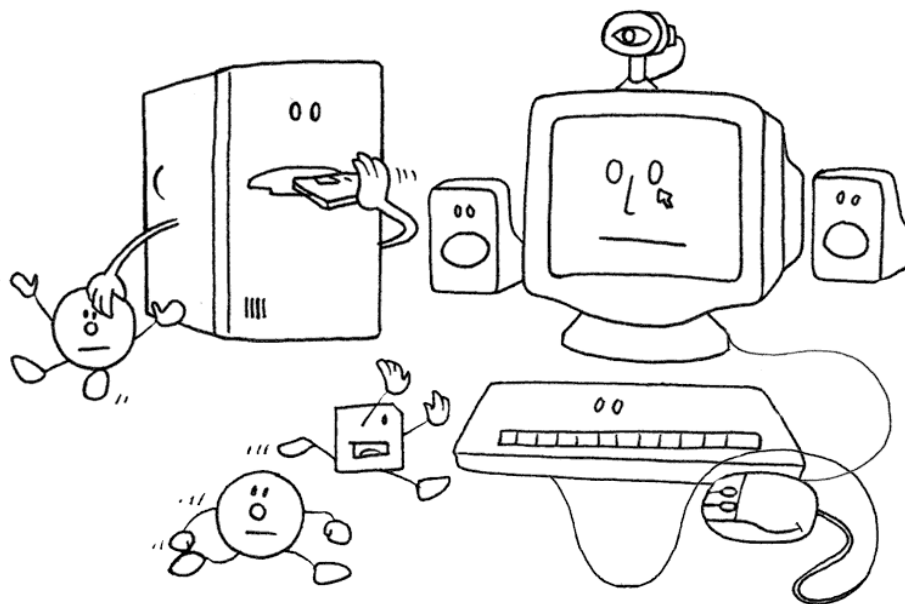
www.lannaronca.it



ALLEGATI

"Basta un click"

Laboratorio di informatica



Anno scolastico 2006/2007

*Scuola dell'Infanzia
di "Via Chiappori"
ventimiglia*

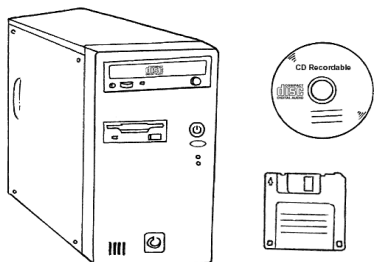
*Docente responsabile
Vincenza Cozzucoli*

Questo libro e' di

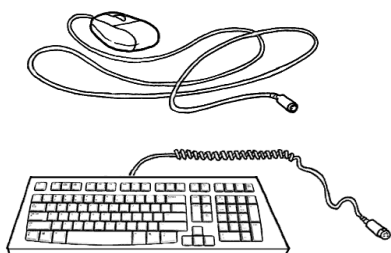


"Basta un click"
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

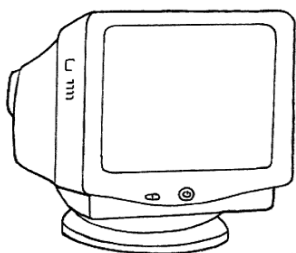
Lezione 1 Componenti principali



UNITÀ PRINCIPALE (TOWER)



TASTIERA E MOUSE

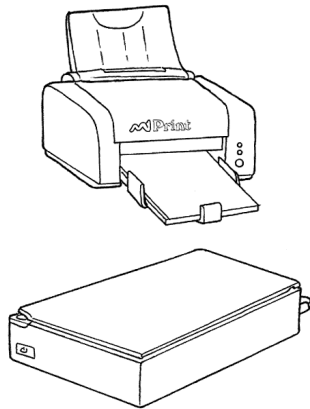


MONITOR

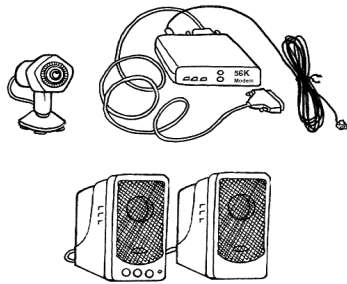
Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

“Basta un click”
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

Lezione 2 Accessori del computer



STAMPANTE E SCANNER



WEB-CAM MODEM ALTOPARLANTI

Scuola dell'Infanzia di “Via Chiappori”

"Basta un click"
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

Lezione 3 Accendere il computer



ON

OFF



I

O

Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

Basta un click
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

Lezione 4 : IL MOUSE



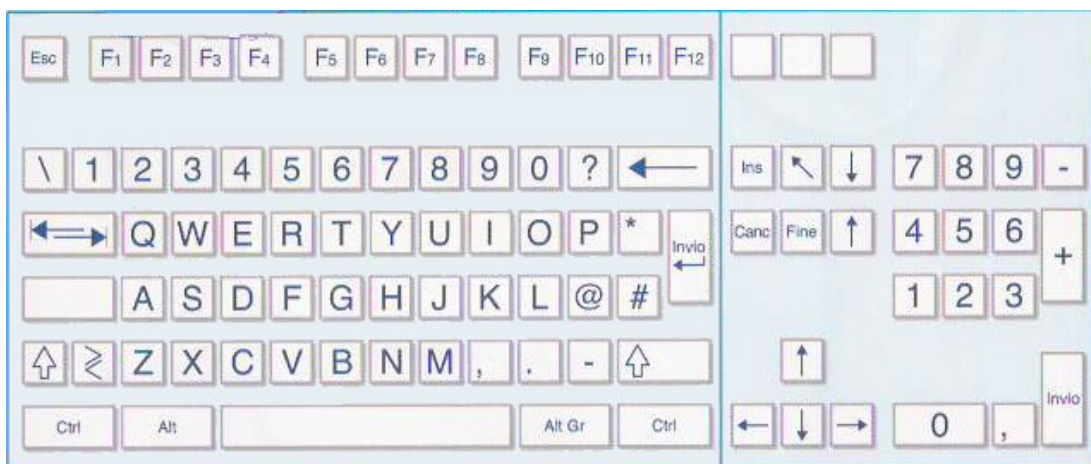
SI CHIAMA COSI' PERCHE' SOMIGLIA AD UN TOPO



Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

Basta un click
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

Lezione 5 La tastiera



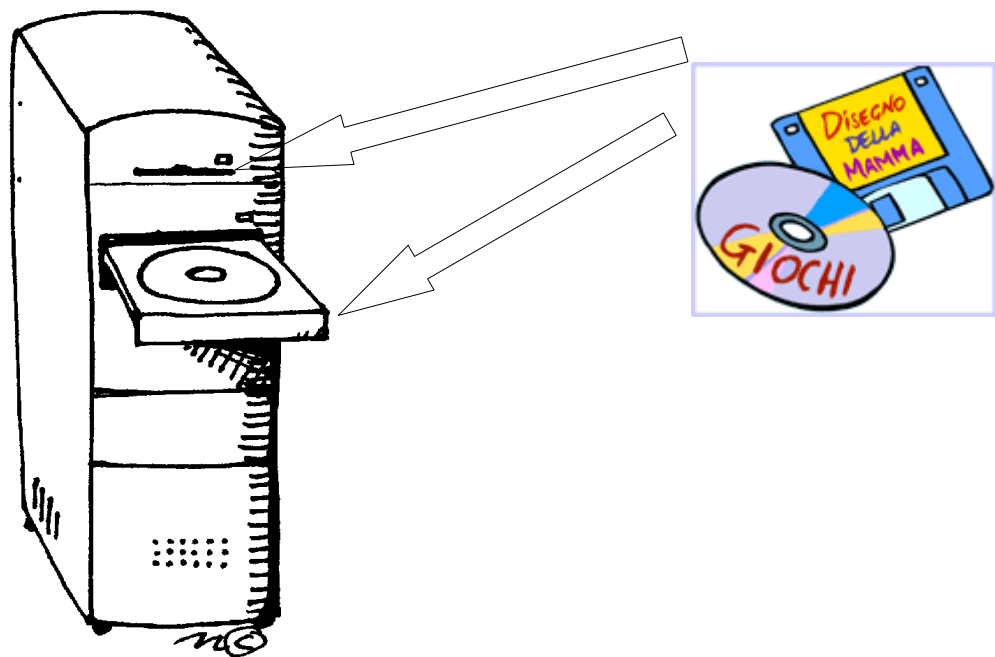
**SCRIVI NELLE CASELLE SOTTOSTANTI IL TUO NOME
DOPO AVER TROVATO LE LETTERE SULLA TASTIERA**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

"Basta un click"
Laboratorio di informatica
Anno scolastico 2006/2007

Lezione 6 Floppy-disk e compact disk



Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

"Basta un click" Laboratorio di informatica Anno scolastico 2006/2007



Lezione 7 Il linguaggio informatico

COPIA LE SEGUENTI PAROLE

M	O	U	S	E



I	N	T	E	R	N	E	T



Scuola dell'Infanzia di "Via Chiappori"

Scuola dell'Infanzia di “Via Chiappori”
LABORATORIO DI INFORMATICA
Relazione finale
Anno scolastico 2006/2007

Titolo del Laboratorio: “Basta un click”

Docente: maestra Cozzucoli Vincenza

Periodo di realizzazione: gennaio-maggio
(15 lezioni per un totale di 30 ore)

Strategie adottate.

Gli apprendimenti di sviluppo significativi sono stati i seguenti:

- gli alunni hanno avviato un rapporto creativo con l'informatica per disegnare, colorare, inventare, stampare, costruire immagini...;
- hanno appreso gradualmente il linguaggio delle nuove tecnologie attraverso l'approccio visivo-manipolativo;
- hanno sviluppato forme di conoscenza più ricche e più complete.

Risultati

Le strategie impiegate e le risorse umane sono state idonee ed adeguate al contesto.

Il percorso è stato completato. Nell'uso del laboratorio è emerso un ottimo livello di interesse, di coinvolgimento e di partecipazione. Mi ritengo soddisfatta per i traguardi di sviluppo che i bambini hanno raggiunto e per l'interesse dimostrato nelle attività svolte con il computer.

Difficoltà

Nel corso delle lezioni sono emerse difficoltà tecniche legate all'uso delle stampanti, che hanno impedito agli alunni di ottenere una versione cartacea del proprio lavoro e ciò ha creato uno stato di delusione e di amarezza negli alunni e nelle loro famiglie.

Ventimiglia, 1 giugno 2007

La referente
Vincenza Cozzucoli