

RELAZIONE FINALE

Prima di trattare delle nuove tecnologie nell'ambito scolastico, è doveroso chiedersi quali reazioni suscita in generale l'introduzione di una tecnologia in un ambiente sociale e soprattutto quali sono le ragioni del successo di un'innovazione tecnologica.

Rifacendosi alle teorie della diffusione, nate negli anni '40 del Novecento in ambito sociologico al fine di studiare le dinamiche che si attuano nel momento in cui si presenta e si diffonde una nuova tecnologia in un gruppo sociale, possiamo identificare due diversi atteggiamenti: alcune teorie sostengono che la ragione di tale successo risieda nel fatto che una nuova tecnologia, per il solo fatto di essere più avanzata rispetto ad un'altra, venga necessariamente adottata e diffusa.

Secondo queste teorie il livello di sviluppo tecnologico di un'innovazione è ragione necessaria e sufficiente per la sua introduzione nella società: questo è ciò che viene definito *approccio deterministico* al fenomeno.

Altre teorie mostrano, invece, un atteggiamento più problematico, rilevando il fatto che, in alcuni casi, una tecnologia, pur essendo più avanzata rispetto a un'altra, può non avere successo in una data società, deducendone, pertanto, che il fatto che una tecnologia sia avanzata non è l'unico fattore che determina il suo successo e la sua immissione in un contesto sociale.

All'interno del primo filone si possono distinguere due espressioni discordanti: una definita *determinismo utopico* (ottimista), l'altra *determinismo distopico* (pessimista).

Il determinista utopico considera ogni nuovo strumento tecnologico come un passo avanti nel progresso. Una nuova tecnologia costituisce una forza inevitabile ed autonoma che ha il potere di condurre l'uomo alla prosperità e alla salvezza in altre parole, si migliora il mondo attraverso le nuove tecnologie.

Il determinista distopico è convinto che le nuove tecnologie disumanizzano l'uomo, che lo allontanano dalla propria essenza, costituendo una minaccia per l'umanità intera.

Questa forza moralmente corrotta dovrebbe condurre alla distruzione dell'umanità.

Gli estremi sono rappresentati, da una parte, dai "fanatici", dall'altra, ad essa opposta, dai presunti conservatori "irriducibili". I fanatici delle nuove tecnologie comprano qualsiasi nuovo strumento tecnologico soltanto perché nuovo, convinti che questo contribuisca ad un loro utile e sincero progresso personale e globale; i conservatori irriducibili, invece, proclamano l'inutilità e pericolosità delle nuove tecnologie.

In un gruppo sociale, tra chi è entusiasta ai limiti della mania e chi invece ne rifugge gli stimoli vedendoci le peggiori minacce, c'è chi decide di accettare il nuovo, di assecondarne l'utilizzo, non rinunciando ad un costante approccio critico, teso a valutare benefici e svantaggi derivanti dal presentarsi di una nuova situazione.

Una simile ottica permette di evitare passività e rassegnazione, promuovendo un'attitudine di partecipazione e di attivismo grazie alla quale è possibile cogliere le

caratteristiche che le nuove tecnologie devono possedere per essere utilizzate, di prevederne le complessità, di valutare la compatibilità con il proprio lavoro, di testare gli effetti e ponderare la positività degli stessi.

Quando parliamo di nuove tecnologie, spesso facciamo riferimento alle due precedenti visioni, ma esiste una terza visione, quella **strumentalista**. Essa considera due modalità di sviluppo della tecnologia: da un lato considera il punto di vista di chi la sviluppa, che ritiene che la sua invenzione apporti più efficienza allo strumento tecnico già esistente, dall'altra tiene conto del punto di vista dell'utente, che si chiede "Io cosa ci guadagno da questa nuova tecnologia? A cosa mi serve?".

Chi sviluppa le tecnologie può non essere coinvolto nell'utilizzo delle stesse, chi le adotta, invece, ne vede l'utilizzo. Per esempio, velocizzare di un nanosecondo la redazione di una lettera può essere utile in certe applicazioni, mentre per altre può risultare irrilevante. La visione strumentalista ritiene che la tecnologia debba rimanere sotto il controllo umano e che il suo uso possa avere conseguenze disastrose o benefiche.

L'arrivo di una nuova tecnologia in una società porta con sé **incertezza tecnica, finanziaria e sociale**.

L'**incertezza tecnica** si articola in quattro tipi di problemi:

- **Affidabilità (Reliability)**: illustriamo questo concetto con un esempio riguardante l'industria delle scarpe. Se una nuova tecnologia arriva in un'azienda calzaturiera, essa si inserisce in un contesto in cui esiste già una tecnica funzionante di produzione di scarpe. La nuova tecnologia promette di migliorare questa tecnica, ma chi gestisce l'azienda si chiede se essa sia o meno affidabile. Se un impianto automatizzato non funziona tre giorni al mese, la sua scarsa affidabilità comporta una perdita economica e non un vantaggio per l'azienda. Allo stesso modo, nella didattica esistono già delle tecniche d'insegnamento, perciò bisogna chiedersi se la nuova tecnologia introdotta apporta un margine reale di miglioramento rispetto ad esse. L'affidabilità di una nuova tecnologia deve essere sempre riferita al contesto in cui la si intende inserire.
- **Capacità (Capacity)**: in questo caso la domanda che bisogna porsi è: la nuova tecnologia è coestensiva alla modalità precedentemente in uso? Ha le stesse capacità?

Per quanto riguarda l'ambito didattico, il problema oggi consiste nel fatto che non siamo ancora in grado di stabilire con certezza se le possibilità offerte dai corsi online siano coestensive alla formazione in presenza. Una delle ragioni che si adducono per giustificare il rischio di fare formazione con le nuove tecnologie è il fatto che la formazione a distanza garantisce almeno che gli studenti acquisiscano una certa dimestichezza nell'uso del computer.

- **Precisione (Precision)**: la nuova tecnologia che si vuole introdurre ha la capacità d'isolare aspetti specifici ed essere affidabile? Normalmente le nuove

tecnologie hanno ordini di precisione molto superiori alle tecniche precedenti. Nel caso della fruizione di corsi di formazione online, ad esempio, il formatore ha la possibilità di inibire alcune pagine web a cui non vuole che gli studenti accedano. Tale possibilità non è offerta dalla lettura di un libro o di testo, dove è possibile, ad esempio, leggere le soluzioni degli esercizi prima di svolgerli. In molti casi se un insegnante raccomanda di non leggere un capitolo o una parte di un libro, è sicuro che proprio quelle pagine saranno lette da tutti gli alunni, per il fenomeno dell'intenzione paradossa.

- **Obsolescenza potenziale (Potential obsolescence):** bisogna sempre considerare per quanto tempo una nuova tecnologia potrà essere utilizzata e dopo quanto tempo cadrà in disuso. Nell'acquisto di una nuova tecnologia ci sono anche problemi di ordine economico. Non vanno considerati, però, soltanto gli aspetti di costo immediato, ma anche la formazione di chi dovrà utilizzarla, il tempo dedicato a queste attività ecc. Il costo complessivo è determinato da diversi fattori che vanno messi a confronto con la durata potenziale della nuova tecnologia; questo è un modo per capire la convenienza dell'acquisto della nuova tecnologia.

Un secondo tipo di incertezza dovuto all'inserimento delle nuove tecnologie è di natura **finanziaria**: nessuno può garantire che una nuova tecnologia vinca veramente, perciò acquistarla è sempre un rischio anche dal punto di vista economico.

Per esempio, fin dalla sua prima produzione, il mini-disk della Sony aveva tutte le caratteristiche per essere considerato una tecnologia vincente rispetto a CD-rom e musicassette, ma fino ad ora la sua diffusione è limitata. Il problema si pone certamente anche a livello individuale: oggi, un cellulare "diventa vecchio" in soli tre mesi, e questo costituisce una perdita economica. Ma diventa molto più rilevante quando concerne le decisioni di un manager che deve fare investimenti proprio sulle nuove tecnologie. Qualsiasi tecnologia egli decida di introdurre in azienda sarà sorpassata in pochi mesi o in pochi anni, perciò egli è sempre soggetto ad eventuali accuse di aver fatto un investimento sbagliato; d'altronde questo rischio non si può eliminare.

Il terzo tipo d'incertezza è di natura **sociale**: l'introduzione delle nuove tecnologie può fare sorgere conflitti. Per esempio, nella già citata azienda calzaturiera, dove Maria, Piero e Luigi svolgevano dei ruoli importanti nella cucitura delle tomaie, ora comincia a farsi notare Giancarlo: egli non ha grandi doti di precisione nel cucire a mano ma, con l'introduzione di un macchinario tecnologico, diventa il "best in class". Naturalmente situazioni di questo genere possono portare a conflitti tra i dipendenti di un'azienda (in molti casi, ad esempio, managers con una lunga esperienza professionale alle spalle vengono emarginati o licenziati perché non hanno dimestichezza con le nuove tecnologie), ma il problema è di rilievo anche in ambiti di formazione.

Di questi problemi legati all'incertezza tecnologica, economica e sociale, si deve in ogni caso tenere conto quando si promuove l'inserimento delle nuove tecnologie in ambito formativo o aziendale.

Se pensiamo all'ambiente scolastico, sia come spazio fisico sia come spazio di studio e di apprendimento, esso, nel momento in cui accetta le nuove tecnologie, subisce una serie di molteplici cambiamenti sui quali è opportuno riflettere.

Nel processo d'innovazione che ha investito e che investe tuttora la scuola, infatti, la presenza del computer detiene un ruolo predominante: oltre ad una revisione dei programmi, alla promozione di piani formativi autonomi e all'incremento di soluzioni didattiche nuove ed originali, si è sentita l'esigenza di inserire l'impiego delle nuove tecnologie all'interno dell'impianto formativo.

Nell'ambiente scolastico per tecnologia si intende un'area culturale e formativa di primaria importanza che deve trovare un preciso posto nell'educazione delle persone; è importante quindi che la scuola si apra ad un'innovazione tecnologica con l'intento di incorporare l'informatica nei suoi percorsi curricolari e di non farne un'isola cui ogni tanto approdare distrattamente.

L'innovazione scolastica si propone di adeguare la scuola, nelle sue strutture e nel suo sistema, al contesto sociale, il quale risulta molto condizionato dalla rivoluzione telematica, e parallelamente di accogliere e impiegare le nuove tecnologie misurandone l'efficacia e stimandole quali strumenti migliorativi per la didattica.

Finora la tecnologia, protagonista nei fatti nel contesto culturale, è stata spesso sottovalutata nel suo essere *sapere tecnologico*; questo è stato spesso individuato unicamente come complesso di conoscenze o come insieme di competenze funzionali al lavoro. Ma nello stesso tempo il sapere tecnologico è garante di un atteggiamento propositivo, immaginativo e creativo, di un comportamento relazionale attivo, di un valore aggiunto all'attività tradizionale e quotidiana.

Sicuramente l'arrivo di una nuova tecnologia nella scuola comporta uno stato d'incertezza **tecnica** ossia paura che la macchina sia eccessivamente complicata, non comprensibile, poco affidabile, e **sociale**, poiché l'introduzione delle nuove tecnologie può dar vita a dinamiche atipiche, può far sorgere conflitti e in particolare può mettere in discussione il ruolo dell'insegnante.

I docenti sono coloro che, in maggior misura, risentono del ruolo detenuto dalle nuove tecnologie nella riforma scolastica e coloro sui quali ricade maggiormente la responsabilità di assorbire i mutamenti innescati. È importante sottolineare la rilevanza degli insegnanti nello sviluppo degli aspetti innovativi della scuola: un docente, infatti, detiene un ruolo fondamentale nella formazione culturale e nell'educazione dei propri alunni; egli deve rispecchiare il mutamento indotto dalle nuove tecnologie nei modi di comunicare, di condividere, di collaborare e di apprendere degli esseri umani e si trova a dover riflettere sulle nuove conoscenze che deve acquisire. In una società con una rapida dinamica tecnologica e socio-economica e in una scuola che ha optato per non rimanerne esclusa, si avverte l'esigenza di una formazione stabile e sistematica, di una continua messa in discussione dei presupposti

didattici tradizionali, di una disponibilità verso il nuovo e l'ignoto, che diventa elemento fondante della funzione docente e condizione necessaria per colmare il divario creato tra istruzione e società.

L'uso del computer, infatti, può promuovere notevolmente la realizzazione di lavori interdisciplinari, incoraggiando scambi d'informazione, condivisione di materiali e progetti comuni.

In altre parole viene chiesto uno sforzo ad aprirsi ai nuovi modi di apprendere e ai nuovi strumenti quali sono i sistemi informatici, ad assumere consapevolmente i cambiamenti che le nuove tecnologie inducono nelle discipline stesse, eventualmente a modificarne in parte la modalità di trasmissione.

Un insegnante si trova a riflettere sulla sua capacità di utilizzare le tecnologie per migliorare e facilitare il processo d'apprendimento della propria disciplina da parte dei propri alunni e ad organizzare la classe perché queste possano essere sfruttate in modo efficace. Accanto a tutto ciò, naturalmente, cresce anche il timore del corpo docenti di fronte al rapido evolversi della tecnologia e al giusto modo per veicolarla. Oltre ad una presa di visione dei propri limiti, può crescere l'incertezza nei riguardi del proprio ruolo, poiché l'insegnante si trova di fronte ad una classe composta da ragazzi nati in un contesto tecnologizzato, già avvezzi a maneggiarne gli strumenti o a comprenderne le proprietà.

I problemi maggiori non sono pratici ma nascono da un atteggiamento sbagliato, in base al quale l'insegnante si pone come detentore di un sapere assoluto, fornendo un'immagine di sé infallibile. Di fronte alla tecnologia si trova in difetto, incerto, incapace di rispondere a tutte le domande o curiosità che il computer suscita, dovendo accettare a volte di non sapere o di essere smentito da un alunno, che ne sa di più.

È necessario che gli insegnanti prendano consapevolezza che il sapere è chiuso nella scuola ma l'uso della rete apre il contesto, introduce un elemento imprevisto e questo, se viene gestito bene dai docenti, può essere un grande vantaggio, una grande opportunità.

Le tecnologie conducono in una situazione in cui non si ha più il controllo totale della lezione, in cui si è indotti a fronteggiare gli stimoli che giungono continuamente, in cui si deve accettare di modificare un progetto iniziale, di aprirsi a nuove idee.

Esse comportano la rinuncia a dimostrare di sapere e di sapere fare, portando a concentrarsi sul processo e sulla partecipazione e comprensione degli alunni piuttosto che sul prodotto finale, infatti spesso capita che venga chiesto aiuto a persone competenti che raggiungono un risultato graficamente bello e funzionalmente perfetto a discapito della creatività degli studenti. L'insegnante assume quindi un nuovo ruolo, quello di guida, di supporto, con la responsabilità di fornire le linee portanti del lavoro, i contenuti didattici, ma permettendo ai propri studenti di elaborarli liberamente.

Per quanto riguarda gli studenti, l'introduzione del computer nelle scuole offre loro la sensazione di far parte di un contesto innovativo, al passo con i tempi. Ciò che si riscontra è un incremento di curiosità, dettato fortemente dagli stimoli che la

multimedialità fornisce, di entusiasmo, poiché viene chiesto loro di attivare e mettere in gioco diverse competenze, non solo curricolari. Spesso l'impiego delle tecnologie fa rilevare un miglioramento della classe, poiché anche gli alunni con difficoltà nel concentrarsi o nell'ottenere buoni risultati dimostrano, nelle attività supportate dall'uso del computer, un miglioramento. La diffusione capillare dei computer induce profondi cambiamenti nei modi di apprendere, poiché il computer richiede una forte autonomia e indipendenza, l'acquisizione di nuove e potenti capacità di apprendimento basate su una continua pratica d'interazione, e la rielaborazione del proprio sapere (es. la creazione di un ipertesto e all'esigenza di integrare in una struttura unica diversi oggetti che provengono da fonti estremamente differenti).

Lo studente impara "facendo e riflettendo sul proprio operato", costruendo la propria conoscenza, in contrasto con quanto avviene tradizionalmente a scuola, in cui il fattore principale di acquisizione è la spiegazione del docente, seguita dai compiti a casa.

L'uso didattico delle nuove tecnologie a scuola comporta inoltre un ripensamento del mezzo tecnologico: l'impiego scolastico dei computer è molto diverso da quello domestico; a casa il computer è usato come strumento di gioco e svago, a scuola è finalizzato ad un'attività didattica e all'elaborazione di un prodotto.

Oggi la nostra società vive la multimedialità nella quotidianità. In tale contesto il bambino è visto come il "figlio della multimedialità", perché a casa è abituato a giocare, a disegnare, a scrivere e talvolta anche a comunicare attraverso il computer.

La scuola oggi non può più restare passiva davanti alla rivoluzione tecnologica che è in corso nel mondo, né può rimanere ancorata ai vecchi strumenti e alle passate esperienze, soltanto perché sicuri.

Da tali affermazioni sorgono delle domande: il computer può essere utile nella scuola materna? Cosa è possibile fare con questo strumento?

Per quanto concerne la prima domanda è necessario fare riferimento alla legge 444/1968 che sottolinea le funzioni della scuola materna, che è il primo "gradino" del sistema scolastico. Di conseguenza penso che la scuola materna debba occuparsi del primo approccio alle nuove tecnologie. Infatti gli Orientamenti per quanto concerne la didattica definiscono la scuola materna come «luogo in cui le insegnanti possono avvalersi di tutte le strategie e le strumentazioni che consentono di orientare e guidare gradatamente lo sviluppo del bambino».

Poiché il bambino nella scuola materna inizia a scoprire i diversi linguaggi che gli consentono di decodificare la realtà, impara a comunicare in maniera più precisa ed approfondita, sviluppa la propria personalità con i coetanei e gli adulti, che lo rispettano nella sua identità, è necessario fin da allora favorire il suo primo approccio alle nuove tecnologie.

Se tale approccio darà esiti positivi, il bambino avrà acquisito i prerequisiti di accesso alla scuola elementare.

Per i più piccoli, i primi incontri con il PC e con il mondo dell'informatica sono previsti sotto forma di gioco, al fine di familiarizzare più facilmente con il linguaggio informatico.

Il computer è entrato da pochi anni nella scuola materna, infatti fino a qualche anno fa era una cosa impensabile ma è stato appurato che esso può essere uno strumento di lavoro collettivo. Innanzitutto è importante farlo conoscere nel modo giusto e farlo diventare un mezzo con cui stabilire nuovi rapporti interpersonali, collaborazioni tra coetanei, al fine di rafforzare la partecipazione attiva del bambino, il dialogo, il desiderio di apprendere, di fare e di giocare insieme.

Il computer deve essere visto come uno strumento non «ad uso e consumo» dell'adulto ma utile ad integrare il percorso didattico dell'insegnante e ad aiutare quest'ultima a realizzare le molteplici attività finalizzate a creare lo sviluppo armonico della personalità del bambino.

Ciò significa che il computer nella scuola dell'Infanzia, senza pregiudicare la relazione insegnante-bambino e bambino-bambino, che è il punto focale del processo educativo, assume il ruolo di una preziosa "risorsa didattica", poiché permette al bambino di arricchire le attività quotidiane (conversazioni, pitture di gruppo, drammatizzazioni, ecc.), di effettuare delle scelte personali, di intervenire su ciò che sta accadendo sperimentando, indagando, conoscendo, accostando elementi, componendoli e variandoli; un apprendimento significativo attraverso esperienze sensoriali complete che concorrono ad affinare la sua intelligenza e ad accrescere le sue competenze.

La multimedialità può essere più di una risorsa tecnologica. Essa, per la molteplicità di stimoli che la caratterizzano, può essere considerata un patrimonio di simboli, che, se posseduto, arricchisce il modo di pensare e di essere dei bambini.

La nuova scuola perciò non può rimanere estranea alla più importante rivoluzione tecnologica degli ultimi anni, ma deve approfondire l'analisi dei nuovi alfabeti multimediali, per conoscere gli effetti positivi e negativi che i loro messaggi possono produrre sulla personalità infantile, perché l'esperienza multimediale costituisce un'occasione educativa particolarmente ricca di stimoli che impegnano tante zone corporee e mentali.

I bambini quando arrivano alla Scuola Materna hanno già avuto numerosi contatti con i messaggi televisivi e con i videogiochi e associano, facilmente, segni scritti e simboli verbali ai tempi e ai ritmi dei suoni e delle immagini e, avendo già interiorizzato nuovi codici comunicativi, hanno diritto e bisogno di vivere nell'ambiente scolastico esperienze coerenti con il loro vissuto. Per tutti i motivi elencati è necessario che anche la scuola materna, che ha tra le sue finalità anche quella di far impadronire i bambini dei simboli della loro cultura, trovi le strategie più efficaci per avvicinare i bambini alla conquista dei nuovi codici comunicativi.

La problematica di se e come introdurre il computer nella scuola dell'infanzia da qualche anno è posta all'attenzione da parte della Media Education, ossia quel settore di ricerca educativa che considera il rapporto tra soggetto giovane e medium un elemento molto importante per la crescita del soggetto stesso nella società contemporanea.

Su tale problematica esistono idee discordanti: da un lato coloro che sostengono la necessità del computer literacy e dall'altro coloro che, tra i quali Postman, sostengono che la scuola non deve introdurre i nuovi media, già troppo presenti nella società.

A tal proposito assumono una posizione intermedia i *Media Educator* (educatori che favoriscono l'approccio da parte dei bambini alle nuove tecnologie, rispettandone la personalità e i bisogni) sostenendo l'inserimento delle nuove tecnologie non in modo invasivo ma inducendo a riflettere sui media.

Il computer viene visto come un mezzo per valorizzare la curiosità e la creatività del bambino, e che induce a riflettere e a socializzare.

Esso è entrato pienamente nella vita di tutti ed è considerato dai bambini, anche quelli più piccoli, una fonte inestinguibile di divertimento.

Il bambino di oggi vive esperienze che offrono l'opportunità di interagire con il computer fin dalla prima infanzia. Il rischio che si corre, è che il bambino giochi da solo con questo strumento, subendone il fascino, ma senza un uso programmato e consapevole. La scuola dell'infanzia non può ignorare il computer in una realtà come quella attuale, ricca di stimoli per le insegnanti e per i bambini.

Le nuove tecnologie possono favorire nei bambini diversi e nuovi modi di sperimentare, conoscere, modificare la realtà e di affermarsi come soggetti attivi.

Di conseguenza è opportuna in età prescolare una prima sommaria alfabetizzazione di base e la scuola dell'infanzia deve prevenire il rischio di condizioni di isolamento o di atteggiamento di passiva dipendenza da questo strumento, favorendo l'opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali ricettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo e sociale. In quest'ottica il computer è uno strumento che trasmette conoscenze con una modalità attinente al naturale processo di apprendimento del bambino. La presenza del laboratorio informatico/multimediale nella scuola è un'occasione per sperimentare le possibilità didattiche e formative offerte dal media per agevolare nel bambino l'acquisizione e lo sviluppo di abilità cognitive e metacognitive, aiutandolo nell'organizzazione e sistematizzazione del proprio sapere.

A tale problematica ne è connessa un'altra ossia l'uso dei nuovi media in rapporto all'età.

Nei primi anni Ottanta si identificava nell'adolescenza l'età più adatta per l'avvicinamento all'utilizzo del computer. Oggi è abbastanza evidente che l'avvicinamento del bambino alle nuove tecnologie avviene in forma diretta già nei primi anni di vita.

La stretta familiarità tra bambino e media desta preoccupazione da parte degli adulti; questa preoccupazione poggia su argomenti di tipo contenutistico (ad esempio la violenza dei videogiochi), ma anche sulla qualità del rapporto che il bambino instaura con i media.

Il ragazzino, i media, li abita, ci sta dentro, li fa suoi; una buona parte degli adulti invece li vive passivamente. Sarebbe opportuno assumere i media non come veicoli passivi e neutri di contenuti ma come ambienti che danno forma alle esperienze

cognitive, affettive e socio-relazionali degli individui, in particolare di quelli in crescita. Posto nello scenario multimediale, il bambino sente valorizzate alcune prerogative importanti, legate al suo senso di identità ("sono io a fare questo!"), e quindi instaura con la macchina un rapporto di fiducia, che è anche un rapporto di fiducia nelle proprie possibilità.

Viviamo in un momento caratterizzato da un profondo movimento per quanto riguarda l'introduzione di nuove tecnologie anche nella scuola; questi ultimi anni sono stati caratterizzati, per l'intero sistema scolastico nazionale, compresa la scuola dell'infanzia, da un particolare fervore sperimentale ed innovativo per quanto riguarda l'introduzione e l'utilizzo delle nuove tecnologie. Tutto questo è stato favorito da un mercato tecnologico in continua trasformazione ed evoluzione.

Nonostante ciò, industria e scuola non perseguono gli stessi obiettivi, infatti l'industria si muove all'interno di un incessante processo di innovazione tecnologica per essere costantemente competitiva sul mercato, la scuola invece ha tempi più lenti; non necessita di una tecnologia che si evolva tanto vorticosamente.

Devono essere considerati dei vantaggi:

- il modo particolare con cui il computer è in grado di presentare gli stimoli e gli esercizi, per cui riesce a evidenziare gli aspetti più coinvolgenti e piacevoli all'interno della lezione. L'immagine su video ha un'efficacia eccezionale sotto il profilo della memorizzazione e sotto quello della motivazione a procedere;
- la sistematicità con cui il computer riesce a usare la gratificazione abbassa il rischio che il bambino subisca una quantità eccessiva di rimproveri;
- attività e percorsi possono prevedere una gradualità rispetto al livello di difficoltà, per essere impiegato in modo differente a seconda delle esigenze, delle capacità e delle caratteristiche di ciascuno;
- i percorsi e i tentativi possono essere ripetuti quanto lo si desidera, riletti infinite volte senza manifestazioni di impazienza da parte della macchina.

E' indubbio che il computer rappresenta un plusvalore all'interno di un ambiente educativo didattico, poiché stimola e favorisce lo sviluppo delle potenzialità anche per la fascia di età 3-6 anni.

I bambini sono attratti da questo strumento e interessati ad usarlo; le sue caratteristiche possono costituire un forte stimolo allo sviluppo delle competenze e la multimedialità incoraggia la motivazione: forme, colori, luci, suoni, movimento, rendono interessanti i programmi e le attività, mentre l'interattività stimola il coinvolgimento, la partecipazione e favorisce l'instaurarsi di un clima di cooperazione nella ricerca comune delle strategie per risolvere problemi.

Indipendentemente dall'età i bambini utilizzano il computer come un gioco esplorativo, quindi hanno da subito assunto un ruolo centrale e attivo nei processi di apprendimento. Attraverso l'uso del computer sono portati a superare l'approccio lineare che si fonda sul raggiungimento di obiettivi scelti e graduati dall'adulto e di procedere invece in modo reticolare, per associazioni, per mappe cognitive, seguendo le proprie motivazioni e i propri interessi. Il soggetto si trova quindi ad assumere un

ruolo centrale all'interno del processo di apprendimento poiché ha la facoltà di selezionare le informazioni, di scegliere ciò che gli serve, di entrare negli ambienti che gli interessano, di cercare nei materiali a disposizione. In questa logica, il computer rappresenta una "palestra cognitiva", in cui il bambino esercita e sviluppa le proprie competenze, verifica le strategie attivate per superare le difficoltà e ottenere il risultato.

Il computer non è un "sussidio audiovisivo", cioè un mezzo moderno per fare meglio le stesse cose che si facevano prima, ma è piuttosto uno stimolo a conoscere, a fare, a esplorare, a pensare.

Ritengo un dato positivo che i bambini sappiano usare con facilità gli strumenti della tecnica e che acquisiscano determinate competenze anche in età precoce ma è importante interrogarsi su come essi si rappresentino questi oggetti e quale sia il modo ottimale per avvicinarli alle nuove tecnologie, senza che ne diventino succubi.

Per ciò che ho avuto modo di vedere, il computer è considerato dai bambini un gioco come tanti, al quale si avvicinano come potrebbero avvicinarsi agli animali della fattoria, alle costruzioni o ai puzzle. In entrambi i casi, giocano in gruppo, si confrontano, interagiscono, cercano aiuti, e conferme sull'andamento del gioco.

Nonostante il mio punto di vista sia notevolmente positivo e forse non molto oggettivo, in quanto inserita all'interno del progetto, comprendo i genitori che non desiderano vedere i loro figli davanti al monitor di un personal computer ad appena quattro o cinque anni. Sono sicura che nelle "giuste dosi" e quindi per periodi di tempo non troppo lunghi, e con la presenza di una persona adulta accanto, non sia "nocivo".

E' un modo un po' diverso e divertente per i bambini di iniziare ad avvicinarsi alla scrittura, alle lettere e ai numeri.

La nostra scuola con il progetto "**AMICO P.C.**" si prefigge di sviluppare l'uso delle nuove tecnologie nella didattica; con la convinzione che l'informatica possa contribuire a migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento. L'educazione informatica e multimediale, inserita all'interno della programmazione curricolare di classe, permette di indirizzare i bambini ad un uso consapevole e corretto degli strumenti multimediali.

Da tempo sentivo l'esigenza, sia per alcuni stili comportamentali di tipo passivo nei confronti dei messaggi televisivi colti frequentemente nei bambini, sia per la conoscenza di interessanti esperienze di tipo informatico realizzate in altre scuole, di avvicinare i bambini al mondo multimediale allo scopo di favorire un loro ruolo attivo.

Nella scuola dell'infanzia, infatti, il bambino inizia a scoprire i diversi linguaggi che gli consentiranno di decodificare la realtà e di orientarsi in essa.

Sensibilizzare il bambino verso l'uso del computer sin da piccolo, nel rispetto dei suoi tempi e usando le modalità più adatte alla sua età, costituisce una buona base di partenza per il suo rapporto futuro con la tecnologia.

Non credo che l'uso di nuove tecnologie nella scuola dell'infanzia possa limitare i processi di socializzazione, anzi penso che siano uno strumento che usato nella giusta misura possa essere un momento di aggregazione e socializzazione, mettere in campo

il gioco di squadra, il rispetto e la valorizzazione delle competenze e delle attitudini individuali.

L'avvicinamento al computer in età prescolare aiuta a far emergere la componente emozionale incanalandola nella giusta collocazione, perciò penso sia stato un momento di crescita emozionale e cognitiva notevole.

L'approccio al computer che viene proposto ai bambini è di tipo sperimentale: le potenzialità dei programmi vengono esplorate mediante tentativi sull'utilizzo delle varie icone; viene privilegiato il lavoro di gruppo e lo scambio di informazioni tra bambini; l'insegnante interviene a dare suggerimenti prevalentemente su richiesta dei bambini. Dopo aver familiarizzato con l'utilizzo del mouse e di alcune possibilità offerte dai programmi, (in particolare Word, Paint) viene proposto ai bambini di elaborare disegni.

In questo modo il bambino diventa, dal punto di vista didattico, autore della propria conoscenza.

Il progetto verrà sviluppato nell'arco dell'anno scolastico. E' stato strutturato in due parti: la prima da ottobre a dicembre, la seconda da gennaio a maggio. Le attività avranno la durata di circa 60 minuti dalle ore 10.30 alle 11.30.

Esso sarà svolto nel laboratorio informatico della scuola.

L'Istituto Comprensivo di Sommariva del Bosco è un complesso molto ampio numericamente, infatti la scuola dell'infanzia è composta da 6 sezioni: Scoiattoli, Coccinelle, Leprotti, Farfalle, Orsetti, Delfini. Io lavorerò esclusivamente con la mia sezione cioè con i Delfini, per rendere il lavoro meno caotico.

Questo progetto è rivolto esclusivamente ai bambini di 5 anni. Poiché i computer sono soltanto 5 e i bambini sono 20, ho ritenuto opportuno suddividerli in due gruppi da 10, e di organizzare due incontri settimanali, rispettivamente il martedì per il 1° gruppo e il giovedì per il secondo dalle 10.30 alle 11.30 nel laboratorio d'informatica della scuola primaria, che si trova al piano superiore dell'edificio.

I bambini sono stati suddivisi nel seguente modo:

1° GRUPPO:

Valeria, Angelica, Fabiola, Giada, Mario, Riccardo, Omaira, Giorgia, Marco, Alberto.

2° GRUPPO:

Isabella, Veronica, Davide, Fabio, Irene, Noemi, Gianluca, Giacomo, Antonella, Claudia.

Ho creato i gruppi in modo che fossero equilibrati a livello di competenze.

Nel 1° incontro, svolto il 9 ottobre ho lavorato in sezione con l'intero gruppo dei bambini di 5 anni. Prima di introdurre i bambini in laboratorio, ho ritenuto opportuno informarmi sulle loro conoscenze pregresse sul mondo del computer, per rendermi conto dei loro livelli di partenza, senza influenze esterne e poter meglio delineare le attività del progetto.

L'attività prevista di questo incontro è "ABC del computer (discussione per capire cosa ne pensano i bambini del computer)".

Dopo aver fatto disporre i bambini a setting circolare ho posto loro le seguenti domande:

1. Cos'è il computer?
2. Avete un computer a casa?
3. Lo avete usato? Se sì, come?

I bambini hanno risposto nel seguente modo:

Fabiola:

1. Si può giocare, scrivere, si possono fare le fotocopie.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare al gioco della Pantera rosa.

Isabella:

1. E' una televisione che sotto ha i tasti.
2. Sì.
3. Sì, per giocare con il gioco "Barbie raperonzolo".

Antonella:

1. E' una cosa che fa fare i giochi e poi lavorare, fare le stampanti.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con i giochi "Pantera rosa, Winx".

Marco:

1. Non lo so.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare a "Shrek 2".

Veronica:

1. Dove si stampano le fotocopie.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con il gioco delle carte.

Angelica:

1. Non lo so.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare a carte.

Mario:

1. Dove si stampano i fogli.
2. No.
3. No.

Gianluca:

1. Dove lavori, arrivi a casa e poi lo stampi.
2. Sì.
3. Sì, per guardare il film "Cars".

Omaira:

1. Dove si scrive.
2. No.
3. No.

Davide:

1. Dove schiacci i bottoni e si vede la scritta.

2. Sì.
3. Sì, per giocare con il gioco "Gocus".

Riccardo:

1. Non lo so.
2. Sì.
3. Sì, per giocare alle moto.

Claudia:

1. Non lo so.
2. No.
3. No.

Fabio:

1. Il computer è nella stanza di mamma e papà: serve per giocare e lavorare.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare al gioco delle carte e al campo minato.

Giorgia:

1. Il computer non è il televisore, si va sul divano e si guarda con il telecomando e fa tutto da solo, il computer si fa con le mani.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con il gioco dei cani.

Alberto:

1. Il computer serve per imparare a fare i compiti.
2. Sì.
3. Sì, per giocare con le carte, con il gioco dei cani.

Valeria:

1. Non lo so.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con il gioco dei gatti.

Noemi:

1. Non lo so.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con il gioco dei cani.

Giacomo:

1. Ti spiega e ti fa vedere la scrittura.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare al gioco delle carte.

Irene:

1. Dove si lavora.
2. Sì.
3. Sì, lo uso per giocare con il gioco della farfalla.

Giada:

1. E' una televisione che sotto ha i tasti.
2. Sì.

3. Sì, lo uso per giocare con il gioco delle carte.

Successivamente ad ogni bambino ho consegnato un libretto a forma di computer, nel quale ognuno di loro dovrà inserire i lavori realizzati durante il laboratorio.

Durante questo incontro ho riscontrato delle difficoltà, in particolare nel comprendere le risposte dei bambini alla 3° domanda, probabilmente perché non possiedo un'ampia conoscenza dei giochi da computer per bambini.

Alcuni di loro non sono stati in grado di rispondere alla 1° domanda, forse perché per loro è complessa. Sicuramente i bambini, ascoltandosi a vicenda, si sono un po' influenzati in alcune risposte, infatti Giada e Isabella hanno risposto alla 1° domanda in modo identico.

Ho preferito riportare le parole testuali dei bambini, perché da esse traspare l'ingenuità, la creatività e la spensieratezza proprie dell'infanzia.

D'ora in poi sia per motivi tecnici, ossia di spazi, che per non creare confusione, lavorerò con i bambini divisi in due gruppi, come accennato prima, ma di pari passo.

Negli incontri svolti nei giorni 16 ottobre per il 1° gruppo e 18 ottobre per il 2° gruppo ho condotto i bambini nel laboratorio d'informatica della scuola primaria.

Nel tragitto dal piano terra, dove è la sezione, al piano superiore dove è la scuola primaria e il laboratorio d'informatica, ho ricordato che dovevano stare in silenzio per non disturbare gli altri bambini.

Per rendere tutto più affascinante e misterioso, prima della lezione ho coperto i computer e gli strumenti annessi con degli scampoli di stoffa.

Appena entrati, alcuni bambini mi hanno chiesto "maestra cosa c'è sotto i teli?"

Io ho risposto che era una sorpresa e che dovevano scoprirlo loro dalla forma, senza scoprire i teli, infatti ho proposto loro di toccare gli oggetti coperti e di provare a indovinare cosa erano e dire i loro nomi. Alcuni si sono avvicinati entusiasti a toccare e volevano scoprire i teli ma io li ho bloccati. Alcuni di loro tra cui Marco, Angelica, Isabella, Irene, Davide, Fabiola, Giacomo hanno risposto subito "sono dei computer!".

Con il loro aiuto li ho scoperti e ho spiegato in modo semplice a cosa serve il computer, da quali elementi è composto, denominandoli e spiegandone le funzioni.

Successivamente ho proposto loro di riprodurli graficamente.

Dai loro disegni ho notato che molti di loro hanno riprodotto soltanto il computer e la stampante, probabilmente perché sono gli elementi che conoscono maggiormente.

Tutti i bambini alla vista dei computer si sono subito entusiasmatisi e mi hanno chiesto "Maestra, possiamo giocare?".

Alla mia risposta negativa sono rimasti delusi ma subito ho detto "insieme faremo tante cose divertenti!".

Dopo ho mostrato i computer e ho detto che per ogni computer si sarebbero seduti 2 bambini. Poi ho detto: "Poiché il laboratorio è un posto "da grandi.....", è necessario comportarsi bene e rispettare delle regole.

Le regole sono 3:

1. non si lavorerà mai da soli e mai in più di 2, ciò significa che le nuove tecnologie sono uno strumento tramite il quale stabilire rapporti interpersonali,

confrontarsi con l'altro e partecipare attivamente al suo lavoro, rispettandone lo spazio e i tempi.

2. si usa il computer parlando e spiegando al compagno quello che si sta facendo;

3. si deve chiedere aiuto prima al compagno e poi all'insegnante.

Negli incontri successivi svolti il 23 ottobre per il 1° gruppo e il 25 per il 2° innanzitutto ho diviso i bambini in coppie. La scelta delle coppie non è stata casuale ma è stata compiuta da me, sulla base di osservazioni effettuate durante le molteplici attività quotidiane svolte a scuola. Ho deciso di "scomporre" le coppie o i gruppi creati tra i bambini in base ad affinità caratteriali o simpatie, mettendo insieme un bambino/a più sveglio/a con uno più o meno "lento" a livello cognitivo, e poi affinché ognuno di loro ampliasse il suo campo relazionale, generalmente limitato a 2-3 compagni.

Inizialmente alcuni bambini tra cui Giada, Irene, Mario, Valeria, Noemi hanno espresso la loro scontentezza, dopo aver saputo che erano in coppia con compagni con cui non avevano instaurato un rapporto molto stretto.

Mi sono seduta ad un computer, ho chiamato i bambini intorno e ho mostrato loro come si accende e si spegne il computer. Dopodiché ho fatto sedere i bambini ai loro posti e ho proposto loro di accendere e spegnere i computer a turno.

È stato molto semplice per loro, perché molti di loro hanno un computer a casa e lo hanno usato tante volte e poi i bambini imparano molto in fretta.

Successivamente ho spiegato loro l'uso del mouse. Il mouse è l'elemento cardine del computer, perché su esso si basa l'uso del computer stesso.

Spesso l'uso del mouse con la scelta precisa dei colori influisce positivamente nella crescita delle conoscenze a livello grafico che il bambino può compiere nella scuola materna.

Innanzitutto ho detto loro che si chiama in questo modo per la forma che ha. Poi ho chiesto "Qualcuno sa dirmi a cosa serve il mouse?".

Alcuni di loro tra cui Giada, Fabiola, Fabio, Giacomo, Alberto, Riccardo, Angelica, Isabella, Davide hanno risposto:

- **serve per cancellare le parole,**
- " **aprire le cartelle**
- " **cambiare lo sfondo**
- " **fare tante cose.**

Dopo essersi seduti ai computer, li ho lasciati "liberi" di lavorare autonomamente e in particolare affinché ogni bambino utilizzi il computer in modo creativo, sperimenti i molteplici usi del mouse e impari a pensare, ho avanzato la seguente proposta "usate il mouse come volete!".

Quasi tutti i bambini sono stati in grado di usare il mouse per cliccare, molti di loro hanno cambiato il desktop al computer, hanno aperto giochi, hanno spostato icone, hanno cestinato file, insomma hanno fatto molte cose, probabilmente perché è un elemento molto conosciuto dai bambini e il suo uso è facilmente comprensibile ma ciò richiede una buona coordinazione oculo-manuale,

Qualche bambino tra cui Mario, Omaira, Claudia hanno incontrato delle difficoltà nell'uso del mouse, probabilmente perché non hanno il computer a casa e non l'hanno mai usato prima di ora, infatti hanno chiesto aiuto ai loro compagni di computer che hanno mostrato loro come si usa.

Successivamente seduta ad uno dei computer ho mostrato loro che il mouse può essere usato per:

1. per cliccare,
2. per trascinare icone,
3. per tagliare parole,
4. aprire file, programmi, cartelle,
5. per disegnare,
6. cambiare colore del carattere delle parole,
7. per salvare un file.

I bambini si sono molto divertiti ma è sorto un piccolo litigio tra Giada e Fabiola perché la prima usava di più il computer, così sono intervenuta per placare il "piccolo conflitto".

Quando ho creato le coppie ero consapevole del fatto che potessero sorgere problemi di questo genere ma è stata una scelta obbligata a causa del numero limitato di computer. Questa è una delle conseguenze negative di tale scelta ma quella positiva è che in coppie si lavora insieme come una squadra, ciò richiede collaborazione, e in questo contesto anche rispetto dei turni per lavorare.

Negli incontri svolti dal 6 novembre al 22 novembre è previsto l'uso del programma di videoscrittura Word.

La scelta di inserire il programma di videoscrittura non è stata casuale ma dettata dal fatto che uno degli obiettivi principali della scuola materna è l'apprendimento delle nozioni basilari necessarie per accedere alla scuola elementare ossia scrivere il proprio nome, conoscere le lettere dell'alfabeto, saper contare da 1 a 10 e identificare i numeri da 1 a 10.

Negli incontri svolti il 6 novembre per il 1° gruppo e 8 novembre per il 2° mi sono seduta ad un computer, ho chiamato i bambini intorno a me e ho detto loro "Oggi impareremo a scrivere al computer!".

Innanzitutto ho mostrato la tastiera e ho detto "Osservate bene, in particolare le lettere, i numeri, i simboli, perché toccandoli ci permettono di scrivere. Il compito di oggi è scrivete il vostro nome e poi stampatelo".

Ho cliccato sull'icona del programma Word e ho spiegato loro cosa dovevano fare.

Ho scritto il mio nome, poi ho cliccato sui tasti "Grassetto, corsivo, sottolineato", mostrando come cambiava aspetto la parola. Dopo ho scritto il nome, usando WordArt, sperimentando le varie opzioni grafiche e infine ho mostrato come si salva il file, si stampa e si esce dal programma.

Ho ricordato loro che non aveva importanza se non riuscivano a fare tutto, ma la cosa importante è provare e non avere paura di sbagliare, perché non darò voti a nessuno e

non richiamerò quelli che non riescono a fare qualcosa, se hanno bisogno di aiuto io sono disponibile ad aiutarli.

Adesso toccava a loro: ognuno si è seduto al suo posto. I bambini si sono divertiti molto a sperimentare l'uso di WordArt, io intanto giravo tra i computer, per osservare l'andamento generale.

In poco tempo i fogli virtuali si sono tempestati di nomi scritti in diversi formati grafici sia per colore che per dimensioni.

Poiché Gianluca e Omaira hanno difficoltà a scrivere i loro nomi al computer, dovuta al fatto che hanno già tale difficoltà a scriverli con i pennarelli, ho dato loro un foglio sul quale è scritto il loro nome così che lo possano copiare.

Osservo che i bambini sono molto abili nell'uso del computer, perché abili soprattutto nell'uso del mouse, dal quale dipendono tutte le operazioni virtuali che è possibile compiere con il computer.

Ho ricordato che dovevano salvare il loro lavoro, cliccando sull'icona "salva" e poi sull'icona dove è rappresentata la stampante, per poter stampare.

Dopo aver stampato i loro lavori, i bambini li osservano soddisfatti e corrono a mostrarmeli.

Negli incontri svolti il 13 novembre per il 1° gruppo e il 15 per il 2° ho lavorato ancora con il programma Word, perché è un programma poco conosciuto da alcuni bambini.

Mi sono seduta ad un computer, i bambini attorno a me, ho aperto il programma word e ho mostrato il compito che dovevano svolgere: scrivere parole semplici (che dovranno copiare da un foglio che darò loro). Ho mostrato loro tutte le opzioni possibili: cliccando sul tasto "colore carattere", potevano cambiare il colore al carattere, sul tasto "evidenzia", potevano dare uno sfondo alla parola, sui tasti "taglia", "copia", "incolla", potevano tagliare le parole, copiarle, incollarle in vari punti, su "grassetto", "corsivo", "sottolineato", potevano cambiare il carattere e infine dovevano stampare il tutto.

Ho scelto le funzioni principali di Word, perché ho a che fare con dei bambini quindi non posso chiedere loro cose molto difficili.

I bambini si sono seduti ai loro posti, ho dato ad ogni coppia il foglio con le parole da copiare ma dopo qualche minuto alcuni di loro tra cui Mario, Giada, Angelica, Fabiola, del 1° gruppo, Davide, Veronica, Gianluca, Fabio del 2° gruppo mi hanno chiamato, dicendomi che non riuscivano a scrivere le parole, così mi sono avvicinata a loro e ho detto che dovevano copiare le parole del foglio, che ho dato prima, e poi ho mostrato nuovamente quello che dovevano fare.

Hanno iniziato pian piano a scrivere, a cliccare sulle icone e in poco tempo i loro "fogli" virtuali si sono tempestati di parole molto colorate.

Mi sono congratolata con loro per il lavoro svolto e ho ricordato che ora dovevano salvare il lavoro e stamparlo.

Per rinsaldare le nozioni apprese negli incontri precedenti con Word, negli incontri svolti il 20 novembre per il 1° gruppo e il 22 per il 2°, ho proposto ai 2 gruppi il seguente compito: "scrivete i numeri in ordine crescente da 1 a 10 e poi decrescente

da 10 a 1, usate quello che avete imparato negli incontri precedenti cioè "cambia carattere", "evidenzia", "grassetto", "corsivo", infine stampare i lavori".

I bambini si sono seduti subito con entusiasmo, sono riusciti facilmente a svolgere la 1° parte del compito, hanno incontrato poi qualche difficoltà nello scrivere i numeri in ordine decrescente, in particolare Veronica del 2° gruppo che ha chiesto aiuto alla compagna Isabella che è riuscita ad aiutarla, Omaira del 1° gruppo che ha chiesto aiuto alla compagna Giorgia. Io intanto osservavo ed ero pronta ad intervenire nel caso in cui avevano bisogno di aiuto.

Per consolidare l'uso del mouse, negli incontri svolti i giorni 27 e 29 novembre, 4 e 6 dicembre, ho introdotto il programma Paint.

Il programma Paint si presenta ai bambini come un grande foglio bianco, su cui possono disegnare, sotto al quale ci sono dei rettangoli di diversi colori. Cliccando su di essi, si scelgono i colori da usare nel disegno.

Ho scelto questo programma perché mi sembra adatto all'età dei bambini, semplice, interessante e stimolante, tale da rendere i bambini abbastanza autonomi per non dipendere completamente dall'adulto.

Inoltre il Paint privilegia le grosse icone, il tratto grafico ed il colore, da sempre amato dai bambini.

Ho mostrato subito come funziona questo programma: innanzitutto ho cliccato sulle icone poste sul lato sinistro del foglio, in particolare sulle icone "matita", "pennello", "cancella", che sono i tasti basilari per disegnare.

Dovevano svolgere il seguente compito: fate dei disegni liberi e poi stampateli.

Ho detto loro che potevano lavorare liberamente ma non dovevano cliccare sulla barra degli strumenti, cioè sulle parole in alto, altrimenti compariva sul foglio una finestra e non si riusciva più ad uscire.

I bambini hanno iniziato a creare i loro disegni: una casa in mezzo al prato, un castello, dei cuori, l'arcobaleno, macchinine, alberi, alcuni non ben definiti.

Mi rendo conto che l'uso di Paint non è semplice, soprattutto per i bambini, ma la scelta di inserire tale programma nel progetto è stata dettata dal fatto che tale uso implica da parte del bambino lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e della creatività.

Il programma Paint ha consentito ai bambini di acquisire una maggiore manualità col mouse e capacità di seguire con lo sguardo il cursore sul monitor.

Sono consapevole che non è semplice il compito da svolgere ma non pretendo che i bambini creino dei capolavori, so che è difficile coordinare i movimenti ma non smetto di incoraggiarli, dicendo loro che qualsiasi prodotto realizzeranno per me va bene.

Molti di loro sapevano già come funzionava paint, perché nel computer di casa lo avevano già usato.

Dopo aver stampato i disegni, Isabella, Irene, Claudia, Giorgia, Antonella, Marco, Davide, erano soddisfatti, subito me li hanno mostrati ma Veronica, Gianluca, Giacomo, Noemi, Omaira erano un po' tristi, perché non erano soddisfatti molto dei loro lavori

ma io li ho rassicurati, dicendo che i loro disegni erano belli, perché li avevano fatti loro e perciò erano unici.

Alla fine abbiamo salvato i disegni, che poi abbiamo stampato e inserito nel libretto.

Essendo in prossimità delle feste natalizie, negli incontri svolti l'11 e il 13 dicembre ho proposto ai bambini di realizzare un biglietto natalizio con Paint.

Ogni bambino ha disegnato con Paint un albero di Natale, sulle cui palline, dopo aver stampato, ha spruzzato una polverina d'oro e che ha incollato sulla copertina del biglietto natalizio di forma rettangolare, sul cui retro ha incollato una poesia sul Natale, che ha copiato da un foglio che ho dato ad ogni coppia.

Veronica, Gianluca, Noemi, Giacomo, Fabio, Riccardo, Omaira hanno incontrato delle difficoltà a livello grafico nel riprodurre l'albero di Natale, poiché nell'incontro precedente avevano già riscontrato difficoltà nell'eseguire un disegno con paint.

Con questo incontro si è concluso il progetto. La realizzazione di tale progetto ha implicato dei vantaggi:

1. numero limitato di bambini, che ha permesso di lavorare meglio;
2. contenuti conosciuti da molti bambini (programma word, paint);
3. il lavoro a coppie ha favorito lo spirito di collaborazione, il rispetto delle regole e dell'altro.

Non ho riscontrato particolari svantaggi.

Ho riscontrato invece delle difficoltà **metodologiche**, in particolare per spiegare il funzionamento del programma Word, riferito al compito di mettere in ordine decrescente i numeri da 10 a 1, probabilmente perché i bambini non avevano acquisito pienamente il concetto precedentemente; **tecniche** dovute ad un numero adeguato di computer (uno per bambino), infatti molte volte alcuni bambini tra i quali Giada, Gianluca, Veronica, Irene, Fabio, Antonella non volevano accanto il compagno/a per essere più liberi e autonomi.

Io come insegnante, stando a contatto diretto con i bambini ho imparato ad osservarli più attentamente, in particolare il loro modo di relazionarsi con i compagni, di lavorare, di provare. Lavorare così a stretto contatto con i bambini, oltre che divertente ed entusiasmante, mi ha permesso di arricchirmi della loro ingenuità e spensieratezza, della loro semplice e genuina curiosità e voglia di imparare con i loro ritmi un po' frenetici e senza la minima paura di sbagliare.

I bambini hanno acquisito molte abilità: accendere e spegnere il computer, saper individuare le parti del computer, saper usare il mouse, scrivere semplici parole con word, realizzare disegni con paint, stampare i lavori realizzati, cancellare documenti.

In questo contesto la relazione tra bambino e docente è diversa rispetto ad altri contesti, perché il bambino chiede aiuto prima al compagno di computer e dopo all'insegnante, contrariamente a quanto accade di solito chiedendo aiuto subito ed esclusivamente all'insegnante.

Sicuramente tale relazione si presenta analoga in altri contesti, perché il docente "lascia fare" il bambino, rendendolo protagonista del suo apprendimento.

In tale contesto anche la relazione alunno-alunno si presenta diversa perché è strutturata sulle coppie di bambini, ciò implica molta collaborazione.

Nello stesso tempo è analoga poiché essa deve basarsi sull'armonia tra i bambini.

Per quanto concerne le tecnologie sono consapevole che non sono recenti ma sono state funzionali a livello didattico, in particolare il programma word, che ha permesso ai bambini di consolidare i concetti appresi con il metodo tradizionale (lettere, numeri).

I bambini hanno mostrato molto interesse per i contenuti proposti, in particolare per il programma paint, tramite il quale hanno espresso la loro creatività, per word con il quale hanno potuto scrivere i loro nomi in modo più "colorato" e "diverso".

La scelta dei contenuti di tale progetto si è basata sul criterio "semplicità", perché indirizzati a bambini di 5 anni, che ancora non hanno acquisito molti concetti.

Purtroppo l'accesso alle tecnologie è stato limitato a determinati giorni, perché del laboratorio usufruiscono anche i bambini della scuola primaria.

Realizzare questo tipo di progetto è stato molto positivo a livello di arricchimento professionale, perché ho avuto la possibilità di sperimentare nuove metodologie, di arricchire il mio bagaglio professionale e personale, poiché ogni esperienza per me è come un "pezzo di puzzle", che si aggiunge al precedente.

Per i bambini è stata un'esperienza molto entusiasmante, perché tutti i bambini hanno manifestato un forte interesse e grande curiosità per gli argomenti proposti.

Questa esperienza ha consentito la formazione di complicità, di collaborazione tra i bambini, per poter individuare soluzioni a "problemi" relativi ai compiti da svolgere durante il laboratorio, quindi "il fare insieme" e la nascita di nuove amicizie.

Da tale progetto sono emerse delle proposte sulle quali è opportuno riflettere:

- Una scuola materna può realizzare un buon progetto inserendo le Nuove Tecnologie nella didattica?
- In che modo è possibile far conoscere a bambini così piccoli il computer e i suoi campi di applicazione nella vita di tutti i giorni?
- Utilizzare il computer come supporto alla didattica significa reprimere la creatività e la fantasia dei bambini?
- In che modo è possibile motivare i bambini all'approccio alle tecnologie?