



My APP EDUC

OPUSCOLO DIDATTICO
dell'applicazione MyAppEduc

Indice dei contenuti

Benvenuti nel progetto MyAppeduc!	3
Qual è lo scopo di questo opuscolo didattico?	5
Come facilitare la collaborazione scuola-famiglia su MyAppeduc?	7
MyAppEduc: 3 isole tematiche	8
Implementazione pedagogica delle attività per ogni isola	8
Isola delle pratiche digitali e mediatiche	9
Percorsi suggeriti	11
Isola delle informazioni	38
Percorsi suggeriti	40
Isola delle emozioni digitali	72
Percorsi suggeriti	74
Proposte di valutazione	101
Contatti	106



Siete insegnanti? Siete genitori? Siete bibliotecari? Oppure siete semplicemente curiosi di conoscere questo progetto che mira a promuovere l'educazione ai media digitali attraverso una co-educazione scuola-famiglia-biblioteca?

Benvenuti nel progetto MyAppeduc!

Con questo progetto vogliamo sostenere le scuole, le famiglie e le biblioteche nel loro ruolo di accompagnare o educare i bambini¹ dai 5 ai 12 anni alle pratiche digitali.



Lo strumento principale proposto è l'applicazione MyAppeduc, che può essere scaricata gratuitamente da Playstore e AppStore.

Vi si trovano tante attività da svolgere con i bambini, sia in un contesto familiare e scolastico, sia in biblioteca, grazie a una proposta di percorsi di attività su tre isole tematiche:

- **Isola delle pratiche digitali e mediatiche**
- **Isola delle informazioni**
- **Isola delle emozioni digitali**

Le attività sono state progettate per essere gestite in modo intuitivo e complementare da insegnanti, famiglie e bibliotecari. Le attività di ogni percorso sono strutturate in modo cronologico e coerente, creando un'integrazione tra i diversi contesti e rendendo insegnanti, bibliotecari e genitori dei veri e propri partner nel sostenere le pratiche digitali dei bambini in modo ludico e creativo.

Siete insegnanti? Scaricate l'App sul vostro tablet o smartphone per conoscerla, e poi prendete questo opuscolo che vi permetterà di mettere la nostra proposta di educazione ai media al centro dei vostri obiettivi e programmi educativi. A quel punto, non vi resta che ottenere la collaborazione di genitori e bibliotecari per iniziare!

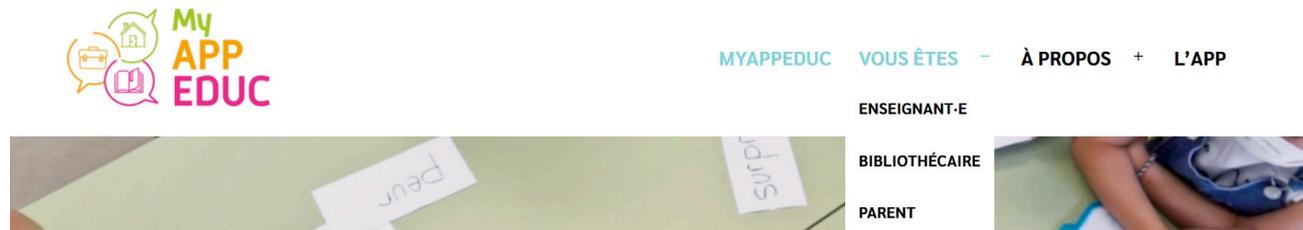
Siete bibliotecari? Scaricate l'app sul vostro tablet o smartphone ed esplorate le isole e le attività insieme alla loro descrizione in questo opuscolo. Inoltre, e soprattutto, scaricate l'opuscolo "*Taccuino ispiratore: organizzare dei laboratori di educazione ai media digitali in biblioteca*". Dedicato in particolare ai bibliotecari, contiene circa 15 laboratori di educazione ai media digitali per il pubblico scolastico e/o familiare. Tra questi, una selezione di laboratori specificamente legati alle tre isole tematiche dell'app, che troverete in questo opuscolo. Una serie di strumenti che sicuramente convinceranno i potenziali partner, siano essi scuole o famiglie!

Siete genitori? Scaricate l'App sul vostro tablet o smartphone, navigate e poi suggerite all'insegnante di vostro figlio di informarsi sul progetto attraverso l'App, questo opuscolo o il

¹ Potete trovare tutte le informazioni sul progetto all'indirizzo www.myappeduc.eu

sito web del progetto www.myappeduc.eu. Conoscete qualche bibliotecario che potrebbe essere interessato a partecipare? Non esitate a diffondere la notizia. E poi, lanciatevi!

Potete trovare tutte le risorse necessarie sul sito web www.myappeduc.eu, alla voce che vi corrisponde:



Per qualsiasi domanda, è possibile contattarci all'indirizzo info@myappeduc.eu.

Godetevi la scoperta!

Le educatrici e gli educatori ai media alla base del progetto,



Média Animation ASBL (Belgio) - Zaffiria (Italia) – Fréquence Ecoles (Francia)
E il loro partner UFAPEC (Belgio)

Qual è lo scopo di questo opuscolo didattico?

Il punto centrale di questo progetto di educazione ai media è l'**applicazione MyAppEduc**, disponibile gratuitamente su AppStore (IOS) e Playstore (Android), che può essere scaricata su un tablet o uno smartphone sia in ambito scolastico che familiare.

L'**unico scopo di questo opuscolo è quello di supportare gli insegnanti** che desiderano adottare le proposte di educazione ai media presenti nell'App e di accompagnarli nella realizzazione pedagogica delle attività, anche ottimizzando la collaborazione con i genitori e le biblioteche, che sta a cuore al principio di co-educazione del progetto MyAppeduc.

Questa guida inizia quindi con alcuni consigli di base per facilitare la **collaborazione scuola-famiglia** su MyAppeduc.

Poi, per ogni isola tematica viene fatta una proposta pedagogica che segue la stessa struttura:

- Un **riassunto dell'isola** che introduce il contesto e il tema principale
- Un'**indicazione dell'età ideale** degli alunni e della **durata del percorso**, che lascia all'insegnante il compito di adattare le attività in base alle competenze acquisite dagli alunni, al tempo a disposizione, ecc.
- Una **nota aggiuntiva** che identifica, se necessario, alcuni prerequisiti o metodi organizzativi.
- Un **suggerimento per un percorso** che colleghi le attività a seconda che vengano svolte a scuola, a casa o in biblioteca. Si tratta di un suggerimento, poiché la maggior parte di essi può essere realizzata in contesti diversi.
- Collegamenti espliciti ai **quadri di competenza** dei contesti nazionali coinvolti, ove esistenti. I riferimenti ai programmi italiani sono identificati solo per la descrizione generale della tematica.
- Una **proposta di adattamento della formazione a distanza** che, in relazione al contesto sanitario del Covid19, fornisce una prima indicazione sulla possibilità di trasporre le attività in una modalità di formazione a distanza totale o parziale.
- Una **descrizione di ogni attività** sotto forma di schede:
 - Obiettivi specifici
 - Competenze disciplinari richieste
 - Il processo pedagogico delle attività dentro e fuori l'App.
 - Idee per adattare il sistema all'apprendimento a distanza
 - Un inserto esplicativo sull'attività dell'app da sperimentare a casa e adattato dall'insegnante per trasmetterlo ai genitori (attraverso il giornale di classe, uno strumento di comunicazione interna, ecc.)

- Linee guida per la valutazione.

Infine, al termine dell'opuscolo vengono avanzate diverse proposte di **valutazione dell'approccio pedagogico di MyAppeduc**, tra cui quella già presente nell'App stessa e che mira a promuovere una valutazione dell'esperienza vissuta in famiglia.

Ora tocca a voi!

Come facilitare la collaborazione scuola-famiglia su MyAppeduc?

L'intero progetto MyAppeduc prevede una vera e propria sinergia **tra genitori e insegnanti, un'alleanza positiva e piacevole tra gli adulti che sono considerati più significativi e importanti per i bambini.**

In primo luogo, il semplice atto di scaricare un'applicazione insieme, adulti e bambini, e di utilizzarla insieme è un aspetto importante del progetto: attivare nuove pratiche, nuovi modi di pensare, dialogare e condividere esperienze tra adulti e bambini. L'applicazione lo fa con disegni, suoni, immagini e parole, nel desiderio di aprire nuovi spazi di aggregazione, puntando a una necessità imperativa al giorno d'oggi: quella di accompagnare le loro pratiche digitali.

Oltre a questa complicità tra adulto e bambino, intorno all'applicazione MyAppeduc viene auspicata anche **la collaborazione della scuola e delle famiglie.** Mettere in atto questa collaborazione non è sempre facile e invitiamo gli insegnanti, i dirigenti scolastici e le associazioni dei genitori a riflettere su questo aspetto, in particolare attraverso [questa guida alle buone pratiche](#). Sono disponibili testimonianze e consigli di insegnanti, genitori e bibliotecari che hanno preso parte al progetto.

Nel frattempo, suggeriamo di **gestire con attenzione la comunicazione** tra insegnanti e genitori per massimizzare i risultati e il piacere di questa collaborazione attraverso l'app MyAppeduc. Ecco alcuni consigli:

-  Informarsi in anticipo sugli strumenti e sulle abitudini di comunicazione delle famiglie;
-  Scegliere uno strumento di comunicazione che sia ampiamente condiviso da tutti o che non richieda materiali o competenze specifiche di utilizzo;
-  Pensare a momenti di scambio (riunioni, incontri serali) per avviare, riorganizzare e valutare la collaborazione;
-  Incoraggiare una comunicazione continua tra l'insegnante e i genitori attraverso le attività del progetto (partecipazione alle attività, reazioni, messaggi, ecc.);
-  Creare (o mantenere) una nozione di piacere nella collaborazione e nelle modalità di comunicazione tra scuola e famiglie.

Buona fortuna!

MyAppEduc: 3 isole tematiche

Implementazione pedagogica delle attività per ogni isola



Isola delle pratiche digitali e mediatiche

Riassunto dell'isola - tema principale

Su quest'isola, gli alunni saranno portati a interrogarsi sull'uso che fanno dei media digitali (smartphone, tablet, console di gioco, ecc.) e saranno gradualmente guidati nello sviluppo di uno statuto per l'uso di questi media a scuola e a casa. Ai bambini verrà prima chiesto di capire il significato e l'utilità delle icone e poi di creare le icone su cui si basa lo statuto.

Si compone di 4 fasi principali:

- Che cosa sono i media (digitali)? (1 attività in classe e 1 attività a casa)
- Gli usi dei media digitali: (1 laboratorio in biblioteca, 1 attività in classe e 1 attività a casa)
- Le icone (1 attività in classe e 1 a casa)
- Uno statuto degli usi (1 attività in classe e 1 a casa)

Come per ogni isola, le attività di questo itinerario sono organizzate tra scuola, biblioteca e casa, e sono strutturate come segue:

Dopo aver definito in classe cos'è un media digitale (Attività 1: "*Media o no?*"), gli studenti saranno portati a percepire l'evoluzione dei media digitali nel tempo (Attività 2: "*I media di ieri e di oggi*"). Attraverso questa attività potranno discutere con i loro genitori (o nonni) sui media utilizzati dalle diverse generazioni. Attraverso l'attività 3 "*Puzzle MyVideo*", complementare al laboratorio della biblioteca "*Esplorazioni su YouTube*", i ragazzi si immergeranno nelle piattaforme video online; attraverso quiz e piccole sfide, scopriranno i segreti delle piattaforme video online, interrogandosi sul loro ruolo nella vita quotidiana. Tornati a scuola, immagineranno uno o più media del futuro (Attività 4: "*Quale media nel futuro?*") e i loro usi. Questo permetterà ai ragazzi di affinare la loro comprensione dell'evoluzione dei media digitali e di cogliere la molteplicità dei loro usi. Dopo aver compreso le potenzialità e le diverse funzioni degli strumenti digitali in classe, i ragazzi rivolgeranno la loro attenzione, insieme ai genitori, all'uso personale degli schermi a casa (Attività 5: "*Io e gli schermi a casa*").

Gradualmente, e in vista della stesura dello statuto per l'uso degli strumenti digitali, i ragazzi impareranno, in classe, a riconoscere le icone (Attività 6: "*Le icone*") e a casa, a comprenderne il significato (Attività 7: "*Le icone sono ovunque*"). Alla fine di questo percorso, saranno invitati a redigere le regole del loro statuto, attraverso le icone degli usi



digitali per la scuola (Attività 8: "Il nostro statuto sull'uso del digitale in icone") e per la casa (Attività 9: "Le nostre regole-icone per gli schermi a casa").

Età consigliata	5 - 12 anni
Durata del percorso	5 - 6 ore in classe 1 ora in biblioteca Da 1 a 2 ore a casa

Obiettivi generali

Far in modo che ogni studente:

- Comprenda i concetti di "media" e "media digitali".
- Identifichi le principali funzioni dei media digitali;
- Comprenda ed esprima delle regole nelle immagini
- Stabilisca delle regole per l'uso dei media digitali

Nota aggiuntiva (Prerequisiti)

L'attività non richiede alcun prerequisito specifico. Per i bambini più piccoli, invece, è necessaria la presenza di un adulto (insegnante, bibliotecario) per leggere le istruzioni.

Gli adulti (genitori, bibliotecari, insegnanti) e i bambini svolgeranno insieme le attività e le sessioni dell'applicazione e potranno aiutarsi a vicenda per padroneggiare lo strumento (tablet, smartphone).



Percorsi suggeriti

 A scuola	 A casa	 In biblioteca
Fase 1 - Che cosa sono i media (digitali)? <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Determinare cosa sono i media (digitali). - Percepire l'evoluzione dei media nel tempo. 		
 N°1 "Media o no?"		
	 N°2 "I media di ieri e di oggi"	
Fase 2 - Gli usi dei media digitali <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Percepire la diversità degli usi degli oggetti digitali. - Comprendere l'evoluzione dei media nel tempo 		
		 N°3 "Puzzle MyVideo"
 N°4 "Quale media nel futuro?"		
	 N°5 "Io e gli schermi a casa"	



Fase 3 - Le icone <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere il concetto di icone. - Interpretare il significato delle icone (in base al loro contenuto e al contesto in cui vengono utilizzate) 		
 N°6 "Le icone"		
	 N°7 "Le icone sono ovunque"	
Fase 4 - Statuto degli utilizzi <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Redigere uno statuto per l'uso degli strumenti digitali. - Produrre icone per illustrare gli elementi dello statuto 		
 N°8 "Il nostro statuto degli usi digitali in icone"		
	 N°8 "Le nostre regole-icone per gli schermi di casa"	



Collegamenti con il quadro di riferimento delle competenze	
	<p><u>Obiettivo trasversale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la creatività e lo spirito di iniziativa: produrre un'opera d'arte, una produzione multimediale - Conoscere se stessi ed aprirsi agli altri: mettere in atto strategie comunitarie e di (auto)regolazione per risolvere collettivamente un problema. <p><u>Aspettative specifiche legate alla formazione digitale:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rispettare, nell'ambiente digitale incontrato, una netiquette concordata in classe - <i>Comunicazione e collaborazione (P5)</i> - Produrre semplici contenuti multimediali (ad esempio suoni, immagini, foto, video, testi). - <i>Creazione di contenuti (P3)</i> - Adottare, con l'aiuto dell'insegnante, un atteggiamento proattivo che tenga conto dei rischi e dei pericoli, per sé e per gli altri. - <i>FMTT / Contenuti comuni (P3/P4)</i>
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed esprimersi oralmente - Esprimere se stessi (emozioni, opinioni, preferenze) e rispettare l'espressione degli altri - Tenere conto delle regole comuni - Dimostrare di appartenere a un gruppo - Immaginare, sviluppare e produrre - Situare e collocarsi nello spazio - Analizzare e comprendere le organizzazioni umane e le rappresentazioni del mondo - Cooperare con gli altri - Eseguire alcune fasi di un processo scientifico <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e appropriarsi di uno spazio informativo e di un ambiente di lavoro - Scrivere, creare, pubblicare; realizzare una produzione collettiva (Creazione e collaborazione) - Scoprire i propri diritti e le proprie responsabilità nell'uso dei media (Educazione civica e capacità di agire) - Scoprire i media nelle loro diverse forme



	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative)
	<p>Le attività previste in questo percorso possono essere articolate nell'ambito delle Linee guida nazionali per la lingua madre e la tecnologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire gli strumenti necessari per una "alfabetizzazione funzionale": gli studenti devono ampliare il loro patrimonio orale e imparare a leggere e scrivere correttamente e con una crescita del vocabolario. - Sperimentare i diversi usi del linguaggio (comunicativo, euristico, cognitivo, espressivo, argomentativo) e fornire ambienti di apprendimento sociale adatti al dialogo, all'interazione, alla ricerca e alla costruzione di significati, alla condivisione di conoscenze, al riconoscimento di punti di vista, alla ricostruzione verbale di un'esperienza a scuola o in altri contesti. - Le prime letture di testi digitali sono un momento di socializzazione e di discussione dei temi di apprendimento, ma anche un momento di ricerca autonoma e individuale, in grado di sviluppare la capacità di concentrazione e di riflessione critica, quindi un'attività particolarmente utile per favorire il processo di maturazione dello studente. La lettura deve essere costantemente praticata su un'ampia gamma di testi di diversi tipi e forme (da testi continui a moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi diversi e con strategie che siano funzionali al compito. - Ascoltare e parlare - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, discussione, dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere i compiti e le istruzioni per svolgere le attività scolastiche ed extrascolastiche. In una discussione, comprendere le opinioni espresse dai compagni ed esprimere la propria idea su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Seguire istruzioni scritte per produrre articoli, regolare il comportamento, svolgere un'attività, eseguire una procedura. Esprimere esperienze, emozioni, stati d'animo per iscritto. Sperimentare liberamente, anche con l'aiuto di dispositivi digitali, diverse forme di scrittura, adattando il vocabolario, la struttura del testo ed eventualmente integrando il testo verbale con contenuti multimediali.

Proposta di adattamento dell'apprendimento a distanza

In classe, i concetti trattati durante il corso vengono sviluppati attraverso numerose interazioni. Infatti, per ogni sessione in aula, viene proposta una contestualizzazione della sessione prima della sua implementazione sull'app interattiva.

Tuttavia, e seguendo il particolare contesto sanitario legato al COVID19 durante il quale è nato questo progetto, proponiamo anche per ogni scheda di sessione un adattamento per consentirne la realizzazione in un contesto di formazione a distanza totale o ibrida.

Nella maggior parte delle attività dell'applicazione MyAppEduc, è possibile effettuare una schermata per registrare le risposte o le proposte fatte dallo studente durante l'attività a casa. Spetta all'insegnante definire i mezzi con cui ricevere queste schermate (gruppo WhatsApp, messaggistica istantanea, e-mail, piattaforma di lavoro online) da casa e dai contesti familiari conosciuti.

Fase 1 - Che cosa sono i media (digitali)?

OBIETTIVI

- Determinare cosa sono i media (digitali)
- Percepire l'evoluzione dei media nel tempo.

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE



Formazione storica: collocare una realtà attuale in una prospettiva storica, evidenziando le continuità, i cambiamenti e le fasi di evoluzione tra ieri e oggi.

Formazione manuale, tecnica e tecnologica: osservare l'evoluzione storica e culturale di uno strumento, di una tecnica o di un oggetto tecnologico.



Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:

- Scoprire i media nelle loro diverse forme
- Ricercare, impiegare e organizzare le informazioni

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 1: "Media o no?"

CON LA CLASSE

Che cosa sono i media?

Mettere una serie di media conosciuti su un tavolo e invitare gli studenti a identificare i loro punti in comune.

L'obiettivo è quello di evidenziare le tre dimensioni dei media:

- Informativo (il messaggio)
- Tecnico (il materiale, il supporto)
- Sociale (il mittente, il destinatario)

Gli studenti rispondono e discutono liberamente. Se necessario, l'insegnante li invita a perfezionare o chiarire le loro risposte.

Concordare una semplice definizione comune (in cui tutte e tre le dimensioni sono implicitamente presenti).

Per esempio:

- "Metodo di trasmissione di un messaggio da una persona all'altra";
- "Messaggio trasmesso a una persona o a un gruppo di persone mediante un dispositivo";
- "Strumento per trasmettere informazioni (contenuti) tra persone";
- ...

Questa definizione è annotata sulla lavagna.

Identificare ed elencare, all'interno o all'esterno della classe, diversi altri media.

Che cosa sono i "media (digitali)"?

Formare dei gruppi e chiedere agli studenti di classificare liberamente i media in due categorie. Durante lo scambio di informazioni, chiedere a ciascun gruppo di spiegare i propri raggruppamenti.

⇒ Se la classificazione "media non digitali/media digitali" non compare, proporla e chiedere agli studenti di identificare il criterio utilizzato.

Chiedere agli studenti di definire la nozione di "media digitali" (ad esempio, i media che hanno le caratteristiche comuni di essere basati sul computer e di avere uno schermo). Come approfondimento, collocare i nuovi media in ogni categoria. I bambini colgono l'occasione per confermare o correggere gli elementi della loro definizione.

SULL'APP' - ATTIVITÀ 1: "Media o no?"



L'attività sull'app' permette di esercitarsi sui concetti costruiti. Si compone di due fasi:

- **Fase 1:** selezionare i media da un insieme di oggetti. Vengono presentate una serie di illustrazioni. Il bambino è invitato a identificare i media tra queste illustrazioni e a collocarli nel riquadro verde.
- **Fase 2:** selezionare i media *digitali* da un insieme di oggetti. Vengono presentate una serie di illustrazioni di media. Al bambino viene chiesto di identificare quali di questi rappresentano i media *digitali* e di collocarli nel riquadro giallo.



ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

Prima di svolgere i compiti proposti sull'applicazione ("*Media o no*"), è preferibile che gli alunni abbiano elaborato le nozioni di "media" e "media digitali".

Tuttavia, se questo non è possibile, si può utilizzare l'app' come strumento a partire dal quale si svilupperanno queste nozioni.

In questo caso:

1. Ogni studente realizza l'applicazione a casa.
2. Sulla base dei suoi tentativi ed errori e delle sue osservazioni, ogni studente propone la propria definizione di "media" (al termine della fase 1) e di "media digitali" (al termine della fase 2). Queste definizioni vengono inviate all'insegnante
3. Non appena è possibile un incontro in presenza (o in videoconferenza): confrontare le definizioni presentate dagli alunni e costruirne una comune per ogni concetto.

Lo studente può quindi svolgere l'attività pianificata a casa senza necessità di una precedente contestualizzazione. A meno che, ovviamente, non sia possibile offrire questa contestualizzazione nel contesto di una videoconferenza. In questo caso, gli oggetti vecchi/attuali possono essere visualizzati sullo schermo sotto forma di foto.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



I media nel tempo

In classe, abbiamo capito cos'è un media, poi un media digitale. Esistono molti media diversi e quelli che conosciamo oggi non sono necessariamente quelli che conoscevano i nostri genitori (nonni). In effetti, i media si evolvono con il tempo, così come i loro usi. L'attività 2 "*I media di ieri e di oggi*" da svolgere a casa affronta questi temi. La seguente proposta di contestualizzazione prevede una transizione tra l'apprendimento in classe e la successiva attività a casa:



- Disporre su un tavolo diversi oggetti mediatici del passato e del presente. Gli



oggetti hanno tutti la stessa funzione (ad esempio, i telefoni).

- Chiedere agli studenti di identificare la funzione comune di tutti gli oggetti sulla tavola.
- Constatare che i media si sono evoluti nel tempo.
- Disporre gli oggetti dal più vecchio al più recente. Giustificare questa disposizione utilizzando criteri espliciti.
- Confrontare gli oggetti tra loro. Chiedere agli alunni di identificare le differenze (il quadrante circolare, il filo, il volume, la cornetta, ecc.) e le somiglianze (i numeri, il microfono che si porta alla bocca e il ricevitore che si porta all'orecchio, ecc.) tra gli oggetti di oggi e quelli del passato.

Concludere chiedendo agli studenti di formulare delle ipotesi per spiegare i cambiamenti avvenuti.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 2: "I media di ieri e di oggi"



Questa attività è organizzata in **tre fasi**. Attraverso le immagini dei media e le discussioni sui media con i genitori (nonni), permette ai bambini di capire l'evoluzione dei media (digitali) nel tempo.

- La **prima fase** dell'attività consiste nel selezionare una serie di media che vengono utilizzati regolarmente oggi. Il bambino può scegliere uno smartphone, ad esempio, e discutere di questo oggetto con i suoi genitori, oppure un oggetto più vecchio, come un giradischi o un'audiocassetta che potrebbe usare ancora oggi. I bambini e i genitori sono invitati a discutere insieme degli oggetti selezionati.
- Nella **seconda fase**, si selezionano i media che i genitori del bambino utilizzavano alla sua età e si discute di nuovo insieme.
- Infine, la **terza fase** invita a porre domande sui media utilizzati dai nonni del bambino alla sua stessa età.



Lo scopo:

Incoraggiare il confronto tra il bambino e i suoi genitori (ed eventualmente i nonni) sull'evoluzione delle tecnologie mediatiche nel tempo (in base alle esperienze di ciascuno).

Precisazioni da fornire ai genitori:

L'attività proposta ha senso solo se viene vissuta pienamente in coppia dal bambino e da almeno un genitore. L'applicazione deve essere considerata come un supporto che facilita il dialogo.

I genitori sono invitati a:

- Raccontare come, in passato, utilizzavano gli oggetti mediatici proposti.
- Spiegare la funzione degli oggetti che il bambino non conosce.

Notare che:

La differenza di età tra i bambini e i loro genitori (e nonni) varia. Non è quindi possibile determinare con precisione quali oggetti debbano essere considerati per le fasi 2 (usati dai genitori) e 3 (usati dai nonni). Pertanto, viene concessa una certa flessibilità ed è privilegiata la prospettiva di una discussione genitore (nonno)/bambino; è stato lasciato ai genitori (nonni) il compito di selezionare, insieme al bambino, una serie di oggetti (in base al contesto e alle abitudini di ciascuno), e poi di discuterne insieme. Non si tratta di selezionare tutti gli oggetti interessati, ma di identificarne un certo numero.

Di ritorno in classe:

Organizzare una tavola rotonda, invitando ogni allievo a esprimere le sue scoperte, o eventualmente proporre al bambino di portare un media più vecchio che ha scoperto attraverso una discussione con i suoi genitori (nonni).

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

● **Media (digitali) o no?**

- ☐ Proporre una serie di oggetti e chiedere agli studenti:
 - Di classificarli in base al fatto che siano o meno dei media.
 - Di riconoscere i media digitali.

● **I media nel tempo**

- 2 Proporre diversi media simili ma di epoche diverse (ad esempio, una cassetta audio, un walkman, un lettore CD o MD e un lettore MP3). Chiedere agli alunni di:
- Identificare la progressione e giustificarla
 - Descrivere almeno due elementi comuni a tutti gli oggetti multimediali

Fase 2: Gli usi dei media digitali

OBIETTIVI

- Percepire la diversità degli usi degli oggetti digitali
- Comprendere l'evoluzione dei media nel tempo

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE

	Formazione manuale, tecnica e tecnologica: osservare l'evoluzione storica e culturale di uno strumento, di una tecnica o di un oggetto tecnologico.
	<u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e appropriarsi di uno spazio informativo e di un ambiente di lavoro. - Scoprire i media nelle loro diverse forme

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA.



Gli usi molteplici dei media (digitali)

In classe siamo tornati ai media discussi a casa, alcuni alunni hanno persino portato i media di cui hanno scoperto l'uso con i loro (nonni) genitori. Ora, e prima di recarci in biblioteca per il laboratorio, ci concentriamo su tre media digitali: lo smartphone, il tablet e il computer (fisso o portatile), con un'attenzione particolare alla consultazione di piattaforme video attraverso questi dispositivi. Questa proposta di contestualizzazione fornisce una transizione coerente verso il laboratorio in biblioteca, "*Esplorazioni su YouTube*", che affronterà le questioni relative alla piattaforma YouTube.

- Elencare i compiti (usi) che possono essere eseguiti utilizzando questi media digitali.
- Individualmente (o in coppia), gli studenti elencano gli usi che fanno di uno o più di questi dispositivi (in base alle loro esperienze in classe o a casa). Ogni uso deve essere definito da un verbo all'infinito e illustrato da un compito concreto.
- Viene effettuato uno scambio di informazioni. I diversi verbi (usi) di questi media digitali sono annotati sulla lavagna.
- Guidare gradualmente la discussione sulla visione di video online attraverso questi media digitali: dove si possono guardare i video? Quali



sono i nomi delle piattaforme che li offrono? Cosa si può trovare su queste piattaforme?

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN BIBLIOTECA - Attività 3: "Puzzle MyVideo", al centro del laboratorio "Esplorazioni su YouTube".

Il laboratorio "Esplorazioni su YouTube" e l'attività complementare sull'app "Puzzle MyVideo" permettono ai bambini di discutere le questioni legate alla piattaforma YouTube. Si tratta di un'opportunità per studenti, insegnanti e bibliotecari di condividere le loro esperienze attraverso la discussione e la pratica, con l'obiettivo di dotare i bambini degli strumenti necessari per comprendere il ruolo dei media digitali nella loro vita quotidiana. Questo laboratorio è organizzato in due fasi:



Per la **prima fase**, i bambini vengono divisi in gruppi. Ogni gruppo svolge l'attività sull'applicazione MyAppeduc: "Puzzle MyVideo" (attività 3). Ogni gruppo sostituirà gli elementi di una pagina sullo schermo di una piattaforma fittizia chiamata "MyVideo". Ciò permette di visualizzare gli elementi costitutivi di un host di video e fornisce una prima opportunità per discutere del loro ruolo (pubblicità, dati personali, video suggeriti e funzione degli algoritmi) ecc.

Nella **seconda fase**, il bibliotecario distribuisce agli studenti un libretto di attività, proiettato anche su uno schermo davanti ai gruppi. Il bibliotecario lancia lo slideshow, che include una serie di quiz e sfide su tre temi successivi ("*Capire gli algoritmi*"; "*Scegliere dei contenuti adeguati*"; "*Individuare la pubblicità*"). Sono previsti momenti di discussione in cui i bambini possono discutere liberamente e dare le loro opinioni. Al termine dell'attività, i taccuini di attività vengono restituiti agli insegnanti per riprendere o continuare determinati punti in classe.

Lo scopo:

Attraverso quiz, sfide e discussioni, il bibliotecario accompagna i bambini nella comprensione dei codici specifici delle piattaforme video online e ne percepisce la natura eterogenea. Il completamento di piccole sfide li porta a mettere in pratica direttamente il loro apprendimento.

Di ritorno in classe:

Organizzare una discussione di gruppo invitando gli studenti a riflettere sulle loro scoperte. Durante il laboratorio della biblioteca, hanno accettato delle sfide: *cosa si è rivelato facile per loro? Difficile?*



ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 4: "Quali media nel futuro?"

CON LA CLASSE

I media del futuro

Tornare all'attività svolta a casa con l'applicazione "*I media di ieri e di oggi*" e il laboratorio della biblioteca "*Esplorazioni di YouTube*" per notare la rapida evoluzione dei media. Acquisire la consapevolezza collettiva che ciò che oggi sembra normale, poteva sembrare impossibile per i nostri genitori o nonni (ad esempio: potersi vedere e parlare senza essere nello stesso luogo, o consultare video su piattaforme online quando vogliamo imparare un argomento o fare un tutorial, ecc).

Constatate che l'evoluzione dei media permette di realizzare un numero sempre maggiore di compiti sempre più complessi.

Individualmente, invitare gli alunni a proiettarsi nel futuro e a immaginare un "*media del futuro*" attribuendogli un nuovo uso o una nuova funzione.

SULL'APP' - ATTIVITÀ 4: "Quali media nel futuro? "



L'attività sull'app ha lo scopo di continuare la riflessione iniziata in gruppo sui media, la loro evoluzione e i loro molteplici usi. L'immaginazione di ognuno sarà sollecitata per inventare un "media del futuro". Questo futuro può essere vicino o ancora più lontano. 1 anno, 10 anni, 20 anni, addirittura 50 anni. Si tratta di immaginare come un media odierno potrebbe evolversi nel tempo o di inventarne uno che oggi non esiste ancora.

Le diverse fasi sull'app:

- **Fase 1:** tra i suggerimenti, scegliere la funzione principale del suo media del futuro.
- **Fase 2:** inventare un nome per l'oggetto e scriverlo nel riquadro.
- **Fase 3:** disegnare i suoi futuri media nel riquadro bianco. Le diverse funzioni proposte dall'app a questo scopo sono: selezionare un colore; tornare indietro; catturare lo schermo una volta completata l'attività.

Raccogliere le produzioni di tutti (screenshot) e organizzare una riunione durante la quale ogni studente presenta il suo "media del futuro" agli altri.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'app può servire come punto di partenza per la scoperta. Può quindi essere proposto in anticipo.

In questo caso:

1. Gli alunni svolgono il compito richiesto sull'app
2. Fanno uno screenshot.
3. Ogni alunno condivide il suo screenshot e lo accompagna con un breve testo che spiega il funzionamento e l'uso del suo media.

Il tutto viene pubblicato su uno spazio digitale (ad esempio, un blog di classe) a cui tutti hanno accesso.

Finora, la molteplicità dei potenziali usi dei media digitali non è stata ancora evidenziata.

Ci sono diversi modi per farlo:

- In classe (o in videoconferenza), identificare ed elencare i diversi usi immaginati da ciascuno. Poi prendere in considerazione altri usi (in base alle proposte degli alunni o dell'insegnante).
- Organizzare (in anticipo) i media creati dagli alunni in base agli usi immaginati (senza specificare il motivo dei raggruppamenti). Poi chiedere agli studenti di determinare un titolo generico per ogni categoria (ogni titolo dovrebbe iniziare con "i media per..."). Si può proporre loro un elenco di usi.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



In classe, a casa e in biblioteca, sono stati percepiti i molteplici usi dei media (digitali) e la loro evoluzione nel tempo. Abbiamo persino creato i nostri media del futuro. È ora di concentrarsi sull'uso che i bambini fanno dei media (digitali) che hanno nel loro ambiente. La seguente proposta di contestualizzazione è una transizione tra l'apprendimento dell'ultima attività in classe e la prossima attività a casa:

- Chiedere agli alunni di disegnare una mappa della loro casa/stanza nella loro casa
- Su questo piano/questa rappresentazione di una stanza a loro scelta, chiedere loro di posizionare le icone dei media (digitali e non) che hanno a casa - o che vorrebbero avere in un "mondo ideale").
- Una volta redatto il piano di ogni studente, invitiamo ciascuno a scegliere un oggetto mediatico a sua scelta e a presentare agli altri un uso che ne hanno fatto. Lo studente successivo a parlare sarà uno studente che ha lo stesso oggetto nel suo ambiente circostante, ma lo usa in modo diverso. Tornerà poi su questo utilizzo, lasciando la parola a qualcun altro - che ha lo stesso media o, se necessario, un altro media di cui desidera presentare un utilizzo.

L'ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 5 - "Io e gli schermi a casa"



L'idea è di invitare il bambino a indicare il tempo che trascorre su diversi dispositivi durante un periodo di tempo predefinito (un fine settimana, un mercoledì pomeriggio...). Si organizza in diverse fasi che si sviluppano su un lungo periodo di tempo e si ripetono sui diversi dispositivi:

- Sull'app', i dispositivi proposti sono: un televisore, uno smartphone, un tablet, una console di gioco e un computer.
- Come **prima fase**, non appena il bambino inizia a usare uno di questi media (ad esempio, guardando la televisione), clicca sull'immagine corrispondente e avvia il timer. - -
- **Seconda fase**: quando ha finito o si è messo in pausa, lo ferma e lo riavvia, se è il caso. Se il bambino ritiene di aver finito con il media, seleziona dall'elenco proposto gli usi che ne ha fatto.
- **Terza fase**: alla fine del periodo previsto, il bambino fa uno screenshot del tempo trascorso utilizzando i diversi dispositivi. Questo sarà utilizzato come base per la



discussione a casa e successivamente in classe.

Lo scopo:

Grazie a ciò che è stato sperimentato in classe, gli alunni hanno scoperto una molteplicità di usi dei media. L'obiettivo è ora quello di indurli a prestare particolare attenzione all'uso che fanno dei principali media digitali a casa (sia sul perché li usano, sia quanto tempo vi dedicano).

Precisazioni da fornire ai genitori:

L'attività proposta nell'app non intende esprimere un giudizio sugli usi mediatici di ciascuno. Si tratta semplicemente di rendere ogni bambino consapevole del tempo trascorso utilizzando gli strumenti digitali per svolgere diversi compiti specifici.

L'attività si svolge nell'arco di due giorni (un fine settimana).

Al termine dell'attività, è interessante discutere con il bambino i risultati ottenuti (in base ai vari screenshot effettuati).

È possibile che uno o più dei media proposti non vengano utilizzati a casa. È normale. Non è previsto che ogni bambino li abbia.

Notare che:

Alcuni genitori potrebbero considerare la raccolta dei dati sulle attività (screenshot) come invadente o dirompente. Pertanto, non è consigliabile obbligarlo.

Di ritorno in classe:

Organizzare uno scambio e una discussione sulla base delle osservazioni fatte da ciascuno. Le discussioni si concentrano sugli usi principali degli strumenti e sul tempo trascorso davanti agli schermi.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- Fornire agli studenti una varietà di media familiari e chiedere loro di identificare, con l'aiuto di un esempio, un uso mediatico che può essere fatto di ciascuno di essi.
- Proporre diversi usi e chiedere agli alunni di associare ogni uso a un oggetto mediatico e a un esempio di attività concreta.



Fase 3: Icone

OBIETTIVI

- Comprendere il concetto di icona
- Interpretare il significato delle icone (in base al loro contenuto e al contesto in cui vengono utilizzate)

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE

	<p>Italiano - Lettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare un significato usando le strategie
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare e comprendere le organizzazioni umane e le rappresentazioni del mondo <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative) - Scoprire i propri diritti e le proprie responsabilità nell'uso dei media (Educazione civica e capacità di agire)

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 6: "Le icone"

CON LA CLASSE

Osservazione delle icone

Le icone sono ovunque Gli alunni le vedono senza pensare sempre al loro ruolo e al loro significato...

- Proiettare una foto di diverse icone presenti nella scuola o nelle sue immediate vicinanze. Per ogni icona, chiedere agli alunni di determinare il luogo in cui si trovano e di identificare i messaggi che trasmettono (in base agli elementi grafici).
- Elaborare una definizione iniziale del concetto di icona (che può essere integrata in seguito).
- Quindi, effettuare una "caccia alle icone" (ad esempio, durante una gita scolastica). Chiedere agli alunni di scattare una foto delle diverse icone che hanno visto, per tenerne traccia.
- Di ritorno in classe, osservare le icone fotografate. Chiedere agli alunni di:
 - Assicurarsi che si tratti di icone (non di un logo, per esempio).
 - Determinare il messaggio in base a indizi come gli elementi grafici che lo compongono o il luogo in cui è stato fotografato.
- Ritorno alla definizione sviluppata al punto 2, che viene completata o regolata.

SULL'APP' - ATTIVITÀ 6: "Le icone"



Sull'app', in seguito alle discussioni che si sono svolte in classe, l'alunno sarà:

- **In una prima fase**, agli studenti verrà chiesto di identificare, per ogni immagine proposta, se si tratta o meno di un'icona.
- Poi, nella **seconda fase**, si eserciterà la lettura e l'elaborazione del significato. Una alla volta, verranno visualizzate delle icone con quattro proposte tra le quali l'allievo dovrà selezionare quella corretta.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'applicazione può essere utilizzata da sola. Tuttavia, sarebbe consigliabile fornire agli alunni uno strumento di riferimento affinché, sulla base di esempi concreti, possano identificare cosa costituisce o meno un'icona.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



Le icone nel contesto

In classe, abbiamo capito cos'è un'icona. Abbiamo scoperto una serie di icone di cui abbiamo compreso il significato. La seguente proposta di contestualizzazione consente una transizione tra l'apprendimento dell'attività in classe e quello della successiva attività a casa:

- Per ogni icona scoperta nell'app, o per una selezione di esse, chiedere ai bambini il contesto in cui questa icona potrebbe trovarsi. Per esempio, l'icona "È vietato gridare"; si troverà in una biblioteca? In un negozio?
- Discutere collettivamente: i bambini hanno già visto questo tipo di icona da qualche parte? Dove?

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 7 - "Le icone sono ovunque"



In questa attività, l'attenzione si concentrerà sull'associazione dei pittogrammi con i luoghi in cui si trovano e, necessariamente, sulla loro interpretazione:

- Come **prima e unica fase**, il bambino dovrà spostare ogni icona che gli viene presentata nel luogo appropriato (ad esempio, l'icona "*vietato bagnarsi*" si troverà nel riquadro "*spiaggia*"). La discussione genitori-figli continua con l'eventuale osservazione di icone presenti in casa o nell'ambiente circostante.

Lo scopo:

Esercitarsi sulle scoperte fatte in classe.

Precisazioni da fornire ai genitori:

Durante l'attività, è interessante accompagnare il bambino chiedendogli di specificare la sua interpretazione delle diverse icone e invitandolo a giustificarla.

Notare che:

Può anche essere interessante suggerire ai genitori di giocare con il bambino per trovare e interpretare il maggior numero possibile di icone (durante una passeggiata o recandosi in un negozio, per esempio).

Di ritorno in classe:

Fare una rapida revisione dell'attività vissuta a casa.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- Proporre la riproduzione (in situazione) di icone e chiedere agli alunni di interpretarne il significato.
- Proporre una serie di immagini (loghi, disegni, segni, icone) e chiedere agli alunni di identificare le icone.



Fase 4 - Statuto degli utilizzi

OBIETTIVI

- Redigere uno statuto per l'uso degli strumenti digitali.
- Produrre icone per illustrare gli elementi dello statuto

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE



Italiano - scrittura:

- Garantire la presentazione in termini di interazione tra elementi verbali e non verbali: scelta del supporto, scelta delle illustrazioni, foto, schizzi, mappe, grafici, tabelle, ecc.
- Sviluppare contenuti.

Educazione alla filosofia e alla cittadinanza: stabilire regole e rispettarle



Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:

- Tenere conto delle regole comuni

Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:

- Scrivere, creare, pubblicare; realizzare una produzione collettiva (Creazione e collaborazione)
- Scoprire i propri diritti e le proprie responsabilità nell'uso dei media (Educazione civica e capacità di agire)

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 8: "Il nostro statuto degli usi digitali in icone"

CON LA CLASSE

Stesura di un elenco degli elementi dello statuto per l'uso degli strumenti digitali della scuola

- Iniziare chiedendo agli alunni di determinare l'utilità di uno statuto e di identificare le ragioni principali per sviluppare uno statuto per l'uso degli strumenti digitali nelle scuole.
- Proporre agli studenti diversi statuti (alcuni con elementi grafici, altri senza) e chiedere loro di:
 - Identificare gli elementi che, secondo loro, facilitano (o meno) una rapida comprensione del messaggio;
 - Attrarre la loro attenzione sulla presenza di icone in alcuni statuti e interrogarsi sull'interesse di utilizzare questo tipo di elementi.
 - Interpretare le icone presenti in questi statuti.
- Chiedere a ciascun allievo di elencare individualmente i 3 punti principali a cui ritiene sia importante prestare attenzione quando utilizza l'attrezzatura digitale della scuola.
- Creare una discussione per identificare i diversi elementi che comporranno lo statuto.

SULL'APP – ATTIVITÀ 8 : "Il nostro statuto degli usi digitali in icone"



Specificare che le icone che accompagneranno i diversi elementi dello statuto saranno prodotte

con l'aiuto dell'applicazione "*Il nostro statuto in icone*". Presentare le diverse funzioni tecniche e poi lasciare che gli alunni le utilizzino liberamente.

Fase 1: in piccoli gruppi, produrre diverse icone utilizzando l'applicazione. In precedenza, gli alunni avranno prodotto una prima bozza di queste icone su carta.

Fase 2: raccogliere tutte le icone prodotte. Poi chiedere agli alunni di confrontarle e di criticarle in modo costruttivo.

Fase 3: designare collettivamente le icone scelte per lo statuto. Progettare il layout dello statuto e stamparlo.

Esempio di uno statuto che utilizza delle icone:



ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

La scelta delle regole da illustrare da parte di ognuno può essere organizzata in modi diversi:

- non ci sono regole predefinite. Ogni allievo decide da solo quale regola vuole sviluppare e proporre agli altri. Si possono suggerire diversi temi (ad esempio, durante i nostri viaggi con gli oggetti digitali, quando lavoriamo con gli strumenti digitali, ecc.).
- L'elenco delle regole viene stabilito in anticipo nel quadro di un'attività di gruppo (in presenza o in videoconferenza). Lo studente sceglie una regola dall'elenco o gliene viene assegnata una.
- ...

Quando gli alunni hanno finito, fanno uno screenshot per l'insegnante. Le attività online possono essere create (tramite LearningApps, Wooclap, ecc.) e proposte:

- associare ogni icona alla regola che illustra.
- classificare le icone, associare quelle che illustrano la stessa regola
- ...

Sarà interessante organizzare una sessione di gruppo durante la quale discutere la rilevanza e la leggibilità delle diverse icone.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



L'attività proposta a casa è molto simile a quella svolta in precedenza in classe - solo che questa volta si tratta di progettare uno statuto per l'uso del digitale a casa. La continuità è tale che non sembra necessario istituire un'ulteriore attività di transizione.

ATTIVITÀ DA SVOLGERE A CASA - Attività 9 "Le nostre regole-icone per gli schermi di casa".



Questa attività è organizzata secondo le stesse fasi dell'attività nell'app svolta in classe.



Lo scopo:

Gli alunni hanno scoperto l'importanza di stabilire regole che specifichino il quadro dell'uso degli strumenti digitali a scuola. Lo scopo è che, insieme ai loro genitori, riflettano e stabiliscano delle regole per loro stessi a casa.

Precisazioni da fornire ai genitori:

L'attività sull'app è simile a quella proposta in classe in questa quarta sessione. È quindi familiare ai bambini.

È fondamentale che la scelta delle regole per la casa sia il risultato di uno scambio reale. L'idea non è quella di imporre queste regole, ma di deciderle insieme (in famiglia).

È controproducente stabilire troppe regole in una volta sola. È meglio farlo gradualmente.

È importante valutare periodicamente la conformità alle regole. Se necessario, le regole possono essere modificate.

Notare che:

È probabile che alcuni genitori non siano in grado di stampare le icone realizzate con l'applicazione. Pertanto, sarebbe forse appropriato suggerire loro di inviare i vari screenshot prodotti con mezzi elettronici.

Di ritorno in classe:

È interessante invitare gli alunni a condividere le loro icone con gli altri, a spiegarle e presentare la strategia utilizzata per rispettare le regole.

Queste diverse icone potrebbero anche essere rese disponibili su Internet (sullo spazio solitamente utilizzato dalla scuola).

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- Chiedere agli alunni di produrre un'icona relazione a una regola enunciata. Poi chiedere loro di spiegare la scelta degli elementi che compongono questa icona e di valutarne la rilevanza.
- Verificare che gli alunni abbiano acquisito le funzioni di base dell'oggetto tecnico utilizzato per produrre le icone.
- Chieda agli alunni di indicare (almeno) 3 elementi rilevanti che giustifichino l'utilità di stabilire delle regole per l'uso degli strumenti digitali (a scuola o a casa).



Isola delle informazioni

Riassunto dell'isola - tema principale

Su quest'isola, gli studenti saranno invitati a interrogarsi sulle informazioni, dalla loro creazione alla loro diffusione.

Il termine "informazione" ha diverse definizioni (Larousse online):

- L'azione di informare qualcuno, un gruppo, di tenerlo informato sugli eventi
- Un'indicazione, un'informazione, una precisione che viene data o ottenuta su qualcuno o qualcosa
- Qualsiasi evento, qualsiasi fatto, qualsiasi giudizio portato all'attenzione di un pubblico più o meno ampio, sotto forma di immagini, testi, discorsi, suoni
- Una notizia comunicata da un'agenzia di stampa, un giornale, la radio, la televisione

Sebbene i media tradizionali abbiano abbracciato la rivoluzione digitale offrendo stampa online, televisione live e *replay*, podcast, non sono più gli unici canali principali per la diffusione delle informazioni. Infatti, i nuovi media digitali consentono agli utenti di Internet di condividere informazioni sui social network e nella messaggistica privata. Di conseguenza, è importante ricordare che tutti possono diventare produttori di informazioni allo stesso modo dei media, la cui parola è tradizionalmente considerata più legittima. Inoltre, che sia consumata sui social network, sui media tradizionali (o sui social network dei media tradizionali), ciò che conta non è tanto la fonte dell'informazione che si utilizza, quanto piuttosto il punto di vista critico che si ha nei suoi confronti, la capacità di confrontarla con altre fonti e soprattutto di metterla in discussione.

Quest'isola e le sue attività sono organizzate in 3 fasi principali:

- Circolazione e raccolta di informazioni (2 sessioni in aula, 1 laboratorio in biblioteca e 2 attività a casa)
- Dati: informazioni a sé stanti (1 laboratorio in biblioteca, 1 sessione in aula e 1 attività a casa)
- I diversi punti di vista (1 sessione in classe e 1 attività a casa)

L'isola immergerà gli studenti nei panni di esploratori, scienziati o giornalisti, nel cuore della giungla tropicale. Questa contestualizzazione renderà più facile raccontare una storia che coinvolgerà gli studenti nelle attività.

Come in ogni isola, le attività sono organizzate tra scuola, biblioteca e casa, e sono strutturate come segue:

Innanzitutto, in classe, i bambini saranno guidati a capire il percorso dell'informazione (attività 1: *"Connettersi con il resto del mondo"*), poi, in biblioteca, scopriranno il mondo digitale e i suoi segreti (attività 2: *"Memory del digitale"*, complementare al laboratorio *"Sei un/a professionista del digitale?"*) Grazie all'attività 3: *"1000 miliardi di informazioni"* svolta in classe, continueranno ad esplorare i segreti del mondo digitale, scoprendo in modo più specifico il funzionamento dei motori di ricerca. Continuando su questa linea, rifletteranno in famiglia sulla nozione di parole chiave, attraverso un'attività divertente che chiede loro di collegare le parole chiave alle immagini (attività 4: *"Trova quello che stai cercando"*). Gradualmente verrà sollevata la questione sul tipo di informazioni che si possono trovare online: che cos'è una notizia? Questa domanda è al centro di un laboratorio in biblioteca (Attività 5: *"Che cos'è un'informazione?"*, complementare al laboratorio *"L'informazione in questione"*). La nozione di informazione continua ad essere esplorata in famiglia (Attività 6: *"Esplorare le informazioni a casa"*) per poi affrontare la nozione di 'dati' in classe (Attività 7: *"I dati della giungla"*) e in famiglia (Attività 8: *"La giungla degli animali"*). Infine, il corso si conclude con due attività sull'inquadramento delle informazioni: una in classe (attività 9: *"Unzoom, zoom"*) e l'altra a casa (attività 10: *"Inquadrare le informazioni"*).

Età consigliata	8 – 12 anni
Durata del percorso	4-5 ore in classe 2 ore in biblioteca Da 1 a 2 ore a casa



Obiettivi generali

Far in modo che ogni studente:

- Comprenda la presenza di informazioni su Internet
- Comprenda il legame tra dati e informazioni
- Vedere in prospettiva le informazioni riportate

Nota aggiuntiva (Prerequisiti)

L'attività non richiede alcun prerequisito specifico. La presenza di un adulto è preferibile per qualsiasi sessione o attività, in quanto l'obiettivo è quello di consentire ai bambini di beneficiare delle conoscenze degli adulti. Inoltre, per i bambini più piccoli che hanno difficoltà a leggere, è necessaria la presenza di un adulto (insegnante o genitore) per leggere le istruzioni.

Gli adulti (genitori, insegnanti) e i bambini svolgeranno insieme le attività e le sessioni dell'applicazione e potranno aiutarsi a vicenda nel padroneggiare lo strumento (tablet, smartphone).

Percorsi suggeriti

 A scuola	 A casa	 In biblioteca
Fase 1 - Circolazione e recupero delle informazioni		
<u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Capire come circolano le informazioni e dove sono presenti - Capire l'uso e il funzionamento di un motore di ricerca 		
 N°1 "Connettersi con il resto del mondo"		
		 N°2 "Memory del digitale"



 N°3 "1000 miliardi di informazioni!"		
	 N°4 "Trova quello che stai cercando"	
		 N°5 "Che cos'è un'informazione?"
	 N°6 "Esplorare le informazioni a casa"	
Fase 2: I dati: un punto di partenza per le informazioni <u>Obiettivi:</u> - Creare un collegamento tra informazioni e dati		
 N°5 "I dati della giungla"		
	 N°6 "La giungla degli animali"	
Fase 3: il punto di vista <u>Obiettivi:</u> Comprendere la nozione di "inquadratura delle informazioni".		
 N°7 "Unzoom, zoom"		



	 N°8 "Inquadrare le informazioni"	
--	--	--

Collegamenti con i quadri di riferimento delle competenze	
	<p>Obiettivo trasversale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il pensiero critico e complesso: trovare, elaborare e valutare le fonti di informazione, indipendentemente dal mezzo, compreso quello digitale. <p>Aspettative FMTTN - Elemento di "formazione digitale"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cercare i contenuti con uno strumento di ricerca* predefinito, utilizzando una libreria appropriata (immagini, video, ecc.) e parole chiave scelte individualmente. - <i>Informazioni e dati (P4)</i> - Determinare una o più parole chiave rilevanti per effettuare una ricerca. - <i>Informazioni e dati (P4)</i> - Utilizzare gli strumenti di ricerca* compresi i motori di ricerca, tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche. - <i>Informazioni e dati (P4)</i> - Mettere in discussione l'affidabilità contestuale di una fonte, con l'aiuto dell'insegnante. - <i>Informazioni e dati (P4)</i> - Spiegare il concetto di "Fake News" come informazioni deliberatamente false. - <i>Creazione di contenuti (P4)</i>
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed esprimersi oralmente - Ricercare ed elaborare informazioni utilizzando strumenti digitali - Risolvere problemi elementari - Analizzare e comprendere le organizzazioni umane e le rappresentazioni del mondo <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative) - Scoprire e appropriarsi di uno spazio informativo e di un ambiente di lavoro - Scrivere, creare, pubblicare; realizzare una produzione collettiva (Creazione e collaborazione) - Scoprire i propri diritti e le proprie responsabilità nell'uso dei media (Educazione civica e capacità di agire)
	<p>Le attività previste in questo percorso possono essere articolate nell'ambito delle Linee guida nazionali per la lingua madre e la tecnologia:</p>



	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire gli strumenti necessari per una "alfabetizzazione funzionale": gli studenti devono ampliare il loro patrimonio orale e imparare a leggere e scrivere correttamente e con una crescita del vocabolario. - Sperimentare i diversi usi del linguaggio (comunicativo, euristico, cognitivo, espressivo, argomentativo) e fornire ambienti di apprendimento sociale adatti al dialogo, all'interazione, alla ricerca e alla costruzione di significati, alla condivisione di conoscenze, al riconoscimento di punti di vista, alla ricostruzione verbale di un'esperienza a scuola o in altri contesti. - Le prime letture di testi digitali sono un momento di socializzazione e di discussione dei temi di apprendimento, ma anche un momento di ricerca autonoma e individuale, in grado di sviluppare la capacità di concentrazione e di riflessione critica, quindi un'attività particolarmente utile per favorire il processo di maturazione dello studente. La lettura deve essere costantemente praticata su un'ampia gamma di testi di diversi tipi e forme (da testi continui a moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi diversi e con strategie che siano funzionali al compito. - Ascoltare e parlare - Interagire in modo collaborativo in una conversazione, discussione, dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Comprendere i compiti e le istruzioni per svolgere le attività scolastiche ed extrascolastiche. In una discussione, comprendere le opinioni espresse dai compagni ed esprimere la propria idea su un argomento in modo chiaro e pertinente. - Seguire istruzioni scritte per produrre articoli, regolare il comportamento, svolgere un'attività, eseguire una procedura. Esprimere esperienze, emozioni, stati d'animo per iscritto. Sperimentare liberamente, anche con l'aiuto di dispositivi digitali, diverse forme di scrittura, adattando il vocabolario, la struttura del testo ed eventualmente integrando il testo verbale con contenuti multimediali.
--	---

Proposta di adattamento dell'apprendimento a distanza

In classe, i concetti trattati durante il corso vengono sviluppati attraverso numerose interazioni. Infatti, per ogni sessione in aula, viene proposta una contestualizzazione della sessione prima della sua implementazione sull'app interattiva.

Tuttavia, e seguendo il particolare contesto sanitario legato al COVID19 durante il quale è nato questo progetto, proponiamo anche per ogni scheda di sessione un adattamento per consentirne la realizzazione in un contesto di formazione a distanza totale o ibrida.



Nella maggior parte delle attività, è possibile effettuare una schermata per registrare le risposte o le proposte fatte dallo studente durante l'attività a casa. Spetta all'insegnante definire i mezzi con cui ricevere queste schermate (gruppo WhatsApp, messaggistica istantanea, e-mail, piattaforma di lavoro online) da casa e dai contesti familiari conosciuti.

Fase 1: Circolazione e recupero delle informazioni

OBIETTIVI

- Capire come circolano le informazioni e dove sono presenti
- Capire l'uso e il funzionamento di un motore di ricerca

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE

	<p>Italiano - Lettura:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientare la lettura in base alla situazione comunicativa: scegliere un documento in base al progetto e al contesto dell'attività. - Riconoscere l'organizzazione di un testo: trovare i segni dell'organizzazione generale.
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed esprimersi oralmente - Ricercare ed elaborare informazioni utilizzando strumenti digitali <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative) - Scoprire e appropriarsi di uno spazio informativo e di un ambiente di lavoro

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 1: "Connettersi con il resto del mondo"

CON LA CLASSE

Introduzione all'intero corso "Ricerca e produzione delle informazioni".

L'insegnante inizia la sessione con una breve introduzione, ad esempio:

"Grazie a Internet, oggi è facile trovare informazioni su molti argomenti. Vi suggerisco di esplorarne uno in particolare: "la giungla tropicale". Attraverso le diverse tappe del viaggio che faremo insieme, impareremo a conoscere i suoi abitanti, gli animali, la vegetazione, ecc. L'obiettivo è quello di pubblicare su Internet un testo informativo sulla "giungla tropicale". Avremo una serie di compiti da svolgere insieme! Allora, siete pronti ad affrontare

questa missione?"

Quali elementi compongono la rete Internet?

Iniziare a concentrarsi sul materiale a cui gli studenti pensano quando si parla di Internet. Questo può essere fatto ponendo domande sempre più specifiche:

"Come possiamo ottenere informazioni o trovare informazioni su un argomento? Su quali media è possibile farlo?"

"Quali strumenti (dispositivi) sono necessari per ricevere informazioni su Internet?"

"Cosa usiamo per collegarci a Internet?"

Le risposte vengono annotate sulla lavagna. Ogni volta viene chiesto agli studenti di spiegare con parole proprie di che cosa si tratta. L'obiettivo è incoraggiare la partecipazione. Se gli alunni non riescono a nominare tutti gli elementi dell'esercizio sull'applicazione, non è un problema; saranno definiti e discussi in seguito.

Poi invitare gli alunni a identificare tutti gli strumenti che permettono alle informazioni di circolare su Internet e a vedere come questi diversi strumenti (componenti) interagiscono tra loro.

La riflessione parte da una domanda:

"Ho una foto scattata con il mio smartphone. Vorrei pubblicarlo su Internet, in modo che possa apparire sullo schermo del computer del mio amico. Secondo voi, quali sono le diverse fasi (i diversi strumenti) che la mia foto dovrà attraversare prima di poter essere vista dal mio amico?"

In questo caso, è importante concedere del tempo per la riflessione individuale e, ad esempio, suggerire agli alunni di creare (da soli o in coppia) un diagramma che secondo loro simboleggia il percorso compiuto dalla fotografia.

I diversi diagrammi possono poi essere osservati, criticati e completati...

Va da sé che ci sono diversi percorsi possibili. L'interesse principale è quello di evidenziare tutti i componenti necessari per il progresso di un contenuto su Internet.

Esistono anche diversi processi (pubblicazione su uno spazio online privato o pubblico, deposito su uno spazio di archiviazione online, invio della foto via e-mail...). Se si presenta l'opportunità, è interessante considerarli e identificare le loro principali caratteristiche.



Poi propone una seconda situazione:

"Qual è il ruolo del nostro sito web/blog di classe/scuola? Quali sono le diverse fasi prima che le informazioni che pubblichiamo vengano messe online? Da dove passano?"

Questa volta, la riflessione viene effettuata collettivamente. I diversi elementi identificati dal gruppo vengono elencati e organizzati sulla lavagna (sotto forma di schema). Ogni componente viene nominato con precisione e ne viene spiegato il ruolo.

SULL'APP - ATTIVITÀ 1: "Connettersi con il resto del mondo"



L'attività sull'app' permette agli studenti di esercitarsi sui concetti costruiti:

- **Fase 1:** chiedere agli alunni di leggere le istruzioni e di scoprire i componenti menzionati nella prima fase (sul lato destro). Insieme, ricordate il loro ruolo. I componenti che non sono stati precedentemente menzionati dal gruppo sono individuati e spiegati.
- **Fase 2:** poi contestualizzare l'esercizio:
 - "Una persona è molto desiderosa di scoprire qualcosa sui cacatua.*
 - "Arte", un canale televisivo, ha un sito web sul quale sono presenti molti servizi molto interessanti, tra cui uno su questi bellissimi uccelli.*
 - Facciamo in modo che la persona possa guardare questo reportage!"*
- **Fase 3:** in piccoli gruppi, chiedere agli alunni di pensare a come dovrebbero essere organizzati i componenti per consentire all'utente di Internet di guardare un servizio sul canale "Arte" (un canale famoso in Italia e che trasmette servizi molto interessanti, in particolare sulla giungla tropicale). Ad ogni gruppo viene chiesto di posizionare i componenti nel loro ordine logico, nei riquadri grigi a sinistra dello schermo.

Effettuare una correzione collettiva indicando, per ogni componente, il suo nome, il suo ruolo e la sua posizione nel circuito di comunicazione.

Nota: esistono diverse soluzioni possibili, poiché non esiste un solo modo di collegarsi a Internet. Ad esempio, si può utilizzare "4G / Antenna" o "Wifi / box Internet". Sono quindi possibili diversi punti di ingresso. Una volta terminata l'attività sull'applicazione, sintetizzare i risultati: *"Quando si ricevono informazioni, non arrivano dal nulla. Sono state create da una o più persone, poi messe in rete, archiviate sui server e quindi rese disponibili agli utenti di*

Internet. I giornalisti non sono più le uniche persone che creano informazioni: anche i nostri reporter possono crearle... E molte altre persone!"

Chiedete agli studenti di discutere queste domande:

"Chi può pubblicare le informazioni?"

" Conoscete persone che pubblicano informazioni su Internet? Chi sono? Come e dove lo fanno?"

Evitare il più possibile di fare affermazioni generiche sul fatto che tali contenuti sono o non sono informazioni. Non è questo l'obiettivo e, in ogni caso, questa nozione di informazione non è più così chiara nell'era di Internet.

L'interesse è quello di puntare su una moltitudine di attori (stampa, youtuber, utenti medi di Internet, ecc.) e di spazi informativi (siti, blog, social network, ecc.).

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

Per la fase 1, è necessario organizzare un'attività di apprendimento remoto sulla piattaforma di apprendimento a distanza. Ci sono due approcci possibili:

1. Lasciare che gli alunni si esprimano come previsto inizialmente e fare un riassunto di tutto ciò che viene detto.
2. Preferire un approccio più discendente e spiegare cos'è Internet prima di passare alla fase 2 e presentare i diversi componenti presenti nell'applicazione nella colonna di destra.

Per la fase 2, individualmente, gli alunni mettono in ordine i componenti e poi propongono la loro soluzione all'insegnante (sotto forma di uno screenshot, di una spiegazione orale fornita in un momento di incontro online, di uno schema su carta che traccia il percorso delle informazioni, ecc). Le varie proposte potrebbero essere raccolte e rese disponibili su uno spazio online specifico.

ALCUNI CONCETTI PER L'INSEGNANTE

Rete Internet: una rete informatica mondiale che collega gli utenti. Internet è costituito principalmente da server e cavi in fibra ottica attraverso i quali circolano le informazioni.

Antenna: un relè collegato alla rete, utilizzato per trasmettere la rete mobile su un raggio di alcuni chilometri.

4G / 5G: reti mobili di quarta e quinta generazione. A differenza delle vecchie reti mobili, che venivano utilizzate solo per effettuare chiamate o scambiare messaggi di testo, la 4G e la 5G consentono di connettersi a Internet e di scambiare grandi quantità di informazioni.

Wifi: una rete domestica senza fili a corto raggio che consente di collegare i dispositivi alla rete tramite una box Internet.

Box Internet: un dispositivo fornito da un Internet Service Provider (ISP) per collegarsi alla rete.

Cavo Ethernet: un cavo che collega fisicamente un computer a una box Internet o ad altri computer. La connessione è più veloce rispetto a quella via Wifi.

Cavo: cavo in fibra ottica che collega i diversi punti della rete (server, router, utenti, ecc.). Per collegare fisicamente i continenti, i cavi si trovano sul fondo dell'oceano.

Data center o Centro dati: un centro che contiene decine di server. Vengono utilizzati per archiviare un'enorme quantità di dati e sono utilizzati principalmente dalle grandi aziende tecnologiche. Ad esempio, Netflix archivia tutte le serie e i film del suo catalogo nei centri dati.

Server: computer utilizzato per archiviare molti dati (film, musica, e-mail, siti web, ecc.) Sono accessibili da qualsiasi luogo grazie a Internet.

Smartphone: Telefono intelligente. Un dispositivo mobile utilizzato per telefonare, ma anche per lavorare, comunicare, divertirsi, ecc.

Tablet: a metà strada tra un computer portatile e uno smartphone, i tablet sono dispositivi utilizzati per comunicare, consultare Internet, guardare film, ecc.

Computer: Materiale informatico. Nel linguaggio comune, per "computer" si intende qualsiasi cosa che sia un PC fisso o un portatile. Altri terminali come smartphone, tablet, server e console di gioco sono anch'essi computer, in quanto composti da componenti simili (memoria, processore, scheda grafica, ecc.).

Terminale: dispositivo collegato a un computer centrale

Satellite: apparecchiatura di comunicazione situata in orbita intorno alla Terra. In casi eccezionali, possono connettere gli utenti alla rete quando non possono collegarsi a una box Internet o a un'antenna 4G/5G (ad esempio, per le imbarcazioni in mare).

SmartTV: una TV intelligente che dispone di un sistema operativo sul quale possono essere installate applicazioni, come servizi di video-on-demand o giochi.

Xbox o altra console: molte delle console di oggi hanno la possibilità di navigare in Internet. Si tratta semplicemente di un altro terminale.



CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA.



Piattaforme video online

In classe, i bambini hanno capito che quando si ricevono informazioni, queste non arrivano dal nulla. Sono state create da una o più persone, poi messe in rete, archiviate sui server e quindi rese disponibili agli utenti di Internet. Abbiamo analizzato il percorso di una notizia e compreso i diversi componenti attraverso i quali passa. Ora esamineremo il modo in cui operano alcune piattaforme di video online e scopriremo come funzionano.

- Discutere con gli alunni le seguenti domande:

*Quali siti web e/o piattaforme video online conoscono e consultano gli alunni?
Cosa guardano tutti su questi siti web e piattaforme video online?
Tutti vedranno la stessa cosa quando si collegheranno, ad esempio, a YouTube per guardare i video? Perché?*

Eventualmente, chiedere agli studenti, in gruppi, di fare una ricerca su YouTube per un determinato tema (su computer o tablet). Far girare i tablet tra i vari gruppi per mostrare loro che, a seconda dell'argomento, i suggerimenti video sulla pagina iniziale sono diversi. A cosa è dovuto?



ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN BIBLIOTECA - Attività 2 "Memory del digitale", al centro del laboratorio "Sei un professionista del digitale?".

Il laboratorio "Sei un professionista del digitale" e la sua attività complementare sull'app "Memory del digitale" promettono ai bambini numerose conoscenze sul mondo digitale: algoritmi, motori di ricerca, pop-up... Le complessità del web non avranno segreti per loro! Come **prima fase**, i bambini partecipano con il bibliotecario a un quiz interattivo di circa quindici domande sul mondo digitale.



Come sintesi del quiz interattivo, come **seconda fase** del laboratorio e per confermare le conoscenze acquisite in modo ludico, l'attività "*Memory del digitale*" (attività 2) viene svolta sull'app MyAppEduc. Con le sue immagini, le brevi descrizioni e la logica del memory, questa attività offre al laboratorio una sintesi giocosa e coerente.

Lo scopo:

Queste attività consentono agli studenti di analizzare, osservare e comprendere gli elementi del web e di interrogarsi sul loro impatto sulle loro pratiche.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 3: "1000 miliardi di informazioni"

CON LA CLASSE

Introduzione ai motori di ricerca

Spiegare il contesto generale proposto nell'applicazione:

"In quanto esploratore nel mezzo della foresta, vi verranno assegnati due compiti da svolgere a casa: il primo è trovare delle foto su Internet, il secondo è capire come vengono analizzate le informazioni.

Oggi, iniziamo a scoprire come trovare tutte queste informazioni!"

Attraverso una discussione attorno a diverse domande, fare in modo che gli alunni chiariscano che cosa sono i motori di ricerca e come funzionano in generale.

"Come si fa a cercare informazioni su Internet?"

"Avete appena citato strumenti come Google e Bing (per esempio), cosa sono?"

"Come funzionano?"

"Come fanno a identificare tutti i siti in cui è probabile trovare le informazioni che stiamo cercando?"

"Conoscete altri motori di ricerca?"

Le discussioni aiutano a perfezionare le risposte. Vengono tenuti resoconti delle varie discussioni. Per riassumere, gli alunni elaborano una definizione comune di cosa sia un motore di ricerca. Questa definizione può ovviamente evolversi in seguito, in base alle future scoperte degli alunni. All'inizio, quindi, potrebbe essere approssimativa...

Se necessario, le nozioni di browser e motore di ricerca vengono distinte (vedere sotto). In effetti, la confusione non è rara.

Scoprire la diversità dei motori di ricerca

Mostrare agli alunni il contenuto della prima pagina dell'applicazione e chiedere loro di identificare quelli già menzionati nella fase 1 e quelli che conoscono senza averli menzionati. Sono evidenziate le specificità di alcuni motori di ricerca (vedere sotto).

L'obiettivo è quello di dimostrare che non esiste solo Google (il più noto), ma una varietà di motori di ricerca, ognuno con la propria specificità.

Se alcuni di essi non sono conosciuti dagli alunni, l'insegnante dovrebbe presentarli.

È importante osservare i motori di ricerca nella pratica. Questo aiuterà gli alunni a:

- Percepire gli elementi che li compongono;
- Identificare le somiglianze e le differenze nei contenuti offerti (sulla base di una semplice ricerca);
- Identificare le caratteristiche specifiche di alcuni motori di ricerca ("Qwant Junior", per esempio, che è destinato ai bambini).

Come funziona il motore di ricerca

Poi tornare alla definizione di motore di ricerca formulata collettivamente nella fase 1. Rileggerla e completarla se necessario.

Un'analogia che a volte viene espressa e che può essere sottoposta agli alunni:

"Un motore di ricerca ha dei software che "visitano" continuamente tutti i siti web del mondo. Identifica ed elenca il contenuto delle pagine... Questo permette di sapere molto rapidamente quali pagine proporre quando si effettua una ricerca! Internet può essere paragonato a una grande tela di ragno. Il ragno sarebbe il motore di ricerca che dovrebbe andare rapidamente dove deve cercare qualcosa di specifico: una foglia con dei puntini, per esempio. Per evitare di dover percorrere tutta la sua rete, ha impiegato il tempo per memorizzare dove si trova quella foglia. In modo che, quando ne ha bisogno, possa raggiungerla rapidamente."

SULL'APP - ATTIVITÀ 3: "1000 miliardi di informazioni!"



L'attività proposta sull'app permette di continuare la riflessione iniziata in classe sui motori di ricerca. Ecco le fasi da seguire:

Fase 1: da una serie di motori di ricerca, l'alunno (o un gruppo di alunni) "seleziona" quello o quelli che conosce. L'esercizio può essere svolto anche con fogli di carta che includono i loghi dei motori di ricerca proposti nell'app.

Fase 2: l'allievo (o un gruppo di allievi) vede dei motivi di foglie nere sullo schermo. Clicca su ogni foglia per rivelare i colori e trascina le foglie corrispondenti verso la frase nella casa in alto dello schermo.

Fase 3: Questa volta le foglie sono visibili, grazie al piccolo ragno che, come un motore di ricerca, ha già eseguito la prima fase: ha girato le foglie. Ancora una volta, si tratta di portare a casa le foglie con i colori e i motivi indicati, ma questa volta il compito è facilitato dal ragno.

Logicamente, gli alunni avranno completato la fase 3 più rapidamente rispetto alla fase 2. Insieme, confrontare le differenze di tempo e constatare che (logicamente) tutti sono andati più veloci quando le foglie erano visibili. Confrontare la situazione con il sistema di referenziamento dei motori di ricerca:

"Referenziando e organizzando i contenuti su base giornaliera (utilizzando tecniche specifiche), significa che non devono andare a visitare ogni sito ogni volta che viene eseguita una ricerca... Permette loro di trovare un risultato molto più rapidamente rispetto a quando



devono scoprire tutto di volta in volta".

Fare un riassunto e poi invitare gli alunni ad esprimersi:

- *"Come vedete, un motore di ricerca referencia molte pagine di Internet. In questo modo si può trovare qualcosa molto rapidamente. Tuttavia, se non si è precisi nella ricerca, ci sono così tante pagine referenziate che si rischia di non ottenere esattamente ciò che si desidera..."*
- *"Chi ha già fatto una ricerca su Internet?"*
- *"Hai trovato rapidamente quello che stavi cercando?"*
- *"Come hai svolto la ricerca?"*

Poi invitare gli alunni a testare un motore di ricerca effettuando una ricerca su un tema specifico (da definire da parte dell'insegnante). Le diverse parole chiave inserite nella barra di ricerca vengono elencate e confrontate. Vengono anche confrontati i risultati ottenuti da ciascuno di essi. Si specifica poi (se questa nozione non viene menzionata dagli allievi) che i termini inseriti nella barra di ricerca sono parole chiave che permettono di indirizzare la ricerca.

ALCUNI CONCETTI PER L'INSEGNANTE

Differenza tra un browser e un motore di ricerca:

Il browser è il programma (o applicazione) che utilizziamo per andare su Internet. Alcuni dei più noti sono Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge o Safari.

Il motore di ricerca è un sito web che ci permette di effettuare ricerche sul web. Alcuni dei più noti sono Google, Bing o Ecosia.

Come funziona un motore di ricerca:

I motori di ricerca scansionano continuamente le pagine web accessibili al pubblico per indicizzarne il contenuto. Quando viene eseguita una ricerca, il motore di ricerca cerca nel suo indice gli elementi che corrispondono alle parole ricercate. Quindi visualizza i risultati.

Specificità dei motori di ricerca:

Qwant Junior:

Una versione di Qwant appositamente adattata ai bambini (8 - 12 anni). I siti non adatti ai bambini sono vietati.

Google: il motore di ricerca più conosciuto e utilizzato.

Lilo: Lilo afferma di rispettare la privacy degli utenti, non utilizzando i loro dati personali per mostrare pubblicità mirata. L'utente può scegliere di donare una parte del denaro raccolto dalla visualizzazione di annunci (non mirati) a enti di beneficenza.



Kiddle: motore di ricerca adatto ai bambini. Si basa su SafeSearch di Google, un'opzione che consente di bloccare i risultati non adatti ai bambini.

Bing: il motore di ricerca di Microsoft. È l'impostazione predefinita del browser Edge, a sua volta il browser predefinito sui computer Windows.

Qwant: Motore di ricerca francese la cui politica è di non utilizzare i dati personali degli utenti per visualizzare pubblicità mirate.

DuckDuckGo: motore di ricerca che non utilizza i dati personali per la pubblicità mirata.

Yahoo! Un ex concorrente di Google, Yahoo! è uno dei primi motori di ricerca.

Startpage: motore di ricerca che non conserva informazioni o dati personali sugli utenti.

Ecosia: un motore di ricerca che non utilizza i dati personali degli utenti per visualizzare gli annunci. Parte del denaro raccolto dagli annunci viene utilizzato per piantare alberi.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

Gli esercizi proposti nell'applicazione possono costituire una porta d'accesso che permette di lanciare una prima base di riflessione individuale che sarà sfruttata in un momento collettivo, sulla piattaforma di apprendimento a distanza.

In questo caso, sarebbe interessante permettere agli alunni di esprimere ciò che hanno imparato dall'esercizio (tramite un questionario online, un documento collaborativo su cui ogni alunno può pubblicare le sue scoperte, ecc.)

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



Non è necessaria alcuna preparazione per questa attività. Basta assicurarsi che il concetto di parola chiave sia compreso.



ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 4: "Trova quello che stai cercando"

Il principio è semplice e l'attività si svolge **in una sola fase**: le parole chiave a sinistra devono essere collegate alle immagini corrispondenti a destra.

Lo scopo:

Riflettere sulla nozione di parola chiave e di risultato della ricerca, nonché consentire agli adulti di familiarizzare con l'applicazione e con il principio delle attività.

Precisazioni da fornire ai genitori:

L'attività proposta ha senso solo se viene vissuta pienamente in coppia dal bambino e da almeno un genitore. L'applicazione deve essere considerata come un supporto che facilita le discussioni.

Gli adulti sono invitati a:

- Chiedere cosa è stato fatto a scuola sul tema dei motori di ricerca
- Fornire esempi di ricerche che fanno quando cercano qualcosa su Internet.

Di ritorno in classe: non ci sono feedback specifici da dare in classe. Tuttavia, è importante dedicare del tempo per invitare gli studenti a spiegare come hanno vissuto l'attività con i loro genitori e che cosa (se c'è qualcosa) hanno imparato di nuovo durante la discussione con loro.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA.



Tipi di informazioni online

In classe, abbiamo imparato molte cose sul funzionamento dei motori di ricerca. Ne abbiamo anche testati alcuni e abbiamo capito l'importanza di scegliere le parole chiave giuste per trovare le informazioni che desideriamo. A casa, abbiamo compreso meglio il legame tra i risultati di una ricerca e le parole chiave utilizzate.



D'ora in poi, e in preparazione all'attività in biblioteca, ci porremo progressivamente la domanda sui diversi tipi di informazioni che possiamo trovare online, a seguito di queste ricerche.

Avviare una discussione con gli alunni:

- *Quali sono le ragioni per cui a volte facciamo ricerche online?*
- *Redigere un elenco collettivo (trovare informazioni per un compito a casa, cercare una destinazione per le vacanze, trovare una ricetta, trovare la soluzione di un gioco, informarsi su un evento attuale, ecc.)*
- *Concentrarsi sulla notizia: di cosa si tratta? Dove troviamo le notizie?*

Iniziare con una notizia scelta.

- *Elencare collettivamente i canali attraverso i quali si possono trovare i contenuti relativi alla notizia scelta (notizie orali, telegiornali, siti web di notizie online, giornali, trasmissioni radiofoniche, anche i membri della famiglia attraverso i quali i bambini apprendono le notizie...).*
- *Chiedere ai bambini quali sono le loro abitudini; quali canali conoscono? Quali sono le loro caratteristiche? (Ci sono immagini? Suono? Entrambi? Ci vuole tempo per controllare le notizie? ecc.).*

Sulla base dell'elenco stilato, far capire agli alunni che i contenuti trasmessi attraverso i canali identificati sono molteplici: ci sono le notizie, ma non solo! Queste notizie sono talvolta mescolate con altri tipi di contenuti. È importante saper distinguere tra notizie e altri contenuti (voci, opinioni, fake news, ecc.). Questo è ciò di cui parleremo nel laboratorio della biblioteca

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN BIBLIOTECA - Attività 5: "Che cos'è un'informazione?", al centro del laboratorio "L'informazione in questione".



Il laboratorio "L'informazione in questione" e l'attività complementare sull'app "Che cos'è un'informazione?" aiutano i bambini a distinguere tra le informazioni (come notizie) e altri tipi di contenuti.

Per la **prima fase**, vengono mostrati agli alunni esempi illustrati di diversi tipi di contenuti: voci, opinioni, ecc. Si avvia una discussione con i bambini per capire le somiglianze e le differenze tra questi tipi di contenuti e per distinguere tra le informazioni intese come "notizie" e altri tipi di contenuti - voci, opinioni, eccetera - che si possono trovare online, con le persone, sui giornali, eccetera.



Nella **seconda fase**, come conclusione e per confermare le conoscenze acquisite in modo giocoso, i bambini svolgono l'attività sull'app in piccoli gruppi. Utilizzando una serie di esempi e di criteri da spuntare, identificano quali dei contenuti proposti possono essere qualificati come informazioni giornalistiche.



CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA



Grazie all'attività in biblioteca, hanno capito cosa caratterizza una notizia e cosa la distingue dall'opinione, dal pettegolezzo, dalla finzione, ecc. Per diventare perfetti investigatori dell'informazione, i bambini continueranno la loro indagine sulle caratteristiche delle notizie a casa e esamineranno le notizie con cui si confrontano:

- *Chi è l'autore o autrice? Qual è il soggetto?*
- *Quali sono i media utilizzati?*
- *Qual è il periodo interessato?*
- *Quali sono gli obiettivi?*

Per aiutarli a capire come approfondire a casa, la griglia dell'attività dell'app "Esplorare le informazioni a casa" viene riprodotta su un foglio di carta distribuito agli studenti e applicata a uno o più esempi di informazioni selezionate.

L'APPLICAZIONE DA SPERIMENTARE A CASA – Attività 6: "Esplorare le informazioni a casa"



Questa attività è organizzata in due fasi:

- Nella **prima fase**, bambini e genitori diventeranno consapevoli delle domande da porsi di fronte alle informazioni: "*Chi? Cosa? Perché? Quando? Dove?*". Ciascuna di queste domande sarà posta di fronte alle parti che compongono le informazioni.
- Per la **seconda fase**, e partendo dalle domande identificate, i genitori e i bambini selezioneranno una serie di informazioni dai media presenti nel loro ambiente (che



si tratti della televisione, di un giornale cartaceo o online, di una pagina Internet, di un video su Internet, ecc.). Completeranno la griglia delle domande per ogni informazione scelta.

Lo scopo:

Dare ai bambini la possibilità di analizzare le informazioni in modo semplice, per iniziare a interrogarsi sulla contestualizzazione delle informazioni, prendendo le distanze da esse e dalla loro posizione nei confronti di esse.

Precisazioni da fornire ai genitori:

È importante chiarire ai genitori che il loro sostegno è essenziale durante questa attività e che è preferibile utilizzare un tipo di media/supporto che sia familiare al bambino.

Notare che:

//

Ritorno in classe: gli studenti sono invitati a condividere la loro esperienza della seconda attività in una tavola rotonda.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- **Connettersi con il resto del mondo**
 - Chiedere agli alunni di nominare una serie di componenti dell'infrastruttura di rete (utilizzando le icone presentate)
 - Chiedere agli alunni di posizionare i componenti della rete nell'ordine giusto in base agli scenari. Per esempio:
 - Clara è in strada con uno smartphone e invia un'e-mail a Yassin, che si trova su un computer connesso.
 - Camille è su un tablet e vuole guardare un video su YouTube.
- **Mille miliardi di informazioni e Trova quello che stai cercando (valutazione comune)**
 - Chiedere agli studenti di spiegare con parole proprie i concetti di "motore di ricerca" e "parola chiave".
- **Esplorare le informazioni a casa**



- Proporre agli alunni uno (o più) "informazioni" provenienti da diversi media (ad esempio, uno spezzone radiofonico, un articolo di giornale) e chiedere loro di identificare la presenza di risposte alle domande: "*Chi? Cosa? Perché? Quando? Dove?*".

Fase 2: I dati: un punto di partenza per le informazioni

OBIETTIVI

Creare un collegamento tra dati e informazioni

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE

	<p>Italiano - ascoltare - elaborare significati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestire la comprensione del documento per scoprire le informazioni implicite (inferenza). - Collegare le informazioni significative del messaggio alle proprie conoscenze e ad altre fonti.
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere ed esprimersi oralmente <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative)

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 7: "I dati della giungla"

CON LA CLASSE

Che cos'è un dato?

Chiedere agli studenti di definire con parole proprie cos'è un dato. Le parole chiave vengono scritte alla lavagna per riassumere ciò che gli studenti dicono.

La nozione di dati può sembrare molto astratta agli studenti. Può quindi essere difficile esprimersi in merito senza un esempio. Quindi non esitare a elencare una serie di dati (osservazioni, fatti) su un argomento specifico.

Esempio: l'inizio dell'anno scolastico.

I dati: il numero di alunni della scuola, la data di inizio dell'anno scolastico, il nome dell'evento, il numero di nuovi alunni, il clima al momento dell'inizio dell'anno scolastico, ecc. Elencare tutto senza cercare di collegare le informazioni tra loro.

Concludere che, per costruire un'informazione, è essenziale avere una serie di dati specifici.

SULL'APP - Attività 7: "I dati della giungla"



Questa attività mette i bambini nei panni di esploratori che vanno alla ricerca di informazioni sulla flora e la fauna della giungla. L'attività consiste in 3 fasi:

- Fase 1: Osservare la giungla:** gli alunni devono osservare l'immagine che viene loro presentata. Devono dire ad alta voce ciò che vedono: alberi, tigri, ecc. Terminare chiedendo cosa hanno imparato da tutto ciò che hanno sentito. In linea di principio: niente. Hanno semplicemente espresso i dati visibili. Fateglielo notare.
 In caso contrario, chiedere loro di spiegare da dove proviene ciò che stanno dicendo: un'osservazione o un'interpretazione? Far capire loro che l'osservazione è un dato, non un'interpretazione...
- Fase 2: raccolta dei dati**
 Nella schermata successiva, gli alunni devono abbinare nelle caselle i diversi dati osservati.
 - Cliccare sulle caselle per riempirle di colore
 - Clicchi sui cerchi per disegnare un cerchio (come un adesivo)

Questa proposta può essere fatta in modo analogico, su carta, a seconda del numero di tablet/smartphone disponibili.

Soluzione scelta:

Totale animali / 15 quadrati

Totale alberi / 15 quadrati

Tipo di animale / 3 cerchi (gatto / insetto / uccello)

Colore della foglia / Cerchio diviso in 3 (verde / blu / giallo)

Proporzione di animali adulti e cuccioli / 6 quadrati (adulti) - 6 quadrati (cuccioli)

- Fase 3: dai dati alle informazioni**
 La schermata successiva consiste in un blocco note sul quale gli alunni devono interpretare i dati raccolti per trasformarli in informazioni.



A questo punto, occorre sottolineare che "i dati da soli sono inutili" (si tratta solo di osservazioni generali). Per renderli utili, devono essere interpretati, collegati e trasformati in informazioni.

Le informazioni sono dati a cui aggiungiamo un significato. Per esempio, dire solo che ci sono quattro felini è una semplice constatazione. Questo non è sufficiente a renderla un'informazione. Spiegare perché vivono in un gruppo diventa un'informazione.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

Questa sessione è possibile nella formazione a distanza se inizia con una videoconferenza per introdurre le istruzioni e garantire che i concetti proposti siano compresi.

La sessione procederà quindi come segue:

- Sincrono: Fase 1: l'insegnante preferisce una discussione/scambio d'idee con gli studenti (come previsto in classe) e lascia che si esprimano oppure preferisce un approccio più discendente e spiega cos'è un dato fornendo degli esempi.
- Asincrono: gli alunni scoprono le istruzioni in modo indipendente e completano i quadrati/cerchi in base a ciò che osservano. (Fase 2)
- Sincrono: effettuare uno scambio di informazioni confrontando (correggendo) le risposte e dando istruzioni per la fase 3.
- Asincrono: invitare gli alunni a produrre informazioni in modo indipendente sulla base delle informazioni ricevute. I testi di ogni studente vengono pubblicati su uno spazio dedicato, in modo che possano essere letti dall'intero gruppo e confrontati.

Sarà quindi interessante dedicare del tempo per confrontare i testi e, se ci sono differenze significative, interrogarsi sulla loro motivazione (mentre i dati di base iniziali erano comuni).

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



In classe abbiamo imparato che cos'è un "dato" e gli elementi che partecipano a "rendere informazione" un insieme di dati. A casa, i bambini lavoreranno sui dati sonori per convertirli in informazioni. La seguente proposta di contestualizzazione è una transizione tra l'apprendimento di quest'ultima attività in classe e la prossima attività a casa:



- Far ascoltare ai bambini una selezione di colonne sonore relative a un ambiente particolare (l'oceano, la foresta, la città, un festival, ecc.), ad esempio
- Discutere con loro dopo aver ascoltato ogni colonna sonora: *che cos'è questo formato? Cosa si può sentire? Dove è stato registrato? Cosa ve lo fa pensare?*
- Discutere con i bambini: abbiamo ascoltato delle colonne sonore i cui suoni sono indizi dell'ambiente in cui sono state registrate. Possiamo interpretare questi suoni, indovinare da dove provengono
- Alla fine: i bambini, utilizzando un microfono o un altro dispositivo che permetta loro di registrare i suoni (grazie alla funzione "dittafono" degli smartphone o dei tablet, per esempio) vanno a "caccia di suoni" nella scuola e tornano per far ascoltare agli altri il loro lavoro. Gli altri bambini devono poi indovinare dove è stata registrata la colonna sonora.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 8: "La giungla degli animali"



Questa attività è organizzata in due fasi:

- Nella **prima fase**, i bambini e i genitori ascolteranno una serie di suoni della "giungla degli animali" e li collocheranno in una sequenza cronologica.
- Nella "**seconda fase**", creano informazioni dai dati sonori raccolti. L'obiettivo è quello di completare un testo a buchi che, una volta terminato, costituirà un'informazione precisa sulle sequenze sonore ascoltate in precedenza.

Lo scopo: a casa, i bambini ascoltano i dati audio per trasformarli in informazioni. Ascoltano una serie di richiami di animali per classificarli su una linea temporale. Poi riempiono un testo a buchi per trasformare i dati grezzi in informazioni.

Istruzioni per i genitori: Assicurarsi che il bambino capisca quale richiamo corrisponde a quale animale.

Notare che:

//

Di ritorno in classe: rivedere la sessione con gli alunni e assicurarsi che la distinzione tra le nozioni di "dati" e "informazioni" sia stata compresa.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- **I dati della giungla e della La giungla degli animali (valutazione congiunta)**
 - Chiedere agli alunni di spiegare, con parole proprie, la distinzione tra i termini "dati" e "informazioni".
 - Proporre dati e informazioni relativi alla vita della classe e invitare gli alunni a classificarli.

Fase 3: il punto di vista

OBIETTIVI

- Comprendere la nozione di "inquadratura delle informazioni".

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE



Italiano - Lettura:

- Metta in relazione le informazioni esplicite del testo con gli indizi forniti dall'illustrazione (P2)

Digitale - creazione di contenuti:

- Produrre ed elaborare contenuti multimediali.

Lingue:

- Associare il non verbale a significato del verbale (P4)



Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:

- Ricercare ed elaborare informazioni utilizzando strumenti digitali

Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:

- Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative)
- Scrivere, creare, pubblicare; realizzare una produzione collettiva (Creazione e collaborazione)

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 9: "Unzoom, zoom"

CON LA CLASSE

L'immagine: soggetta a molteplici interpretazioni!

Gli elementi contenuti in un'immagine sono numerosi e possono essere interpretati in modo diverso (a seconda della personalità della persona che li interpreta, a seconda degli elementi che vengono evidenziati, ecc.) Ecco perché si parla di polisemia (più significati) delle immagini.

Per introdurre la sessione, chiedere agli alunni di immaginare una didascalia per questa foto (fonte: Internet - Autore sconosciuto).



Dopo aver confrontato le diverse didascalie immaginate, chiedere agli alunni di scoprire la versione umoristica che circola sui social network:



Poi proporre altre foto e, per ognuna, chiedere agli alunni di inventare una didascalia. Quindi scoprire e confrontare le proposte di ciascuno, per far capire agli alunni che la stessa foto può portare a diverse interpretazioni.

Poi, farli lavorare partendo dalla sessione sull'App:

SULL'APP - ATTIVITÀ 9: "Unzoom, zoom"



Questa attività sull'app si svolge come segue:

- Al bambino viene offerta un'immagine parzialmente annerita.



In **primo** luogo, al bambino viene chiesto di descrivere ciò che vede nell'immagine (quale contesto? Quali elementi? ecc.).

In una **seconda** fase, il bambino può grattare la parte annerita dell'app' sullo schermo e quindi comprendere meglio il contesto dell'immagine. Potrà quindi completare la sua interpretazione dell'immagine.

Poi fare la stessa cosa con le immagini successive.

Attraverso due fasi per ogni immagine, sensibilizzare gli alunni sul ruolo svolto dall'inquadratura (o dall'evidenziazione di elementi specifici) nel messaggio trasmesso dall'immagine. Continuare la discussione sulle differenze di percezione delle due immagini che, in realtà, erano estratti della stessa immagine grande. Interrogarsi sul motivo di queste differenze di interpretazione.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



In classe, i bambini hanno lavorato sull'immagine e hanno compreso le molteplici interpretazioni a cui può dare origine. La seguente proposta di contestualizzazione consente una transizione tra l'apprendimento dell'attività in classe e quello della successiva attività a casa:

Per dare loro un'idea più precisa di ciò che hanno imparato, è ideale fare in modo che gli alunni producano loro stessi dei contenuti. Ad esempio, chiedendo a ciascun allievo di produrre una fotografia secondo un'istruzione specifica (gli altri allievi non la conoscono). Queste istruzioni sono deliberatamente e sistematicamente contraddittorie:

- *"Il cortile della scuola è pulito" / "Il cortile della scuola è sporco"*
- *"I cappotti non sono sull'attaccapanni" / "Tutti i cappotti sono ben riposti nel corridoio".*
- *"Il nostro cortile è grande" / "Il nostro cortile è piccolo"*
- *"Gli alunni differenziano i rifiuti nel cortile" / "Gli alunni differenziano male i rifiuti nel cortile"*
- ...

Quando tutte le foto sono state scattate, mostrarle agli alunni (che hanno ricevuto l'elenco completo delle istruzioni).

Per ogni foto, gli alunni cercano di identificare l'istruzione raffigurata e di determinare gli elementi che hanno permesso loro di trovarla. Quando l'istruzione non viene identificata (il



contenuto non è abbastanza esplicito), gli alunni discutono e prevedono adattamenti al contenuto proposto.

Al termine della sessione, concentrarsi sui seguenti aspetti:

- Il contenuto dell'inquadratura (angolo, inquadratura, ecc.) è arbitrario e risponde a un'intenzione particolare.
 - *"Ogni volta, c'era un'istruzione e il suo contrario. Tuttavia, ogni volta, siete riusciti a scattare una foto... Per esempio, abbiamo una foto che ci mostra che il cortile è pulito e un'altra che mostra che è sporco... Come è possibile? Come siamo riusciti a mostrare queste due cose completamente contraddittorie?"*
- L'interpretazione delle immagini è soggettiva

A casa, i bambini continueranno a lavorare sull'immagine con i loro genitori, questa volta seguendo una logica inversa rispetto a quella proposta in precedenza.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

La parte con il gruppo classe può essere svolta a distanza o in classe.

La parte sull'App può essere svolta a casa, con l'aiuto dei genitori. Gli studenti discutono il significato delle immagini con loro e non con l'insegnante.

La parte produttiva può essere svolta autonomamente a casa dagli alunni con istruzioni adattate al contesto domestico e invitandoli a formulare loro stessi le situazioni contraddittorie.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 10: "Inquadrare le informazioni"



A casa, i bambini e i loro genitori penseranno a come dare un senso a un'immagine nascondendone alcune parti. L'attività sull'app si svolge in due fasi:

- Nella **prima fase**, genitori e figli guardano un'immagine "intera" e le assegnano un titolo.
- Per la **seconda fase**, mascherano una parte dell'immagine grattando lo schermo e nominano l'immagine ritagliata con un altro titolo.

Lo scopo:

Sperimentare le scoperte fatte in classe nel modo opposto a quello incontrato finora.

Precisazioni da fornire ai genitori:

Discutere con il bambino sul significato dell'immagine generale e poi discutere con lui su quello dell'immagine ritagliata.

Notare che:

//

Di ritorno in classe:

L'insegnante rivede l'attività a casa con gli alunni, invitandoli a condividere e confrontare le loro diverse proposte.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- **Unzoom, zoom**
 - Proporre una fotografia (o un'illustrazione) agli alunni e chiedere loro di inventare due storie intorno ad essa: una ovvia (tratta dalla loro analisi dell'immagine) e una ipotetica (tratta dalla loro immaginazione e dalla loro capacità di proiettarsi oltre l'immagine).
- **Inquadrare le informazioni**
 - Chiedere agli studenti di fotografare un luogo (o un oggetto) con due diverse intenzioni discorsive.



Isola delle emozioni digitali

Riassunto dell'isola - tema principale

L'"Isola delle emozioni digitali" offre alle famiglie l'opportunità di riflettere sulle molte emozioni e sentimenti generati dall'uso degli schermi. Infatti, i contenuti digitali spesso provocano o evocano emozioni e sentimenti: riconoscerli, prenderne coscienza, saper parlarne, rivellarli attraverso attività ludiche e grafiche sono tutte attività offerte su questa "isola". Si concentrano sulla fotografia e sulle immagini digitali che i bambini consumano attraverso le applicazioni, i videogiochi, i video online, ecc.

L'isola si compone di 4 fasi principali:

- Le nostre emozioni davanti alle immagini (i primi passi) (un'attività a casa, un'attività in classe)
- Indica le emozioni (due attività in classe, un'attività a casa)
- La mia galleria di emozioni (un'attività in classe, due attività in biblioteca, un'attività a casa)

In primo luogo, i bambini imparano, insieme ai loro genitori, la nozione di emozione attraverso un'attività ludica che li invita ad associare emoticon ed emozioni (Attività 1: "*Le nostre emozioni*"). Poi, di ritorno in classe e grazie alla seconda attività (Attività 2: "*Quali emozioni e sentimenti provi?*"), i bambini continueranno l'esplorazione delle emozioni, questa volta prestando attenzione alle emozioni che le immagini suscitano in loro e negli altri. Le emozioni saranno gradualmente collegate agli schermi nel corso dell'attività che propone ai bambini e ai genitori di personalizzare lo smartphone di questi ultimi utilizzando una serie di simboli con cui comporre volti espressivi (Attività 3: "*Creazione di emozioni*"). A casa, la famiglia discute delle emozioni sugli schermi, utilizzando come punto di partenza uno dei personaggi di fantasia preferiti dai bambini (Attività 4: "*Le emozioni della famiglia sugli schermi*"). La rappresentazione delle emozioni in classe continua con un'attività creativa in cui i bambini disegnano dei volti (Attività 5: "*Il mio poster delle emozioni*"). I risultati di queste attività saranno al centro dell'attività successiva (Attività 6: "*La mia galleria di emozioni*"), in cui gli alunni creeranno la loro galleria di emozioni. Il laboratorio della biblioteca (Attività 7: "*Immagini, suoni ed emozioni*") continuerà l'esplorazione dei legami tra i contenuti consultati dai bambini e le emozioni generate, questa volta concentrandosi sui formati sonori. Nel Taccuino delle emozioni creato in famiglia (Attività 8: "*Il mio taccuino delle emozioni*"), i bambini consolideranno le nozioni precedentemente acquisite tenendo un registro delle emozioni provate, in un determinato periodo di tempo e in relazione a particolari esperienze d'uso.

Infine, l'isola si conclude con un'attività in biblioteca (Attività 9: "La vostra isola delle emozioni") in cui i partecipanti rappresentano, sotto forma di mappa collettiva, le pratiche digitali della loro famiglia e le relative emozioni.

Le attività proposte sull'isola, quando necessario, evocano emozioni e sentimenti positivi, tralasciando volutamente quelli che potrebbero mettere a disagio il bambino. Per esempio, è stato considerato inutile far provare loro disgusto o paura. L'intenzione è piuttosto quella di stimolare la sensibilità emotiva e cognitiva dei bambini, facendo loro capire il legame tra immagini, emozioni e sentimenti. Sentire questo legame, riconoscerlo, essere in grado di percepirlo, esprimerlo a parole e visualizzarlo con le proprie immagini, può avvenire a partire da emozioni che possono procurare benessere.

L'obiettivo è aiutare gli insegnanti e i genitori a gestire alcuni aspetti digitali e mediatici che possono essere complessi. Nella vita di tutti i giorni, sorgono altre emozioni e sentimenti: i bambini possono provare paura, terrore, disgusto, rabbia, impotenza, ecc. di fronte alle immagini del mondo digitale e mediatico. Genitori e insegnanti sapranno anche come affrontare, attraverso la relazione con il bambino, gli aspetti che richiedono maggiore sensibilità e attenzione pedagogica. In altre parole, l'obiettivo di quest'isola su MyAppeduc è quello di far conoscere al bambino i legami tra immagini ed emozioni. Possiamo raggiungere questo obiettivo "usando" emozioni e sentimenti positivi. Nella vita di tutti i giorni, il bambino sperimenterà emozioni più dolorose, e non sarebbe logico sollecitarle attraverso un'applicazione, né direttamente né intenzionalmente.

Tra le attività proposte nell'app, va sottolineata la complessità dell'attività n° 8 ("*Il mio taccuino delle emozioni*"). Si tratta del diario delle emozioni, un'attività relativamente complessa che richiede l'intervento attivo degli adulti. Ecco perché i bambini la incontrano alla fine dell'applicazione, dopo aver completato attività più immediate e reattive.

Età consigliata	7-10 anni
Durata del percorso	6 ore in classe 4 ore in biblioteca 2 ore in famiglia

Obiettivi generali

Far in modo che ogni studente:

- Si concentri sulla capacità delle immagini digitali di evocare emozioni e sentimenti e analizzi come le immagini riflettono le nostre emozioni.
- Migliori le capacità di analisi e di narrazione/condivisione tra bambini e adulti e tra bambini e bambini.



Nota aggiuntiva (Prerequisiti)

Non ci sono particolari prerequisiti, tranne che, nel caso di bambini piccoli, un adulto dovrebbe accompagnare la lettura delle istruzioni. È importante che l'adulto instauri anche un dialogo sulle attività ludiche svolte con l'applicazione.

Adulti (genitori, insegnanti) e bambini svolgeranno insieme le attività e le lezioni dell'applicazione e impareranno a padroneggiare lo strumento (tablet, smartphone).

È anche necessario disporre di risorse 'analogiche', come carta, colori, forbici, pennarelli neri, ecc. Alcune attività integrano le produzioni visive e grafiche dei bambini all'applicazione.

In classe, l'uso di un videoproiettore (o di una lavagna interattiva) è fondamentale per creare situazioni collettive di scoperta e riflessione. Collegare il tablet al videoproiettore o alla lavagna interattiva per proiettare l'applicazione incoraggerà il lavoro collettivo. Questo permette anche di creare un collegamento con la vita degli alunni, con il loro uso quotidiano di tablet e smartphone.

Percorsi suggeriti

 A scuola	 A casa	 In biblioteca
<p>Fase 1: Le nostre emozioni davanti alle immagini: i primi passi</p> <p><u>Obiettivi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare le parole che esprimono le emozioni - Collegare parole e icone riconoscendo le caratteristiche essenziali delle emozioni - Rafforzare la capacità di riconoscere le emozioni e i sentimenti provati di fronte alle immagini e da esse evocati. - Imparare che le immagini non trasmettono solo informazioni, ma anche emozioni. 		
	 N°1 "Le nostre emozioni"	



 N° 2 "Quali emozioni e sentimenti?"		
Fase 2: Indica le emozioni <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Disegnare per comprendere meglio le emozioni attraverso i canali non verbali; - Sperimentare l'intersoggettività anche nella sfera non verbale. 		
 N°3 "Creazione di emozioni"		
	 N°4 "Le emozioni della famiglia sugli schermi"	
Fase 3 - La mia galleria di emozioni <u>Obiettivi:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Condividere le emozioni con gli altri; - migliorare le competenze nell'espressione grafica e visiva. 		
 N°5 "Il mio poster delle emozioni"		
 N°6 "La mia galleria di emozioni"		
		 N°7 "Immagini, suoni ed emozioni"



	 N°8 “Il mio taccuino delle emozioni”	
		 N°9 “La vostra isola delle emozioni”

Collegamenti con i quadri di riferimento delle competenze



Ogni produzione mediatica risponde a un'intenzione specifica. Induce o provoca effetti, emozioni e trasmette valori e idee che è importante imparare a identificare per valutare criticamente il messaggio. Il lavoro sulle emozioni si basa su diverse aspettative disciplinari e su obiettivi trasversali.

Italiano:

- dimostrare la comprensione di un messaggio ascoltato/ un documento (...) rispondendo a domande o producendo un disegno, una frase o un'azione che mostri alcuni dei seguenti elementi:

- - .../...
 - Un'emozione provata.

- Mettere i pensieri in parole: esprimere un'emozione, un sentimento.

ECA

- Nell' incontrare un elemento culturale o artistico, interrogarsi sul motivo delle emozioni provate.

- Condividere e scambiare sentimenti, emozioni ed esperienze culturali, per prendere la misura della diversità.

Obiettivo trasversale:

- Conoscere se stessi ed aprirsi agli altri: sviluppare una capacità di empatia per gli altri, siano essi vicini o geograficamente distanti, e, a tal fine, saper identificare e regolare le proprie emozioni e quelle degli altri.



	<p>Aspettative FMTTN - Elemento di "formazione digitale":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare i pulsanti che danno accesso all'acquisizione di suoni e immagini, all'inserimento di testo e al salvataggio di file. - <i>Creazione di contenuti (P3)</i> - Produrre ed elaborare semplici contenuti multimediali (ad esempio suoni, immagini, foto, video, testi). - <i>Creazione di contenuti (P3)</i>
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed esprimersi oralmente • Esprimere se stessi (emozioni, opinioni, preferenze) e rispettare l'espressione degli altri • Agire, esprimersi, comprendere attraverso le attività artistiche <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative) • Osservare e sperimentare varie modalità di espressione, creazione e presentazione di contenuti • Scoprire gli strumenti digitali per disegnare, comunicare, cercare e trasmettere informazioni semplici. <p><u>Competenze di educazione morale e civica (EMC)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare ed esprimere emozioni e sentimenti in modo controllato • Stimare se stessi ed essere capaci di ascolto e di empatia. • Esprimere la propria opinione e rispettare l'opinione degli altri.
	<p>Le attività proposte coprono le 4 aree previste anche dalle disposizioni nazionali per la scuola primaria: emozioni e corpo, emozioni e ambiente, emozioni e arte, emozioni e tecnologia.</p> <p>Le competenze curricolari su cui operano l'applicazione e il percorso funzionano:</p> <p>Riconoscere le espressioni delle emozioni primarie</p> <p>Capire il proprio stato d'animo</p> <p>Conoscere l'intensità delle emozioni</p> <p>Riconoscere le emozioni degli altri</p> <p>In termini di abilità di lettura-scrittura, il percorso rafforza la lettura-scrittura digitale attraverso lo strumento di mediazione e il supporto delle immagini.</p>



--	--

Proposta di adattamento dell'apprendimento a distanza

Questo percorso si presta anche all'apprendimento digitale a distanza, poiché si basa su strumenti che la maggior parte delle famiglie possiede, come gli smartphone. Le attività possono essere condivise in modo simultaneo con l'insegnante sulle piattaforme utilizzate per l'apprendimento a distanza. Le risorse prodotte attraverso l'applicazione possono essere salvate come JPG o screenshot.

Le diverse fasi di lavoro possono essere organizzate nell'apprendimento a distanza. Sebbene tutto ciò che viene proposto nelle pagine seguenti sia destinato a motivare l'insegnante e ad accompagnarlo nell'attività, siamo convinti che le esperienze che fanno appello alla creatività e alle competenze di insegnanti e studenti saranno molto più ricche.

Fase 1: Le nostre emozioni davanti alle immagini: i primi passi

OBIETTIVI

- Identificare le parole che esprimono le emozioni
- Collegare parole e icone riconoscendo le caratteristiche essenziali delle emozioni
- Riconoscere meglio le emozioni provate di fronte alle immagini
- Imparare che le immagini non trasmettono solo informazioni, ma anche emozioni

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE



ECA

- Condividere e scambiare sentimenti, emozioni ed esperienze culturali, per prendere la misura della diversità. (P3-P6)

FRALA

- Esprimere un sentimento, un'opinione con un supporto. (P2)
- Metta in relazione le informazioni esplicite del testo con gli indizi forniti dall'illustrazione (P2)
- Dimostrare la comprensione di un documento (...) rispondendo a domande o producendo un disegno, una frase o un'azione che mostri alcuni dei seguenti elementi: (.../...) un'emozione provata (P2)
- Mettere i pensieri in parole: esprimere un'emozione, un sentimento (P4-P6)
- Condividere impressioni e sentimenti. (P5)



Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:

- Comprendere ed esprimersi oralmente
- Esprimere se stessi (emozioni, opinioni, preferenze) e rispettare l'espressione degli altri

Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:

- Ricercare, identificare e organizzare le informazioni (competenze informative)
- Osservare e sperimentare varie modalità di espressione, creazione e presentazione di contenuti

Competenze di educazione morale e civica (EMC)

- Identificare ed esprimere emozioni e sentimenti in modo controllato
- Stimare se stessi ed essere capaci di ascolto e di empatia.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



Questo itinerario inizia con un'attività domestica: "*Le nostre emozioni*". In questa attività, ai bambini e ai loro genitori verrà chiesto di associare le emozioni alle emoticon. Come preliminare a questa attività, potete già iniziare questo approccio alle emozioni con i bambini:

- Consegnate ai bambini dei fogli di carta A4 con le emoticon dell'attività 1 "*Le mie emozioni*" riprodotte, e chiedete loro di ritagliarle (o fornite loro dei ritagli);
- Scegliere una storia da leggere ad alta voce, o un estratto di un cartone animato, o una serie di situazioni in cui uno o più personaggi sperimentano varie emozioni (gioia, paura, rabbia, ecc.).
- Spiegare ai bambini che attraverso questo contenuto condiviso vedranno o ascolteranno la storia di uno o più personaggi che provano varie emozioni;
- Riprendere il termine "emozione" con loro, possibilmente fornendo alcuni esempi e invitandoli a condividere situazioni della loro vita quotidiana in cui sperimentano particolari emozioni;
- Condividere il contenuto scelto e fare una pausa quando vengono espresse delle emozioni; chiedere ai bambini di sollevare l'emoticon che secondo loro esprime meglio l'emozione rappresentata;
- Discutere insieme su come viene espressa l'emozione nelle immagini: posizione della bocca, delle sopracciglia, ecc.
- Infine, chiedere ai bambini di rappresentare le emozioni che hanno provato mentre guardavano/ascoltavano il contenuto condiviso. A tal fine, fornire loro ulteriori emoticon vuote.

Così, a casa e con i genitori, i bambini assoceranno le emozioni alle emoticon e discuteranno insieme di come queste emozioni vengono espresse, soprattutto quando sono legate agli usi digitali.



ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 1: "Le nostre emozioni"



In classe, i bambini avranno discusso il tema delle emozioni e come rappresentarle utilizzando le emoticon. L'attività sull'app consiste in **una fase principale**:

- Vengono presentate 8 emoticon e le emozioni corrispondenti. Al bambino e ai suoi genitori viene chiesto di associare le emozioni alle emoticon corrispondenti. Durante l'esercizio, si incoraggia la discussione: cosa significa l'aggettivo "felice", per esempio? Come fa a sapere se uno dei volti è "felice"? Attraverso quali attività svolte insieme o separatamente, genitori e figli sperimentano questo tipo di emozioni?

Lo scopo:

Grazie a quanto sperimentato in classe, i bambini avranno compreso la nozione di emozione e identificato come rappresentare e rendere comprensibile un'emozione sulle emoticon. L'obiettivo è ora quello di consolidare ciò che hanno imparato in modo ludico e, gradualmente, di associare le emozioni alle situazioni vissute insieme o individualmente dal bambino e dai genitori.

Precisazioni da fornire ai genitori

L'attività proposta nell'applicazione mira ad aprire un dialogo sulle emozioni; durante le conversazioni, è importante mostrare delicatezza e ascoltare le emozioni espresse dal bambino.

L'attività proposta ha senso solo se viene vissuta pienamente in coppia dagli alunni e da almeno un genitore. L'applicazione deve essere considerata come un supporto che facilita le discussioni.

I genitori sono invitati a:

- Aiutare l'allievo ad arricchire il vocabolario delle parole che usa per esprimere le sue emozioni e i suoi sentimenti;
- Condividere le proprie emozioni, in modo da iniziare a imparare ad ascoltare e comprendere le emozioni dell'altro e le parole per esprimerle;
- Condividere il piacere di giocare con i propri figli, incoraggiando il dialogo e lo scambio, anche emotivo.

Per creare un collegamento con l'attività che verrà svolta in classe, chiedere ai genitori e al bambino di selezionare un libro, un gioco, un'immagine, ... a casa e di identificare su di essi una



o più delle emozioni discusse.

Di ritorno in classe

Organizzare una discussione sull'attività svolta a casa e sui materiali portati dai bambini.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 2: "Quali emozioni e sentimenti?"

CON LA CLASSE

Questa attività consiste nell'osservare le immagini e nel dare un nome alle emozioni o ai sentimenti evocati dalle immagini, scrivendole. A seconda del livello di scrittura del bambino, lasciarlo scrivere in modo indipendente.

Le emozioni provate

- Tornare all'attività sperimentata a casa con l'applicazione "*Le mie emozioni*" per confermare quanto appreso sui modi di rappresentare le emozioni utilizzando i simboli.
- Organizzare uno spazio di discussione intorno all'attività vissuta a casa. Invita i bambini a condividere la loro esperienza e a dare un feedback sul materiale che hanno scelto di portare in classe e sul quale un personaggio esprime una particolare emozione.
- Abbiamo imparato a rappresentare e a dare un nome alle emozioni. Ora possiamo usare queste parole per esprimere le emozioni che proviamo nei confronti di determinati contenuti;
- Ampliare l'elenco delle emozioni identificate nella prima attività, ad esempio utilizzando una ruota delle emozioni. Utilizzando la ruota, mostrare ai bambini che esistono altri tipi di emozioni, che a volte permettono di sfumare le cose o di dire in modo ancora più preciso come ci si sente.
- Rendere queste emozioni e le loro variazioni visibili a tutti: mostrare le emoticon delle emozioni di base e, vicino, le emozioni affini o equiparabili.
- Mostrare ai bambini una serie di immagini di paesaggi diversi (una spiaggia assolata, una discarica, un mare in tempesta, ecc.) e invitarli a identificare le emozioni che



- queste immagini generano in loro. Far notare che ogni persona non proverà necessariamente la stessa emozione a partire da una stessa immagine;
- Svolgere l'attività dell'app "Quali emozioni e sentimenti provi?"

SULL'APP - ATTIVITÀ 2: "Quali emozioni e sentimenti?"



Il compito sull'app mira a proseguire la riflessione avviata sulla diversità delle emozioni esistenti e sulla loro espressione da parte di ogni persona in seguito all'osservazione di un'immagine. Se il numero di tablet lo consente, suddividere i bambini in piccoli gruppi. Altrimenti, organizzare una rotazione in modo che ogni gruppo possa, a turno, svolgere l'attività sull'app, e assicurarsi di reimpostare l'attività ogni volta.

Le diverse fasi da seguire sull'app:

- Innanzitutto, nella **prima fase**, ogni immagine deve essere osservata attentamente.
- Nella **seconda fase**, ogni bambino si prende il tempo per identificare l'emozione che gli suscita l'immagine e la annota su un foglio di carta.
- Nella **terza fase**, si chiede ai bambini di condividere le loro emozioni;
 - Hanno indicato un'emozione identica?*
 - Ricorda loro qualcosa (un momento condiviso, una vacanza, ecc.)?*
- Infine, nella **quarta fase**, si chiede ai bambini di annotare sull'app e sotto l'immagine corrispondente *la* o *le* emozioni che sono state espresse (la stessa emozione provata da più bambini viene annotata una sola volta).

Notare che:

Nell'ambito dell'attività "Quali emozioni e sentimenti prova?", le immagini che potrebbero evocare emozioni come la paura o la rabbia sono state intenzionalmente omesse, in quanto questa

impostazione non è stata considerata utile. In classe o a casa, insegnanti e genitori dovrebbero anche fare riferimento a emozioni più difficili, come la rabbia e la paura, in quanto il bambino è più propenso a parlare e a discutere delle emozioni più difficili con gli adulti con cui hanno più confidenza.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta nel contesto dell'apprendimento a distanza, ad esempio come segue:

- In modo sincrono, attraverso la piattaforma di apprendimento a distanza: ripassare le emozioni discusse prima della sessione 1. Poi proiettare una ruota delle emozioni e far emergere altre emozioni non ancora discusse.
- Chiedere ai genitori e al bambino di scegliere una delle "nuove" emozioni presentate e di trovare nel loro ambiente (libro, immagine sullo smartphone, giornale, rivista, ecc.) un'immagine che evochi l'emozione in questione;
- Invitare i bambini a svolgere l'attività sull'app "Quali emozioni provi?" con i genitori.
- In modo asincrono: ogni alunno lavora con i suoi genitori intorno alla ruota delle emozioni e discute o scopre il significato delle emozioni sconosciute.

Sulla base della ruota delle emozioni e di queste discussioni, svolgere l'attività sull'app "Quali emozioni provi?"

Fase 2 - Indica le emozioni

OBIETTIVI



Disegnare per comprendere meglio le emozioni anche attraverso i canali non verbali
Sperimentare l'intersoggettività anche nella sfera non verbale

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE



ECA

- Condividere e scambiare sentimenti, emozioni ed esperienze culturali, per prendere la misura della diversità. (P3-P6)

FRALA

- Esprimere un sentimento, un'opinione con un supporto. (P2)
- Metta in relazione le informazioni esplicite del testo con gli indizi forniti dall'illustrazione (P2)
- Dimostrare la comprensione di un documento (...) rispondendo a domande o producendo un disegno, una frase o un'azione che mostri alcuni dei seguenti elementi: (.../...) un'emozione provata (P2)
- Mettere i pensieri in parole: esprimere un'emozione, un sentimento (P4-P6)
Condividere impressioni e sentimenti. (P5)



Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:

- Comprendere ed esprimersi oralmente
- Esprimere se stessi (emozioni, opinioni, preferenze) e rispettare l'espressione degli altri

Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:

- Osservare e sperimentare varie modalità di espressione, creazione e presentazione di contenuti

Competenze di educazione morale e civica (EMC)

- Identificare ed esprimere emozioni e sentimenti in modo controllato
- Stimare se stessi ed essere capaci di ascolto e di empatia.
- Esprimere la propria opinione e rispettare l'opinione degli altri.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 3: "Creazione di emozioni"

CON LA CLASSE

Si suggerisce di lavorare sui concetti e sulle abilità in classe in modo analogico (con carta, supporti fisici, materiali per il disegno e l'artigianato), ma questo può essere fatto anche - e più rapidamente - in modo digitale attraverso l'applicazione stessa. La scelta è lasciata all'insegnante (o al genitore) e dipenderà dal numero di tablet/smartphone disponibili per gli alunni.

Disegnare un catalogo delle emozioni

- In questa attività, gli alunni disegnano (in modalità analogica o digitale) il loro catalogo personale: occhi, bocca e naso, tratti distintivi (occhiali, monocli, barbe, baffi, ecc.), che poi utilizzeranno per comporre volti che esprimono emozioni e sentimenti. Possono trarre ispirazione da una prima raccolta di disegni proposti nell'attività 3 sull'applicazione MyAppeduc (Attività 3: "Creazione di emozioni").
- Da questo primo "catalogo" di disegni tratti da fumetti, cartoni animati, videogiochi, eccetera, gli alunni perfezionano il proprio catalogo aggiungendo i loro nuovi disegni. Che aspetto hanno gli occhi arrabbiati e la bocca che ride? Quali sono i diversi modi di disegnare una lacrima?
- Con gli alunni, interrogarsi su ciò che un segno grafico può esprimere, utilizzando il repertorio a loro noto: cartoni animati, fumetti, videogiochi sono qui "interrogati" sulla loro capacità di esprimere e far comprendere al lettore/giocatore/spettatore le emozioni dei personaggi. Con questi diversi elementi, compongono dei volti e fanno indovinare le emozioni ai loro compagni.

SULL'APP - ATTIVITÀ 6: "Creazione di emozioni"



Il compito sull'app mira ad avviare discussioni sui legami tra schermi ed emozioni. A ogni studente viene chiesto di

- Per la **prima fase**, deve scegliere tra le immagini proposte (occhi, bocca, ecc.) per comporre un volto con cui personalizzare lo smartphone dei suoi genitori.
- Nella **seconda fase**, una volta realizzata la composizione, si deve fare uno screenshot, che permetterà di condividere il contenuto con i genitori e di continuare la discussione con

loro. Acquisire uno screenshot dei risultati ottenuti dal bambino gli consentirà di discuterne con i genitori quando tornerà a casa.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta a distanza: l'insegnante suggerisce agli alunni di creare il proprio catalogo di occhi/orecchie e bocca ridisegnando personaggi di fumetti, cartoni animati e videogiochi, oppure di libri e albi illustrati che potrebbero avere a casa. È anche divertente lavorare con immagini fisse e disegni da uno schermo: tablet, computer e televisori diventano superfici di lavoro e non solo schermi "passivi".

L'attività procede poi nel seguente ordine:

- Sincrono: presentazione dell'attività sull'applicazione ai bambini. L'insegnante spiega le istruzioni per l'attività e chiede agli alunni di lavorare con i loro genitori. L'insegnante dà loro almeno una settimana per completare l'attività. Con cartoncino nero e forbici, sempre in modalità sincrona, l'insegnante può guidare gli alunni nella realizzazione delle forme e dei segni proposti.
- Asincrono: ogni studente lavora con i propri genitori.

Sincrono: condivisione dei cataloghi realizzati e dei volti disegnati, abbinati alle rispettive emozioni e sensazioni. Di ritorno in classe, le pareti dell'aula possono ospitare una piccola mostra.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



Questo lavoro può proseguire in molte direzioni: con cartoni animati prodotti in diversi continenti, per stimolare la capacità degli alunni di osservare e comprendere i legami tra disegno e significato;

- Con libri illustrati, fumetti;
- Riviste per bambini e materiali correlati (ad esempio, Volti di Bruno Munari) o
- Applicazione di [Lorenzo Bravi: Bla Bla Bla](#)

Questo fornirà una transizione interessante per continuare le attività sulle emozioni a casa - vedere l'attività successiva.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA – Attività 4: "Le emozioni della famiglia sugli schermi"



Questa attività consiste in **una fase principale**, che può essere ripetuta a seconda del numero di personaggi scelti. Consiste nel discutere con i genitori del loro personaggio preferito (film, fumetti, serie, romanzi, stampa, ecc.), sia esso di fantasia o meno, e nel rappresentarlo in un disegno (sull'applicazione o meno) identificando le sue emozioni in base alla situazione/contesto che questo personaggio sta vivendo.

Lo scopo:

Aiutare il bambino a prendere coscienza delle diverse emozioni che le immagini digitali e mediatiche evocano, in particolare riproducendole attraverso il disegno.

Precisazioni da fornire ai genitori

Notare che: questa attività "emozioni sullo schermo" permette al bambino di percepire il flusso di emozioni provocato dalle immagini, ma in un modo diverso dalle attività precedenti: attraverso il disegno e la proiezione sui personaggi. Prendere tempo per fare un disegno digitale con i vostri figli, o almeno parlare con loro del vostro personaggio preferito: una storia tira l'altra, e se i bambini la sentono raccontare, saranno in grado di fare lo stesso, in modo sempre più spontaneo.

Di ritorno in classe: i disegni saranno presentati e condivisi in un grande gruppo, se il bambino lo desidera.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

- Essere in grado di svolgere la prima attività sull'isola senza errori o essere in grado di giustificare scelte diverse.
- Essere in grado di argomentare in modo appropriato (se necessario) la proposta di parole della seconda attività: "quali emozioni e sentimenti provi?"



FASE 3 - La mia galleria di emozioni

OBIETTIVI

- Osservare le proprie pratiche di consumo e le relative emozioni in un determinato periodo.
- Discutere con la classe e la famiglia per prenderne coscienza.
- Scoprire i personaggi preferiti dai genitori come pretesto per una discussione familiare sulle emozioni.

COMPETENZE DISCIPLINARI RICHIESTE

	<p>ECA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Condividere e scambiare sentimenti, emozioni ed esperienze culturali, per prendere la misura della diversità. (P3-P6) <p>FRALA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esprimere un sentimento, un'opinione con un supporto. (P2) - Metta in relazione le informazioni esplicite del testo con gli indizi forniti dall'illustrazione (P2) - Dimostrare la comprensione di un documento (...) rispondendo a domande o producendo un disegno, una frase o un'azione che mostri alcuni dei seguenti elementi: (.../...) un'emozione provata (P2) - Mettere i pensieri in parole: esprimere un'emozione, un sentimento (P4-P6) <p>Condividere impressioni e sentimenti. (P5)</p>
	<p><u>Competenze della base comune di conoscenze, abilità e cultura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere se stessi (emozioni, opinioni, preferenze) e rispettare l'espressione degli altri • Agire, esprimersi, comprendere attraverso le attività artistiche <p><u>Competenze specifiche nell'educazione ai media e all'informazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e sperimentare varie modalità di espressione, creazione e presentazione di contenuti • Scoprire gli strumenti digitali per disegnare, comunicare, cercare e trasmettere informazioni semplici. <p><u>Competenze di educazione morale e civica (EMC)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare ed esprimere emozioni e sentimenti in modo controllato <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere la propria opinione e rispettare l'opinione degli altri.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 5: "Il mio poster delle emozioni"

CON LA CLASSE

Rappresentare le emozioni in forma grafica

- Dopo aver familiarizzato con i segni utilizzati per disegnare le emozioni e i sentimenti, chiedere a ciascun allievo di progettare forme che possano esprimere le proprie emozioni, utilizzando quelle ideate dall'insegnante e proposte nell'applicazione: l'attività 5 "Il mio poster delle emozioni" propone forme geometriche e segni di base che possono essere combinati per formare immagini grafiche.
Triangoli, cerchi, semicerchi... possono diventare occhi, bocche, nasi e le parti costitutive di un volto in grado di esprimere emozioni e sentimenti. Su dei fogli di carta, gli alunni copiano le forme proiettate e giocano a comporre e a scomporre.
- Un'altra possibilità per approfondire l'esercizio grafico è quella di produrre forme con il cartone, per creare moduli di composizione che possono poi essere riutilizzati per progettare emozioni. Questo piccolo kit di materiali in carta/cartone può essere utilizzato anche a casa, in combinazione con la "composizione digitale" (come il Tangram).
- Sviluppare il lavoro grafico indirizzandolo verso la creazione di poster.
- Poi discute i diversi disegni analogici (o digitali) e chiedere agli alunni di presentare le loro idee e il legame tra il disegno e le emozioni che volevano esprimere.
- Discutete i poster come gruppo e creare una parete/galleria d'arte in classe, che tutti gli studenti possano vedere e utilizzare nelle attività future.

SULL'APP - ATTIVITÀ 5: "Il mio poster delle emozioni"



Questa attività consiste in **una fase principale, ripetuta cinque volte** (che corrisponde al numero di creazioni finali).

Utilizzando gli elementi grafici disponibili sull'applicazione, il bambino crea dei volti, ognuno dei

quali esprime emozioni diverse. Ne creerà cinque in totale.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta in remoto, sulla piattaforma di apprendimento a distanza. Può essere eseguita nel modo seguente:

- Sincrono: presentazione dell'attività sull'applicazione ai bambini. L'insegnante spiega le istruzioni per l'attività e chiede agli alunni di lavorare con i loro genitori. L'insegnante dà loro almeno una settimana per completare l'attività.
- Asincrono: ogni studente lavora con i propri genitori.
- Sincrono: condivisione dei poster realizzati attraverso la piattaforma di apprendimento a distanza. Di ritorno in classe, le pareti dell'aula possono ospitare una piccola mostra.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN CLASSE - Attività 6: "La mia galleria delle emozioni"

CON LA CLASSE

Pensare e creare una piccola galleria

- Discutere con gli alunni e chiedere loro se hanno mai visitato un museo, una galleria, cosa ne sanno al riguardo, ecc.
- Chieda a ciascun alunno di disegnare un modello in miniatura di una piccola galleria d'arte/museo usando il cartone (facendo pieghe, linguette come nei pop-up, tagliando per assemblare diversi pezzi di cartone, ecc.). L'obiettivo è quello di sviluppare un semplice modello di carta che poi ospiterà il lavoro degli alunni. L'insegnante dovrebbe preparare alcuni prototipi (almeno 3 diversi), che daranno agli alunni una base per il loro lavoro e, allo stesso tempo, gli faranno sentire che possono esplorare diverse direzioni (non si tratta di un piccolo lavoro in cui tutti devono fare la stessa cosa). Un'alternativa, per i bambini più piccoli, sarebbe quella di utilizzare delle scatole (ad esempio di scarpe).
- Riprodurre i poster realizzati nella sessione precedente nel formato necessario e scrivere le rispettive didascalie per integrarli nel "piccolo museo": le didascalie sono importanti perché permettono agli alunni di chiarire le loro emozioni attraverso la scrittura.
- Allestire uno spazio in classe che possa ospitare tutti i progetti tridimensionali degli studenti e lasciare che questi ultimi presentino le loro opere d'arte e le loro leggende in modo itinerante.

SULL'APP - Attività 6: "La mia galleria delle emozioni"



I contenuti di questa attività sono direttamente derivati dall'attività ("*Il mio poster delle emozioni*"). È dai volti creati da questa attività che è stata realizzata la galleria delle emozioni del bambino sull'app.

Questa attività sull'app consiste in **una fase principale** ripetuta tante volte quanto il numero di volti creati. Nella galleria, gli alunni hanno la possibilità di scrivere una breve didascalia che accompagnerà, completerà, spiegherà e interagirà con il poster.



Anche in questo caso, sarà interessante testare, con gli alunni, le diverse modalità di comunicazione offerte dalle parole e dalle immagini. Possono dire la stessa cosa in modi diversi. Possono completarsi a vicenda e aggiungere informazioni diverse.

Esporre su un grande schermo e poi immaginare di allestire un museo virtuale: chi sarà la guida? Come potrebbe interagire il pubblico?

Analogico e digitale si combinano per offrire agli studenti esperienze significative che possono aiutarli a riconoscere emozioni e sentimenti. Svolgere il ruolo di guida museale può essere emozionante... L'attività può essere svolta in due modi:

- In classe, proiettare la galleria virtuale nel formato più grande possibile (idealmente con un videoproiettore posizionato sul pavimento) e chiedere agli alunni di recitare la scena come in un teatro delle ombre. Le loro ombre, catturate dalla luce del videoproiettore, accompagneranno i visitatori attraverso le 5 opere. L'insegnante può filmare la scena.
- A casa, il lavoro può essere semplificato in un breve video (come una videoguida) chiedendo ai genitori di registrare il bambino per 30 secondi / 1 minuto. In questo modo, anche a casa, l'esperienza della galleria può essere un'occasione per conoscersi meglio e per trascorrere del tempo insieme.

Discutere in classe di ciò che è stato appreso durante queste attività.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta a distanza: l'insegnante suggerisce ai bambini di creare la propria galleria d'arte con i genitori. Preparare insieme i poster e le didascalie può essere un arricchimento per tutti e permetterà al bambino di migliorare il suo vocabolario, oltre che di esercitarsi nella scrittura digitale e di comprendere meglio l'interazione tra testi e immagini.

L'attività si svolgerà nel seguente ordine:

Sincrono: presentazione ai bambini del lavoro sull'applicazione. L'insegnante spiega il lavoro e può mostrare alcuni video che illustrano l'"interno" di un museo o di una galleria d'arte.

L'insegnante suggerisce anche che gli alunni diventino i guardiani o le guide della propria galleria o museo, creando un breve video. Hanno a disposizione 15 giorni per completare questa attività.

- Asincrono: ogni studente lavora con i propri genitori. Costruiscono la galleria, combinando immagini ed emozioni. Viene realizzato un breve video in cui il bambino guida i suoi compagni di classe attraverso la galleria.

Sincrono: condivisione dei video e degli screenshot realizzati. Di ritorno a scuola, sarà



particolarmente affascinante proiettare le gallerie in formato gigante, utilizzando un proiettore da pavimento. Gli alunni saranno effettivamente "dentro" il loro museo in dimensioni reali e potranno parlarne ai loro compagni di classe dal vivo. I poster della mostra possono essere prodotti in formato analogico o digitale: il formato cartaceo può poi essere appeso alla parete e rimanere per alcuni giorni ad accompagnare il lavoro degli alunni.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA:



Dare voce ai propri personaggi

In classe, come continuazione del lavoro sul riconoscimento e la rappresentazione delle emozioni, i bambini hanno progettato la loro "galleria delle emozioni". Ora sanno come attribuire parole alle emozioni che rappresentano e come disegnare volti che esprimono emozioni utilizzando varie forme.

E se dessimo voce ai personaggi che hanno creato?

L'insegnante prepara una selezione di voci e/o suoni, registrati personalmente o trovati in una banca di suoni online. Può trattarsi della stessa frase pronunciata con intonazioni diverse, oppure di frasi diverse, ciascuna con la propria intonazione. L'idea è di far ascoltare ai bambini queste diverse registrazioni mentre hanno la loro galleria di immagini davanti a sé. Scelgono, per ogni volto della galleria e in base all'emozione espressa, la voce che sembra più appropriata.

Segue una discussione sul rapporto tra suoni ed emozioni - suoni alti, bassi, lenti o veloci e cosa provocano, oltre al contesto in cui vengono riprodotti, che è un buon preludio all'attività della biblioteca: Attività 8: "*Immagini, suoni ed emozioni*".



L'ATTIVITÀ DA VIVERE IN BIBLIOTECA - Attività 7: "Immagini, suoni ed emozioni", al centro del laboratorio "Diamo voce ai libri!".

Il laboratorio "*Diamo voce ai libri*" e la sua attività complementare sull'app "*Immagini, suoni ed emozioni*" incoraggiano i bambini a prestare attenzione alle emozioni provocate dai suoni.



Partendo dalle risorse disponibili in biblioteca, associano i suoni dell'app alle copertine selezionate, e infine propongono ai loro amici di leggere un estratto del libro accompagnato da un estratto musicale, creando così un'atmosfera - e delle emozioni - davvero speciali! Come **prima fase**, e in linea con il tema dell'isola, i bambini creano un "meteo del cuore".

Per la **seconda fase**, e con l'applicazione, i bambini associano le emoticon utilizzate per il meteo del cuore ai suoni proposti - attività 7: "*Immagini, suoni ed emozioni*", parte 1.

Come **terza fase**, il bibliotecario proietta uno o più esempi di libri filmati - letture di libri accompagnate da una colonna sonora.



Nella **quarta fase**, i bambini, in piccoli gruppi, scelgono i libri dalla biblioteca le cui copertine evocano le emozioni mostrate sull'app.

Infine, nella **quinta e ultima fase**, i bambini, sempre in piccoli gruppi, si preparano a leggere un estratto scelto dal libro che evoca una particolare emozione. Si dividono i ruoli e poi leggono il loro brano davanti al resto della classe, accompagnati dalla colonna sonora.

Lo scopo:

Questo laboratorio permette agli studenti di discernere i componenti del contenuto - immagini, suoni, ecc. - e il modo in cui la loro "messa in musica" induce una o un'altra emozione nel ricevente.



CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ A CASA.



- Per iniziare, proiettare l'applicazione (collegando il tablet alla lavagna interattiva o al videoproiettore per favorire il lavoro di gruppo) e collegarsi all'attività n°8 dell'isola delle emozioni digitali: "*Il mio taccuino delle emozioni*".
- Divida gli alunni in gruppi di 4, in modo che possano svolgere l'attività collettivamente su grandi fogli di carta A3, con pennarelli neri e colorati. Si suggerisce di svolgere l'attività proposta all'inizio dell'applicazione in modo analogico e collettivo: i bambini copiano la schermata dell'applicazione (proiettata) in grande formato e decidono insieme la propria didascalia e le pratiche mediatiche che desiderano aggiungere.
- In gruppo, si completa l'elenco delle pratiche e si assegnano tutti i colori a un'emozione o a un sentimento. Gli studenti discutono insieme su quali colori applicare ai quadrati disponibili. Se le loro riflessioni riguardano esperienze individuali o generiche, l'esercizio li aiuterà a rimanere in tema, a usare meglio le parole e gli argomenti per esprimersi e capirsi. Solo quando lavoreranno individualmente, sull'applicazione, l'attività sarà più legata alla loro vita quotidiana: ogni giorno, per sette giorni, i bambini coloreranno le loro pratiche, i loro usi e i loro contenuti (vedere l'attività da svolgere a casa).
- Di ritorno nel grande gruppo, ogni gruppo presenta la propria didascalia e le proprie valutazioni al resto della classe (in modalità analogica). I gruppi si ascoltano a vicenda e fanno domande, mentre la storia viene arricchita e chiarita.
- Lavorare su una sintesi numerica delle discussioni e della presentazione di ciascun gruppo. Cercare di creare un riassunto collettivo, integrandolo nell'attività dell'applicazione. L'insegnante aiuta i bambini a concordare una didascalia comune, in modo che abbiano lo stesso punto di partenza per il loro diario settimanale.
- Sebbene ogni alunno possa anche personificare la propria didascalia, è importante che l'esercizio venga svolto utilizzando la stessa didascalia di partenza.
- In questa prima fase di lavoro, gli studenti avranno constatato individualmente quante interpretazioni e variabili esistono; è quindi necessario trovare uno strumento di misura comune per tutti, in questo caso la nostra didascalia.

Se l'insegnante ha un po' più di tempo, la costruzione della didascalia può essere fatta più lentamente, basandosi sull'analisi dei legami tra colori ed emozioni. In questo modo, possiamo riflettere sugli stereotipi, raccogliere tutte le interpretazioni degli alunni, dare loro nuove emozioni, che non esistono nella lingua italiana, e associarle a un colore.

Per esempio, i finlandesi usano la parola "Kaukokaipuu" per descrivere il ricordo nostalgico di un luogo in cui non si è mai stati. Di che colore potrebbe essere



kaukokaipuu?

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA - Attività 8: "Il mio taccuino delle



emozioni"

Dopo il lavoro preparatorio svolto in classe, spiegare agli alunni le istruzioni e gli obiettivi dell'Attività 8 - "*Il mio taccuino delle emozioni*" da svolgere con i genitori a casa, per un periodo di almeno una settimana. Il punto di partenza per questo diario è la didascalia collettiva creata in classe, che i bambini possono adattare al loro diario individuale.

Precisazioni da fornire ai genitori:

A casa, per i genitori, è importante sottolineare che non si tratta di un compito "obbligatorio", ma di un'opportunità per promuovere l'educazione emotiva nelle situazioni quotidiane della vita del bambino. Senza bisogno di troppa enfasi, il taccuino diventa un'opportunità per introdurre il tema delle emozioni e dei sentimenti nelle pratiche di utilizzo e consumo dei media tradizionali e digitali.

Notare che: "Il taccuino delle emozioni" è un'attività complessa, che richiede una certa regolarità. Si può scegliere di tenere il diario solo per un giorno o di pianificarne l'uso in due momenti diversi dell'anno scolastico, per osservare l'evoluzione delle storie e dei taccuini degli studenti.

Di ritorno in classe:

Con la collaborazione dei genitori, l'insegnante raccoglierà gli screenshot o chiederà agli allievi di disegnare, su carta, ciò che è stato creato digitalmente. L'importante è valorizzare la collaborazione all'interno delle famiglie, per far sentire che la strada viene percorsa insieme, adulti e bambini, insegnanti e genitori.

Chiedere come è andata l'attività a casa, in famiglia e incoraggiare la narrazione e l'ascolto reciproco.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta nel contesto della formazione a distanza: il corso richiede una buona partecipazione da parte dei genitori e valorizza le pratiche di uso e consumo svolte a casa. L'insegnante dovrebbe prendersi il tempo di incontrare i genitori, anche se solo per 30 minuti. Questo aiuterà tutti a capire l'importanza del loro coinvolgimento e del loro ruolo.

L'attività si svolgerà nel seguente ordine:

- Sincrono: presentazione agli allievi del lavoro sull'applicazione. L'insegnante spiega le istruzioni per l'attività e chiede agli alunni di lavorare con i loro genitori. L'insegnante dà loro 15 giorni per completare l'attività.
- Asincrono: ogni studente lavora con i propri genitori.

Sincrono: condivisione di esperienze e di storie. I disegni realizzati nell'attività 4 possono essere raccolti e proiettati per la discussione. Al ritorno all'insegnamento frontale, si può costruire un riepilogo visivo collettivo raccogliendo tutti i diari individuali.

CON LA CLASSE - ELEMENTI DI BASE PER PREPARARE L'ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA.



In classe e a casa, i bambini hanno collegato il loro apprendimento (identificazione, rappresentazione delle emozioni) all'uso degli schermi. Il loro taccuino delle emozioni sarà stato un prezioso strumento di discussione con le loro famiglie, consentendo loro di affrontare la questione talvolta delicata dell'uso dello schermo con gli strumenti giusti e nel modo più sereno possibile. Il laboratorio in biblioteca, che chiude il corso dedicato alle emozioni, completerà il panorama delle pratiche digitali dei bambini e delle loro famiglie. Questo è un laboratorio per un pubblico familiare, ma l'insegnante e il bibliotecario sono liberi di adattarlo ad un pubblico scolastico.

In anticipo rispetto a questo workshop, è dato che invita a un passo in più in termini di astrazione

- creare una didascalia che colleghi i simboli a specifiche pratiche digitali:

- Osserva con i bambini una serie di mappe/capitoli selezionati - cartina stradale, etichette di abbigliamento, cartina per le passeggiate, mappa della città, mappa dei ristoranti con indicazioni relative a diete specifiche, ecc.
- Fare in modo che ne vedano la logica: uso di simboli piuttosto che di frasi lunghe, lettura più veloce, simboli semplici e non troppo elaborati, ecc.
- Alla fine, invitare i bambini a trovare contenuti con didascalie nel loro ambiente e a discuterne in classe.



ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE IN BIBLIOTECA - Attività 3: "La vostra isola delle emozioni", al centro del laboratorio "Costruite la vostra isola delle emozioni digitali".

Il laboratorio "Costruite la vostra tua isola delle emozioni digitali" e la sua attività complementare sull'app "La vostra isola delle emozioni" permettono ai bambini e alle loro famiglie di creare un panorama delle loro pratiche digitali e delle emozioni correlate. Su una mappa collettiva, i gruppi genitori-figli associano le loro pratiche digitali a dei simboli e le rendono leggibili e comprensibili a tutti attraverso una didascalia scelta.



Come **prima fase** dell'applicazione, il bambino sceglie i suoi simboli preferiti da un elenco. In una **seconda fase**, ogni simbolo viene associato a una pratica digitale definita con il genitore. Ciascun simbolo sarà quindi abbinato a una pratica digitale della famiglia. I simboli con didascalia sono collocati su una mappa che diventa la mappa delle pratiche digitali del bambino o della famiglia.

La terza fase prevede la creazione collettiva di una mappa con didascalie. Il bibliotecario avrà affisso alla parete una mappa cartacea in formato A3. Ogni piccolo gruppo, a turno, posizionerà uno o più simboli (ricevuti nella versione cartacea) sulla mappa in questione, spiegando ad alta voce al resto del gruppo a quale pratica si riferisce ed eventualmente spiegando l'emozione associata.

Lo scopo: questo laboratorio offre uno spazio privilegiato per la discussione tra genitori e figli, consentendo ai bambini non solo di leggere i simboli indicati su una mappa, ma anche di creare la propria mappa.

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE

L'insegnante può apprezzare la ricchezza dell'autovalutazione degli alunni: come ne parlano, quanto è dettagliata? O, al contrario, quante parole mancano per descrivere e condividere le loro esperienze?



Proposte di valutazione

Myappeduc come proposta pedagogica per una educazione ai media digitali attraverso un partenariato scuola-famiglia-biblioteca viene valutata a diversi livelli:

- Quello dell'**acquisizione di competenze da parte degli alunni/bambini**. Per questo, vengono suggeriti diversi percorsi di valutazione nel corso delle attività di questo opuscolo educativo;
- Quella dell'**esperienza dell'applicazione MyAppeduc (rilevanza, contenuti,ecc.) vissuta dal bambino, poi in famiglia e infine a scuola**. A tal fine, viene proposta un'attività sulla mappa globale dell'applicazione (tre stelle in alto a destra nella schermata iniziale dell'applicazione MyAppEduc, sopra le tre isole). Deve essere eseguita prima dal bambino e poi dalla famiglia. I punti principali possono essere comunicati all'insegnante, affinché ne approfitti per effettuare una valutazione a livello di classe.
- Quella della **collaborazione insegnante-genitore**. Alcuni strumenti (questionario, intervista, focus group) vengono utilizzati durante la fase sperimentale del progetto (2021-2022). Per accedervi, contattare i responsabili del progetto.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Valutare l'esperienza di un'applicazione digitale.
- Sapere come valutare un contenuto digitale specifico, come un'applicazione.

SVOLGIMENTO DELLA SESSIONE

Prima fase:

- Mostrare alla classe che c'è una parte dell'applicazione che riguarda le loro opinioni e valutazioni dello strumento (l'applicazione) e le esperienze che sono nate attraverso le isole offerte dall'applicazione.



- Rivedere le domande principali con gli studenti per discutere il loro significato e spiegare che a casa, con l'applicazione, possono scrivere ciò che pensano:
 - 1) Vi è piaciuta l'applicazione?
 - 2) Avete scoperto cose nuove?
 - 3) La vostra attività preferita?
 - 4) L'attività più difficile per voi?
 - 5) Quante attività avete svolto?
 - 6) Quante volte avete giocato insieme?

La seconda fase deve essere svolta in famiglia (vedere sotto).

Terza fase:

- Realizzare dei poster da appendere in classe, su pareti diverse e distanziate tra loro. I manifesti/poster hanno solo un titolo e il resto dello spazio è vuoto. I titoli corrispondono alle domande dell'applicazione.
- Ogni bambino riceve 5 post-it e scrive le sue risposte, precedentemente discusse con la famiglia, sui post-it forniti.
- Muovendosi in classe nelle diverse direzioni dei poster, i bambini attaccano i post-it nel poster/lavagna specifico sotto la domanda. I contributi di tutti i bambini saranno attaccati su tutti i poster, che potranno poi essere tolti dalle pareti.
- Formare gruppi di lavoro con 3 o 4 bambini. Ogni gruppo riceve un poster, legge le risposte dei suoi compagni e cerca di fare un riassunto da presentare al resto della classe. Il riassunto può essere lasciato più libero (i bambini decidono cosa riferire su ciò che hanno letto) o può essere più strutturato fornendo alcune domande utili, come ad esempio: tutti i compagni di classe hanno risposto alle domande? Ci sono risposte simili date da diversi compagni di classe? Quali sono queste risposte? Ci sono delle risposte che attirano la vostra attenzione? Perché? Ci sono risposte con cui siete d'accordo? O che non condividete?
- Discutere collettivamente delle analisi di gruppo.

Quarta fase:

- Svolgere un'attività di valutazione con gli strumenti creativi: "Potreste proporre e progettare nuove attività sui temi delle isole?" "La domanda viene posta dall'insegnante alla classe e la risposta è strutturata con un concetto visivo.
- Mostrare agli studenti il foglio A4 nell'appendice di questa guida (alla fine) e stamparne una copia per ciascuno di loro.
- Consegnare l'opuscolo a ogni studente e lasciargli il tempo di lavorare sulla sua proposta (potrebbe richiedere 30-60 minuti).

- Mostrare e discutere le loro proposte una volta completata l'attività di progettazione. Lasciar loro il tempo di presentare il lavoro con calma.

Quinta fase:

- Visualizza l'ultima attività dell'applicazione: "*Like an AppStore*".
- Introdurre l'attività agli alunni cercando di pensare insieme a cosa sia una "valutazione" o una critica.
- Svolgere l'attività collettivamente: le valutazioni e i suggerimenti di miglioramento possono essere condivisi dai bambini e poi trascritti nell'applicazione.
- Tenere traccia del lavoro svolto chiedendo agli alunni di disegnare l'attività nel loro quaderno, copiando la proiezione mostrata dall'insegnante e scrivendo critiche e suggerimenti.
- Considerare il fatto che gli alunni non solo hanno riflettuto sul contenuto tematico delle tre isole, ma hanno anche imparato a relazionarsi in modo critico e creativo con l'oggetto "app". La valutazione delle applicazioni scaricate, la ricerca di contenuti di qualità che contribuiscono alla vita (nel maggior numero di modi possibili) è ora una possibilità che tutta la classe ha sperimentato.

ADATTAMENTO DEL DISPOSITIVO IN CASO DI APPRENDIMENTO A DISTANZA

L'attività può essere svolta a distanza: l'insegnante può proporre ai bambini di svolgere le attività della parte contenuta nell'applicazione, anche con mamma e papà.

La modulazione dell'attività sarà quindi la seguente:

- Sincrona: presentazione del lavoro sull'applicazione ai bambini. L'insegnante spiega il compito e propone le singole domande, passo dopo passo. Se i bambini hanno a disposizione un tablet o un cellulare, si può concedere del tempo per rispondere e condividere le risposte. Le 5 domande diventano il fulcro del lavoro man mano che la lezione sincrona procede.
- Asincrona: ogni studente lavora sulla scheda "Potresti suggerire e progettare nuove attività sui temi dell'isola?" "L'insegnante può inviare il foglio a ogni studente e chiedere loro di completarlo con le loro proposte e suggerimenti.
- Sincrono: condivisione delle proposte fatte da tutti gli studenti Introduzione dell'ultima attività sull'applicazione che comporta la revisione. L'insegnante



introduce l'argomento e lascia spazio ai dubbi e alle domande dei bambini. L'insegnante chiede loro di lavorare in modo asincrono sull'applicazione.

- **Asincrono:** la classe svolge l'ultima attività dell'applicazione, che è la scrittura di una recensione. I bambini salvano gli screenshot e li inviano all'insegnante. Possono anche non inviarli e saranno mostrati durante la lezione sincrona.
- **Sincrono:** l'insegnante chiede come è andata l'attività di revisione e valutazione e chiede ai bambini di mostrare ciò che hanno fatto. Coloro che lo desiderano, condividono il lavoro con gli altri. L'insegnante richiama anche l'attenzione sul fatto che i bambini non solo hanno riflettuto sul contenuto tematico delle tre isole, ma hanno anche imparato a relazionarsi in modo critico e creativo con l'oggetto "app". La valutazione delle applicazioni scaricate, la ricerca di contenuti di qualità che contribuiscono alla vita (nel maggior numero di modi possibili) è ora una possibilità che tutta la classe ha sperimentato.

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A CASA

L'applicazione: la mia valutazione

Lo scopo: riflettere con i bambini sulle caratteristiche e sul potenziale delle app in modo molto concreto, in modo che prendano l'abitudine di fare domande.

Precisazioni da fornire ai genitori: i genitori sono invitati a partecipare alle attività di valutazione proposte, in quanto consentono loro di riflettere sulle app, sui criteri di qualità, sulle esperienze di gioco e di attività offerte e sul loro impatto sulla vita quotidiana dei bambini.

- Discutere in famiglia sulle domande proposte dall'applicazione nella parte di valutazione. Compilare la sezione attività di valutazione direttamente nell'applicazione.
- Salvare la schermata e inviarla all'insegnante, che potrà raccogliere tutto il lavoro svolto a casa.

Di ritorno in classe: i bambini condividono anche ciò che hanno fatto sull'app in classe, attraverso un momento dedicato alla valutazione, che è strategico per rafforzare le competenze più generali legate al saper riflettere sulle proprie esperienze, soprattutto in relazione al mondo digitale, per saper valutare quegli oggetti e contenuti digitali ancora "nuovi" che fanno sempre più parte della vita di oggi per motivi di utilità o di piacere. Non deve quindi essere

vista come una parte secondaria del lavoro: invitiamo gli insegnanti e i genitori a vivere questo processo di valutazione come un momento di dialogo e di creatività, poiché attività come la progettazione fanno appello a capacità di immaginazione e di osservazione della realtà che spesso rimangono implicite.

Contatti

Ulteriori informazioni sono disponibili su www.myappeduc.eu

È possibile anche contattare l'associazione di media education più vicina al proprio contesto:



Per il Belgio:
Média Animation
Info@media-animation.be



Per la Francia:
Fréquence Ecoles
Infos@frequence-ecoles.org



Per l'Italia:
Zaffiria
Info@zaffiria.it

Per tutti gli altri contesti: info@myappeduc.eu