



## **GUIDA DOCENTI**

Iniziativa educativa  
per le quarte e quinte classi di Scuola Primaria





WINDTRE è impegnata nel progetto:

## “L’INNOVAZIONE DIGITALE PER I GLOBAL GOALS ONU”

*Il futuro sostenibile si costruisce insieme*

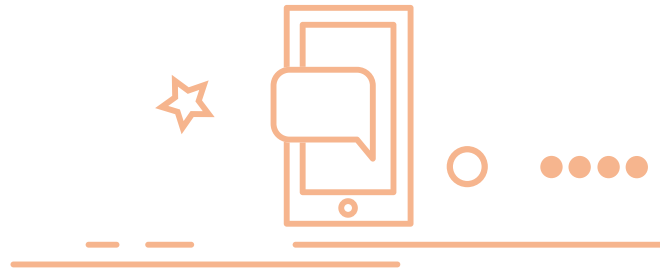


[www.windtregroup.it/IT/Sustainability/innovazione\\_digitale\\_SDGs.aspx](http://www.windtregroup.it/IT/Sustainability/innovazione_digitale_SDGs.aspx)



**9** INDUSTRY, INNOVATION  
AND INFRASTRUCTURE





*Gentile Docente,*

*grazie per aver scelto di partecipare a NeoConnessi, il progetto WINDTRE di digital e media education.*

*Troverà uno spazio aperto di dialogo e approfondimento per gli adulti educatori sul tema della quotidiana vita digitale dei bambini e un innovativo e valido aiuto per la formazione dei più piccoli all'uso intelligente e sicuro della rete Internet.*

*Poter condividere, comunicare, navigare in rete in sicurezza per cercare informazioni, giocare senza perdere il gusto del gioco fisico e della relazione diretta e non virtuale: tutto questo è una grande opportunità anche per la didattica, come raccomanda il progetto del Ministero dell'Istruzione Generazioni Connesse, di cui WINDTRE è membro dell'advisory board, e come sottolineano gli interventi di esperti e genitori su **neoconnessi.it**.*

*Ma oggi stiamo vivendo un momento molto complesso che richiede un grande senso di responsabilità e unità.*

*La tecnologia WINDTRE fa in modo che, nonostante le circostanze, oggi sia più semplice comunicare ed eliminare le distanze anche nella didattica. Questa Guida, il portale neoconnessi.it, il magazine per le famiglie con l'inserito per i bambini, il gruppo Facebook NeoConnessi - Genitori, Figli e Internet, la rubrica Genitori Tech: sono gli strumenti che WINDTRE mette a disposizione per mettere in rete famiglie e docenti, per affiancarli nel garantire la sicurezza in rete dei minori e per migliorare il mondo della didattica online e delle nuove tecnologie per la formazione.*

*Grazie e buon lavoro!*



# BAMBINI IN RETE

Negli ultimi anni si è abbassata l'età in cui i bambini hanno accesso ai device digitali. Secondo i dati della ricerca EU Kids Online 2020, in Italia il 51% dei bambini di 9, 10 anni accede ogni giorno a Internet grazie a device "portatili" come tablet e smartphone.



[www.miur.gov.it](http://www.miur.gov.it)

*Ciò che resta ormai un dato acquisito in uno scenario sempre mutevole è che Internet, i social media e i media mobili sono parte integrante della vita quotidiana di bambini e ragazzi.*

*Queste tecnologie e piattaforme offrono risorse sul piano simbolico e relazionale, per l'apprendimento, la partecipazione e la creatività. Ma pongono anche nuove sfide ai genitori, agli insegnanti e agli stessi bambini e ragazzi.*



## Sfide e soluzioni

Nel 2020 la rilevazione italiana EU Kids Online è stata realizzata in collaborazione con la Direzione Generale per lo Studente, la Partecipazione e l'Integrazione del Ministero dell'Istruzione, che da tempo sollecita l'attenzione di tutti sul tema dell'integrazione attiva e sicura del digitale e della navigazione in Rete nei processi di crescita.

Il Ministero dell'istruzione ha lanciato, con l'aiuto di partner istituzionali e privati come WINDTRE, il portale Generazioni Connesse. Da parte loro, le aziende del settore, come appunto WINDTRE, sostengono l'uso positivo di Internet con applicazioni che regolano e proteggono la navigazione dei più piccoli, messe a disposizione delle famiglie che acquistano device digitali per i figli.





# IL PARERE DEI DOCENTI



A sostegno delle scuole impegnate nelle “sfide” di cui parla il report EU Kids Online, l’iniziativa educativa NeoConnessi coinvolge le quarte e quinte classi di Scuola Primaria con due obiettivi: sensibilizzare in modo mirato i bambini; raggiungere direttamente le loro famiglie con un’informazione che valorizzi le potenzialità della navigazione sicura.

Un bisogno educativo segnalato dagli stessi docenti nella nuova ricerca che li ha coinvolti a dicembre 2018.

## Partecipi anche lei alla ricerca



[www.neoconnessi.it/a-scuola/questionario-docenti](http://www.neoconnessi.it/a-scuola/questionario-docenti)



# PARLIAMONE INSIEME

Il Gruppo Facebook NeoConnessi - Genitori, Figli e Internet è il luogo che anche nel periodo di emergenza sanitaria permette la conversazione, lo scambio e la condivisione di contenuti tra genitori sui temi dell’educazione digitale. Incoraggiate i genitori a iscriversi. L’amministratore controlla che tutti i partecipanti rispettino la netiquette. Gli iscritti hanno anche la possibilità di dialogare con i “Genitori Tech”, genitori blogger esperti in ambito digitale che gestiscono anche una rubrica su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).

## Consigli ai genitori l’iscrizione al Gruppo Facebook NeoConnessi - Genitori, Figli e Internet



[www.facebook.com/groups/neoconnessi](http://www.facebook.com/groups/neoconnessi)



# UN PERCORSO FACILITATO E COINVOLGENTE

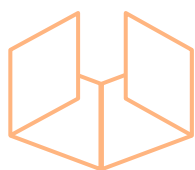
NeoConnessi si pone al fianco dei docenti di Scuola Primaria per facilitare la sensibilizzazione dei bambini e il coinvolgimento attivo delle famiglie, grazie a nuovi ed efficaci strumenti operativi on e offline.



Questa **Guida introduttiva** con dodici proposte di attività nelle diverse discipline da svolgere in classe e a casa.



**Il Magazine**, indirizzato ai genitori e completato dall'inserito **Junior Explorers** dedicato ai bambini: una pubblicazione in stile giornalistico con interviste dinamiche, interventi degli esperti, consigli, termini da conoscere.



**Il pieghevole Note per il Rappresentante di classe, da consegnare al Rappresentante.**

Contiene pratici suggerimenti sulle applicazioni che aiutano a gestire al meglio la comunicazione con i genitori della classe.



Il nuovo e pratico **portale [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it)** a cui accedere e soprattutto da segnalare a familiari e genitori per guidarli nell'educazione digitale dei figli.



**Il Gruppo Facebook NeoConnessi - Genitori, Figli e Internet:** un luogo di dialogo attorno ai temi del progetto dedicato alla community dei genitori.

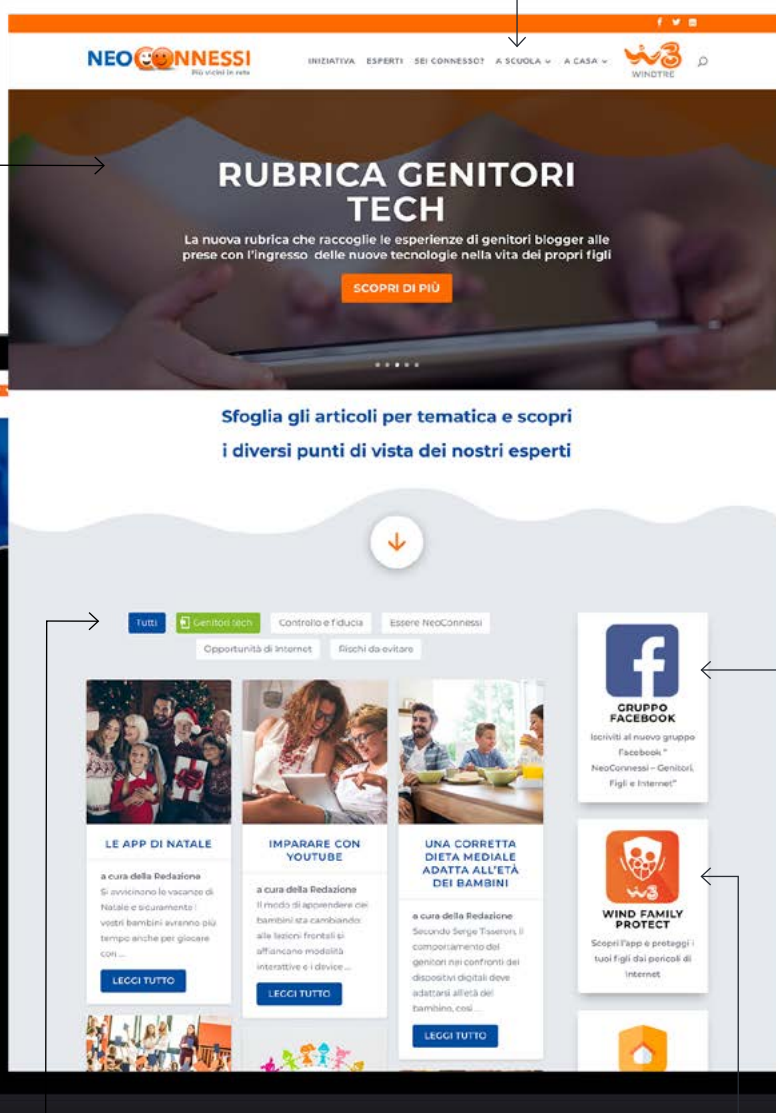
**WWW.NEOCONNESSI.IT**



La sezione dedicata al mondo scuola. Qui può trovare i risultati della ricerca WINDTRE e partecipare compilando il questionario.

Un luogo per dialogare insieme sui temi della sicurezza in rete dedicato alla community dei genitori.

All'interno della nuova rubrica "Genitori Tech", tenuta da mamme e papà blogger esperti di digitalità, sono raccolte le esperienze di genitori alle prese con l'ingresso delle nuove tecnologie nella vita dei propri figli.



Il fulcro del portale sono gli articoli a cura degli esperti, divisi in 4 argomenti chiave.

Un App per proteggere i tuoi ragazzi dai pericoli di Internet.

# IN SINTESI, LE POTENZIALITÀ EDUCATIVE NEOCONNESSI



Le attività a carattere ludico-esperienziale proposte da NeoConnessi, coerenti con il curricolo disciplinare, facilitano l'utilizzo consapevole e sicuro della Rete da parte dei bambini, a casa e a scuola.

**Coinvolgono i bambini** in modo positivo e proattivo a scuola e a casa, facendo loro comprendere e maturare comportamenti responsabili di autotutela nella navigazione in Internet e di rispetto degli altri, in Rete e offline.

**Forniscono ai genitori** strumenti mirati, con suggerimenti di attività da fare insieme ai figli, utili per stabilire con i loro piccoli una relazione consapevole e informata, necessaria a tutelarli e a scoprire insieme le opportunità della Rete.

## IL RAPPRESENTANTE DI CLASSE E LA COMMUNITY GENITORI



NeoConnessi valorizza il ruolo del Rappresentante di classe come facilitatore del dialogo tra famiglie e insegnanti.

Nel kit, trova 2 copie delle Note per il Rappresentante nelle quali si danno informazioni sull'uso di quattro categorie di strumenti digitali che possano diventare risorse per creare opportunità più moderne, efficaci e creative di comunicazione tra genitori e tra scuola e famiglie: la chat di classe, lo storytelling, il sondaggio, il calendario condiviso.

Per ognuna, le Note mettono in evidenza le opportunità, ma indicano anche i rischi di un loro uso "senza regole" e senza rispetto per il ruolo docente.

Sempre dedicata ai genitori è una nuova rubrica su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it): "Genitori Tech", tenuta da mamme e papà blogger, esperti di tutti i temi legati all'educazione digitale dei bambini.

Per consolidare e instaurare un positivo dialogo con la community dei genitori di ogni classe e con i genitori blogger, NeoConnessi ha anche aperto un gruppo Facebook. Consigliate l'iscrizione: la pagina diventerà un luogo di conversazione e scambio tra genitori sui temi dell'educazione digitale.

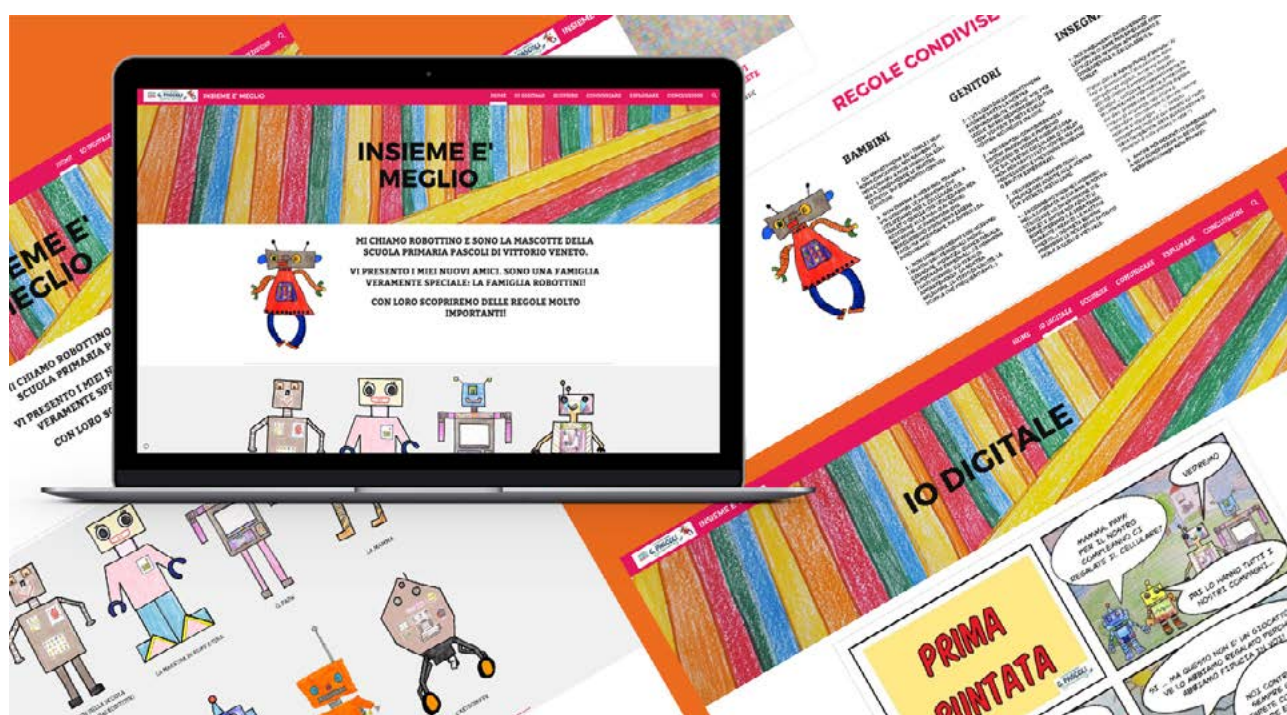


# LA PROVA FINALE PREMIANTE

Il percorso NeoConnessi on e offline stimola una **riflessione condivisa** tra i tre “protagonisti” del percorso educativo: bambini, docenti, genitori. Arriva così a creare una **sinergia di intenti** sull’uso consapevole e sicuro della Rete, soprattutto nel momento delicato in cui i più piccoli si trovano per la prima volta a utilizzare un device personale e portatile con accesso a Internet, che sia tablet o smartphone, e a navigare in autonomia.

Per testimoniare l’esito di questa riflessione le classi, nell’edizione 2018-2019, hanno semplicemente prodotto **“contratti” creativi corredati dalle tre “firme” dei “protagonisti”** del percorso: bambini, docenti e genitori.

**Per saperne di più visita sul sito la pagina dedicata al concorso: [www.neoconnessi.it/concorso](http://www.neoconnessi.it/concorso).**



**Quest'anno  
tocca a voi!**



A settembre arrivano nelle scuole i materiali della nuova edizione NeoConnessi in formato cartaceo. Prenoti senz'altro il kit per la sua classe: [www.scuola.net/progetti/37/neoconnessi](http://www.scuola.net/progetti/37/neoconnessi)



# CONOSCERE LA RETE IN QUATTRO PASSI

NeoConnessi ha raccolto le opinioni di quattro noti esperti, ognuno dei quali, portatore di una specifica esperienza professionale, propone un approccio originale, e non schematico o pregiudiziale, al tema del rapporto dei bambini con la Rete e i devices.



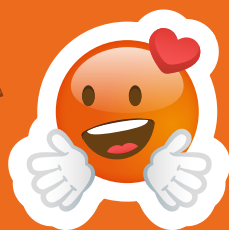
**IO DIGITALE**

Tra i 9 e i 10 anni, a scuola e a casa si forma con l'esempio e la guida degli adulti la consapevolezza critica del rapporto sicuro con la Rete. A questo è dedicata la prima sezione di attività, dal nome evocativo, **IO DIGITALE**.



**SCOPRIRE**

Seguono le tre principali funzioni d'uso proattivo e sicuro della Rete e dei device: **SCOPRIRE** gli strumenti, usarli per **COMUNICARE** in modo corretto e per **ESPLORARE** il mondo.



**COMUNICARE**



**ESPLORARE**

Ogni sezione è contraddistinta dall'inizio di un articolo di uno degli esperti, da leggere per intero su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).

Le attività sono strutturate in modo da essere avviate in classe.  
Possono essere completate a casa con i genitori.

Le conclusioni si rielaborano in classe con i compagni e il docente per far emergere i messaggi formativi che andranno a comporre il "contratto" creativo conclusivo.



# IO DIGITALE

**Federico Tonioni**

*psichiatra e psicoterapeuta*



*La prima volta che mettiamo un bambino davanti a un tablet o a uno smartphone avremo la sensazione che lui sappia già che sarà divertente!*

*E questo non perché è predisposto a sviluppare una dipendenza patologica, ma perché ha assorbito fino a quel momento il valore che questo oggetto curioso ha per i suoi genitori.*

*Credo, infatti, che a chiunque almeno una volta al giorno sia capitato di pensare di aver perso il telefono e di cercarlo con la grande ansia di non trovarlo mai più. A ogni bambino succede di osservare questa scena tante volte e, quindi, di fare sue le emozioni che suscita.*



Legga l'intero articolo di Federico Tonioni su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).



# CONDIVIDIAMO UNA PREMESSA



*Se nella realtà la nostra identità è data dall'appartenenza e dai nostri comportamenti, nel mondo virtuale il nostro IO DIGITALE è l'uso che facciamo degli strumenti tecnologici, ma anche ciò che pubblichiamo, le informazioni che inseriamo, le tracce che lasciamo quando navighiamo, quello che gli altri "dicono" di noi in Rete. Tutti i dati che ci riguardano, anche i semplici "like", diventano milioni di bit che vengono disseminati nel web e conservati indelebilmente in server distribuiti in tutto il mondo. Si tratta di una **rappresentazione intangibile di noi** che però ha conseguenze molto importanti sulla nostra vita reale, vista anche la permanenza nel tempo di quanto su di noi resta tracciato in Rete. Per questo è indispensabile che i bambini sviluppino comportamenti di **autotutela**, sia comprendendo l'importanza della "cura" della propria identità digitale e della sua indispensabile protezione, sia maturando la consapevolezza che la loro identità è prima di tutto riferita alla crescita equilibrata della loro persona "fisica".*

## ATTIVITÀ 1



### Per iniziare

La carta d'identità è il documento che ci presenta. Come è fatta? Che informazioni dà? Chi la rilascia?



Documentiamoci anche confrontando a casa le carte d'identità dei familiari. Visto come sono fatte? Proviamo a disegnare una carta d'identità senza dati.

A scuola proveremo insieme a compilarla.



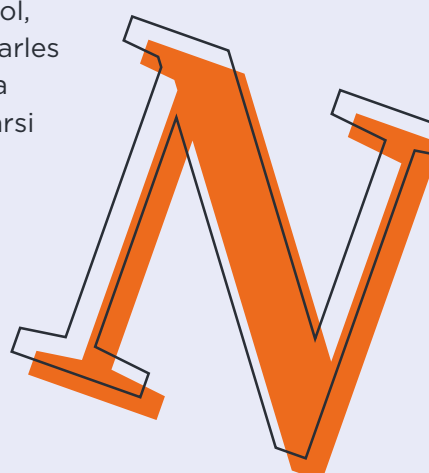
### Al lavoro!

Quanti modi per presentarci agli altri! Con un breve testo o con un autoritratto, con un soprannome, ma anche immaginando di essere un animale, un oggetto, un quadro famoso... Giochiamo a indovinare chi è il compagno guardando la sua originale presentazione. E in Rete? Non inseriamo il nostro nome ma facciamo rappresentare da un avatar.



Facendoci aiutare dai genitori, creiamo il nostro avatar seguendo le istruzioni del Magazine Junior Explorers o [www.buildyourwildself.com](http://www.buildyourwildself.com) che ci permette anche di ripassare nomenclature in inglese. Con lo smartphone si può utilizzare l'app BuddyPoke. Divertiamoci anche a inventare un nickname.

Tornati in classe visualizziamo gli avatar generati e motiviamo le nostre scelte.



## Approfondiamo

Prima del nickname ci sono stati i *pen name*, *nom de plume* in francese, pseudonimi in italiano, cioè i nomi di autori di testi narrativi che hanno firmato i loro libri con un nome “non vero”. Per esempio, Lewis Carrol, l'autore di ***Alice nel paese delle meraviglie***, in realtà si chiamava Charles Dodgson e Joanne Rowling, l'autrice della saga di ***Harry Potter***, li ha firmati come J. K. Rowling e, in altri romanzi, aveva scelto di chiamarsi Robert Galbraith. Quali potevano essere state le loro ragioni? Oppure, pensiamo a famosi soprannomi o “nomi di battaglia”. Quali i più noti nella storia? Pensiamo a Lorenzo Il Magnifico, Federico Barbarossa... Divertiamoci a cercare le loro storie.



## Riflettiamo

Perché è possibile prendere parte ad attività di partecipazione, confronto, condivisione in Rete, utili anche per lavorare insieme a scuola, ma sempre evitando di utilizzare i propri dati personali?

Pensiamo: diremmo a uno sconosciuto il nostro nome o il nostro indirizzo di casa oppure il nostro numero di telefono? Parliamone insieme...



# ATTIVITÀ 2

Chiediamo di inserire il nome dell'autore a casa, con l'aiuto dei genitori, in un motore di ricerca (magari specifico per bambini, come per esempio [www.ilnocchiero.it](http://www.ilnocchiero.it)) con l'impegno ad annotare anche la data della notizia.



## Per iniziare

Scriviamo su cartellini, che distribuiremo uno per ciascuno, nomi di autori di libri per bambini.

Raccogliamo gli esiti di questa ricerca osservando che si possono trovare riferimenti lontani nel tempo.



## Al lavoro!

Su una sfoglia di pasta modellabile incidiamo con uno stuzzicadenti o produciamo impronte di oggetti. Lasciamo asciugare. Osserviamo: è possibile cancellare le tracce? Per quanto tempo resteranno sulla tavoletta?



## Approfondiamo

Facciamo una ricerca in storia sulle tracce che permangono nel tempo: i fossili, le incisioni rupestri, i geroglifici.



## Riflettiamo

Conversiamo insieme focalizzando l'attenzione sul concetto di permanenza in Rete delle tracce delle nostre attività online e sulle relative ricadute nella vita reale.

## ATTIVITÀ 3



### Per iniziare

Ci piacerebbe che altri modificassero i nostri disegni conservati in un cassetto o la disposizione che abbiamo voluto dare a oggetti nella nostra cameretta? Perché questi comportamenti ci darebbero fastidio? Cosa mettiamo in atto per far sì che questo non succeda? Parliamone insieme, focalizzando sul concetto che anche il nostro "IO digitale" è solo nostro ed è importante far sì che nessuno possa modificarlo. Per proteggere i nostri contenuti in Rete dobbiamo perciò "chiuderli a chiave" con una password. Quali caratteristiche deve avere una password? Facciamo una ricerca.



### Al lavoro!

Giochiamo con numeri, lettere e parole per creare password. Occorrono due dadi e due fogli. Su un foglio scriviamo un elenco di parole (max 36) che numeriamo. Sul secondo foglio scriviamo un elenco di "caratteri speciali" come trattini, cifre, punti esclamativi... (max 6) anche in questo caso numerato. Lanciamo il primo dado: ci dirà quante volte dobbiamo lanciare il secondo (max 6). Lanciamo il secondo dado. Sommiamo fra loro i valori usciti a ogni lancio. Troviamo nel primo elenco di parole quella corrispondente al numero risultato della somma e usiamola per creare la nostra password. Ora lanciamo un solo dado e individuiamo il carattere speciale corrispondente al numero uscito. Inseriamolo nella parola scelta in precedenza nel punto che vogliamo.



Ripetiamo il gioco a casa con i familiari.

Riportiamo in classe le nuove password create.



### Approfondiamo

Facciamo un po' di calcoli: quante probabilità ci sono che due bambini abbiano costruito la stessa password?



### Riflettiamo

Discutiamo in classe sull'attività svolta per arrivare a intuire il concetto di diritto alla privacy.

## Attività 1 / 2 / 3: per concludere

Cosa abbiamo imparato da queste attività? Quali regole di sicurezza ne possiamo ricavare? Quali gli usi creativi e positivi dei nostri strumenti digitali? Convidiamo in casa con gli adulti della famiglia. Cosa ne pensano? Hanno osservazioni? Quali altri suggerimenti ci possono dare? Riportiamo in classe le nostre conclusioni domestiche e discutiamo. Serviranno per definire il "contratto"!







# SCOPRIRE

**Federico Taddia**

*giornalista, autore,  
conduttore radiofonico e televisivo*



*Non è una stanza segreta e neppure un parco giochi senza regole; non è nemmeno lo spazio del “far finta di essere qualcun altro” o una bacchetta magica con la quale viaggiare di nascosto dentro ad altri mondi. Mettere in mano uno smartphone a un bambino ha tanti vantaggi e attiva mille potenzialità, ma nello stesso tempo – ovviamente – può mettere a rischio i nostri figli o, semplicemente, far loro affrontare da soli la scalata di una montagna: conoscono benissimo l’attrezzatura, prima e meglio di noi, ma non conoscono la strada, il panorama, i pericoli potenziali e gli eventuali imprevisti. Prima di premere il tasto “On” è quindi necessario preparare i più piccoli a questa avventura.*



Legga l'intero articolo di Federico Taddia  
su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).



# CONDIVIDIAMO UNA PREMESSA



*Li conosciamo davvero? Sarà divertente SCOPRIRE quante cose possiamo fare con i dispositivi, come tablet e smartphone, che sono sempre più facilmente a portata di mano anche dei bambini e che si possono usare ovunque senza vincoli di cavi. È chiaro l'uso didattico della calcolatrice, ma consideriamone alcune funzioni creative come la macchina fotografica, il registratore, la torcia... I dispositivi a schermo touch ci permettono di utilizzare facilmente la tecnologia in modo funzionale ai nostri bisogni e consentono, conoscendoli in alcune funzioni di base, un uso versatile, creativo, originale. Con un tocco di dita lo smartphone e il tablet diventano dispositivi per giocare, conoscere, raccontare, creare, divertirsi e divertire. Impariamo e ricordiamo le fondamentali attenzioni che ci permettono di coglierne le opportunità che ci offrono in modo sicuro, fantasioso ma consapevole. Consideriamo anche, insieme, che **il tempo del gioco virtuale non può andare a scapito del gioco sul campo**. Ci può aiutare guardare insieme il video "The best reunion" nella playlist di WINDTRE su YouTube.*

## ATTIVITÀ 1



### Per iniziare

In classe esploriamo le diverse funzioni di un tablet. Senza la necessità di ricorrere a Internet, possiamo sentire musica, fotografare, disporre di una pila per illuminare, registrare voci e rumori, prendere appunti, puntare la sveglia, conservare immagini e documenti in modo ordinato per poi ritrovarli facilmente.



Confrontiamoci a casa con i genitori. Facciamo un elenco delle nostre scoperte. Quali abbiamo già provato? In quale occasione? Facciamo una nuova prova insieme, da raccontare in classe.

Portiamo i risultati in classe e parliamone insieme. Realizziamo un cartellone illustrato di sintesi.



### Al lavoro!

Per quali attività divertenti e interessanti possiamo utilizzare le funzioni che abbiamo scoperto? Proviamo per esempio a utilizzare la luce emessa da un telefonino o da un tablet. Giochiamo con le ombre sul muro, facciamo esperimenti sulle caratteristiche della luce (rifrazione, riflessione, scomposizione...), documentiamoli con scatti fotografici, osservando che anche la macchina fotografica va "a braccetto con la luce".

A casa mettiamo alla prova la nostra creatività per creare insieme a un adulto un videoproiettore con lo smartphone. Occorrono una scatola da scarpe foderata di carta nera, nastro adesivo nero, una graffetta, una lente. Sul lato corto della scatola praticiamo un foro nel quale posizioniamo la lente fissandola con nastro adesivo.

Posizioniamo dentro la scatola lo smartphone, con lo schermo davanti alla lente. Aiutiamolo a stare in verticale sul lato lungo con la graffetta piegata all'occorrenza. Ora proiettiamo sul muro, ricordando che per mettere a fuoco dobbiamo avvicinare o allontanare la scatola, oppure avvicinare o allontanare il telefonino dalla lente.

Documentiamo l'attività con foto da condividere a scuola, naturalmente scattate con un altro telefonino!



## Approfondiamo

Indaghiamo le caratteristiche della luce dal punto di vista della fisica.



## Riflettiamo

Quante possibilità per divertirci, dare voce alla nostra fantasia, coltivare un hobby ci offre lo smartphone, anche disconnessi dalla Rete! Ma anche per "sfruttare" meglio un tablet o uno smartphone bisogna essere creativi e studiare!

## ATTIVITÀ 2



## Per iniziare

Il nostro device touch ci permette, con un po' di fantasia, di giocare con suoni e rumori. Quante parole possiamo attribuire ai suoni? Pensiamo al trillo del telefono, al rombo del motore... Che musica si può produrre usando bicchieri di vetro che contengono acqua? Facciamo un brainstorming su suoni e rumori nelle diverse discipline e realizziamo una mappa.



Portiamo a casa la nostra copia della mappa, ampliamola e cerchiamo risposte usando Internet con l'aiuto della famiglia.

Riportiamo a scuola quanto abbiamo scoperto.



## Al lavoro!



Insieme ai nostri familiari, a casa, per strada, mentre siamo in auto o sul tram e così via, usiamo tablet o smartphone per registrare rumori, suoni, voci.

Usiamo il repertorio così collezionato per una sfida tra squadre: chi indovina che rumore è? E ancora. Facciamo una lettura "animata" e interpretativa di un racconto usando le nostre voci. Registriamo. Regaliamo la registrazione ai nostri familiari. Oppure realizziamo con voci e rumori la colonna sonora di un fumetto. Chi ha altre idee?



## Approfondiamo

Cosa ci serve sapere sulle caratteristiche del suono e le sue modalità di propagazione? Per esempio, perché usiamo la parola "onde" per il suono? Perché il suono della sveglia cambia se la infiliamo dentro una scatola?



## Riflettiamo

Ripensando all'attività svolta aiutiamo i bambini a comprendere il termine "multimedialità" e a considerare il fatto che utilizzare in modo integrato linguaggi diversi aumenta la possibilità di esprimersi in modo personale e creativo.

## ATTIVITÀ 3



### Per iniziare

Quello che i nostri occhi vedono corrisponde sempre alla realtà? Il “mondo” a volte non è come sembra. Capita che l'apparenza inganni e ciò che immaginiamo di vedere a un occhio attento si riveli altro. Possiamo utilizzare come spunto di discussione il libro di Maria Enrica Agostinelli ***Sembra questo sembra quello***. Parliamone insieme raccontando quella volta che...



### Al lavoro!

La fotocamera del tablet o dello smartphone ci permette di giocare con le immagini per interpretare con occhi creativi la realtà.



A casa, ritagliamo da riviste immagini di persone, animali, oggetti. Appoggiamole sul vetro della finestra, su paesaggi che abbiamo disegnato, su superfici con caratteristiche diverse. Scattiamo. Stampiamo, infiliamo la stampa in una cartellina di plastica trasparente.

A scuola, con pennarelli disegniamo particolari sull'immagine. Per esempio, per le persone baffi e occhiali a chi non li ha. Possiamo usare carta colorata o ritagli di giornale per aggiungere particolari, mescolare caratteristiche e così via. Scattiamo e ammiriamo l'allegria e originale gallery.



### Approfondiamo

Integriamo il lavoro con una ricerca su proverbi e modi di dire. Un esempio per tutti: ***L'abito non fa il monaco.***



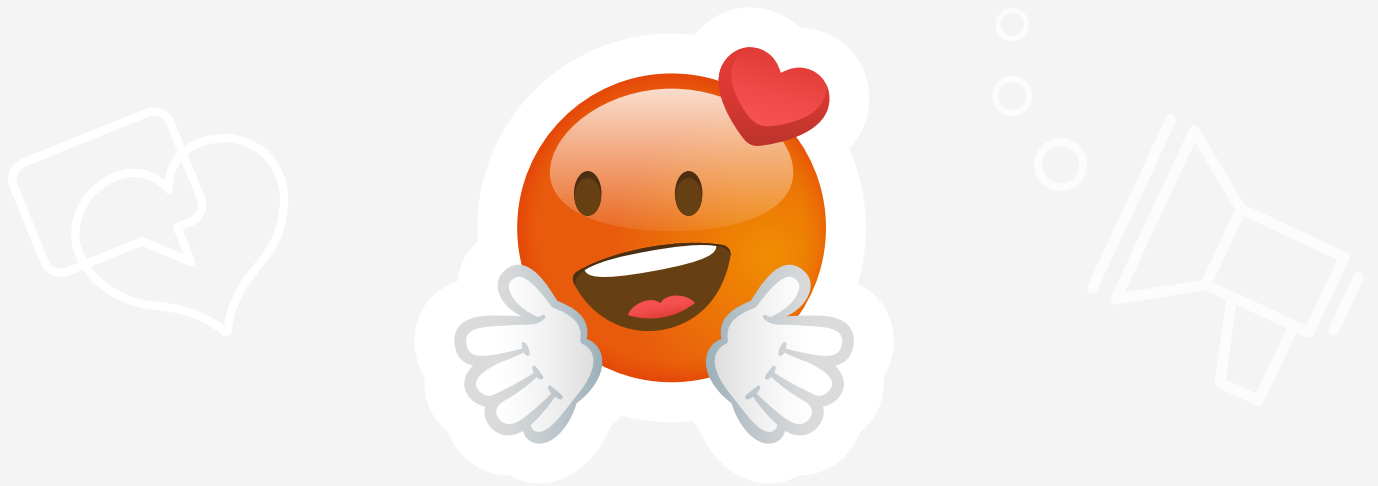
### Riflettiamo

Ripensiamo all'attività svolta per arrivare a comprendere il fatto che la realtà non sempre è quella che si vede in un'immagine. Un'altra occasione per valutare l'importanza di non perdere il contatto diretto con il mondo che ci circonda.

## Attività 1 / 2 / 3: per concludere

Cosa abbiamo imparato da queste attività? Quali regole di sicurezza ne possiamo ricavare? Quali gli usi creativi e positivi dei nostri strumenti digitali? Convidiamo in casa con gli adulti della famiglia. Cosa ne pensano? Hanno osservazioni? Quali altri suggerimenti ci possono dare? Riportiamo in classe le nostre conclusioni domestiche e discutiamo. Serviranno per definire il “contratto”!





# COMUNICARE

**Rosy Nardone**

*pedagogista e ricercatrice  
sulle applicazioni ICT e contesti educativi*



*La relazione tra genitorialità e Rete rappresenta indubbiamente uno degli scenari più importanti nella configurazione delle famiglie contemporanee e su cui è necessario costruire nuove forme di governance e di relazioni educative. La Rete, con i suoi spazi di accesso all'informazione e alla comunicazione, dai siti web ai social network, non è soltanto un "nuovo dispositivo" che entra negli spazi domestici, nelle configurazioni familiari come qualsiasi altro elettrodomestico o oggetto elettronico, ma è più propriamente una "dimensione", un "ambiente" che contribuisce al cambiamento radicale, spesso al ribaltamento dell'intera sfera comunicativa.*



Legga l'intero articolo di Rosy Nardone  
su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).





# CONDIVIDIAMO UNA PREMESSA



*Il termine COMUNICAZIONE deriva dal latino e significa “mettere in comune”.  
La comunicazione è dunque strettamente legata alle relazioni sociali.  
Nel quotidiano, quando comunichiamo non lo facciamo solo con le parole,  
ma coinvolgiamo il tono di voce, la mimica del viso, la gestualità, la postura, il respiro:  
il linguaggio del corpo è molto importante per modulare la comunicazione, perché  
restituisce feedback immediati e strettamente connessi alle emozioni e ai sentimenti  
che il contenuto della comunicazione suscita nell’interlocutore. **E quando comunichiamo  
in Internet?** Quale peso hanno le parole? Non dimentichiamo né sottovalutiamo  
gli effetti devastanti del cyberbullismo. E le immagini? È l’era degli emoticon? Per  
evitare equivoci e fraintendimenti, è necessario che tutti maturino consapevolezza e  
comportamenti responsabili in modo da usare bene, senza sopravvalutarle o renderle  
esclusive, le opportunità di condivisione e comunicazione che offre la Rete.*

## ATTIVITÀ 1



### Per iniziare

Quanti bambini della classe o della scuola hanno o utilizzano uno smartphone per comunicare con amici e familiari?



Chiediamo di indagare a casa. Quali sono i modi di comunicare utilizzati? Quanti lo fanno liberamente e quanti seguono regole d’uso concordate in famiglia? Quali sono le regole?

Realizziamo un tabellone di sintesi.



### Approfondiamo

I risultati dell’indagine saranno una nuova bella occasione anche per familiarizzare con calcoli e percentuali!



### Al lavoro!

Facciamo una veloce ricognizione sulle parole che definiscono emozioni e sentimenti. Scriviamo le parole su altrettanti cartellini. Ritagliamo da giornali, fumetti e riviste e incolliamo su altri cartellini immagini che esprimano le stesse emozioni e sentimenti. Giochiamo al memory. Una volta risolto il memory, inventiamo una frase che interpreti i cartellini via via abbinati. Chi indovina a quale emozione e sentimento va associata?



Chiediamo ai nostri familiari di leggere le frasi che abbiamo inventato senza altre indicazioni e di indovinare quali emozioni esprimono. Il gioco sarà per loro più facile o più difficile? Perché? Ci sapranno suggerire altri modi e situazioni per sperimentare caratteristiche della comunicazione fra le persone?



## Riflettiamo

Conversiamo: ci è capitato qualche volta di essere fraintesi? E di aver frainteso? Perché è successo? Come vi siete sentiti? Ne avete parlato con qualcuno? È capitato che una comunicazione che volevate tenere riservata sia stata divulgata? La conversazione offrirà spunti per riflettere sulle modalità di comunicazione online e sulla necessità di proteggere e proteggersi.



## ATTIVITÀ 2



### Per iniziare

Ricordiamo ai bambini l'origine della parola "comunicare": dal latino "communis", significa mettere in comune, cioè condividere. Come condividiamo con amici e famiglia alcune delle nostre attività? Pensiamo all'album fotografico, ai cartelloni appesi nell'atrio della scuola e così via.



E a casa, nella vita quotidiana quanti modi per condividere! Dialoghiamo in famiglia e raccogliamo nuovi, personali e originali esempi.

Riportiamo in classe le testimonianze familiari.



### Al lavoro!

La tecnologia ci aiuta a condividere con gli altri. Questo vale anche per le attività e i lavori svolti in classe. Ci aiutano Internet e app o siti free (per esempio [www.padlet.it](http://www.padlet.it) o [en.linoit.com](http://en.linoit.com)) che ci "mettono a disposizione" bacheche o muri virtuali sui quali "affiggere" le nostre comunicazioni per renderle pubbliche. In Rete creiamo la nostra bacheca seguendo la facile procedura suggerita. Discutiamo insieme per scegliere quali attività comunicare e decidiamo in quale forma (testo/foto/video/...) e con quale strumento documentare (tablet o smartphone).



A casa, anche in gruppi, fotografiamo, filmiamo, prepariamo testi e condividiamoli nella bacheca.

In classe, consultiamola e commentiamo.



### Approfondiamo

Comoda la bacheca digitale. Quali altri modi, non digitali, esistono per "condividere"? Indagiamone uno di cui si parla molto: il "murale", l'affresco su pareti all'aperto usato da artisti per passare messaggi sociali (ben diverso dagli "scarabocchi" che imbrattano i muri...).



### Riflettiamo

Riflettiamo sull'attività svolta. Come ci siamo sentiti nel condividere con amici e parenti il nostro lavoro? Abbiamo seguito regole per far capire bene il lavoro che abbiamo pubblicato? Ci è venuta voglia di cercare attività svolte e documentate da altri? Perché?

## ATTIVITÀ 3



### Per iniziare

Comunicare, confrontarsi, condividere, raccontare sono attività fondamentali per crescere e costruire la propria identità personale e sociale.

Un blog è uno spazio sul web dove poter raccontare storie, esperienze e pensieri, una sorta di “diario” da condividere con gli altri. Esistono blog di cucina, sui viaggi per bambini, sulla lettura, giornalistici, sportivi, di approfondimento...



A casa, con l'aiuto della famiglia cerchiamo esempi di blog frequentati dagli adulti o scoperti in Rete.

In classe, raccontiamo e descriviamo i più originali o i più frequentati.



### Al lavoro!

Abbiamo esperienze di classe da condividere? Le nostre gite, il torneo sportivo con altre classi, la recita di fine anno... Facciamolo online creando un blog di classe, con un racconto e una scrittura collaborativi.



### Approfondiamo

Per fare esercizio di lingua possiamo usare [www.edublogs.org](http://www.edublogs.org), in inglese, ma molto intuitivo nell'uso!



Cogliamo l'occasione per chiedere ai bambini di indagare a casa con i familiari, anche con una ricerca in Rete, il tema della netiquette della comunicazione online.

Riportiamo in classe su un cartellone le regole che abbiamo scoperto a casa.



### Riflettiamo

Abbiamo utilizzato Internet per raccontare, ma per farlo bene abbiamo dovuto riflettere sul tema delle regole della comunicazione corretta e consapevole.

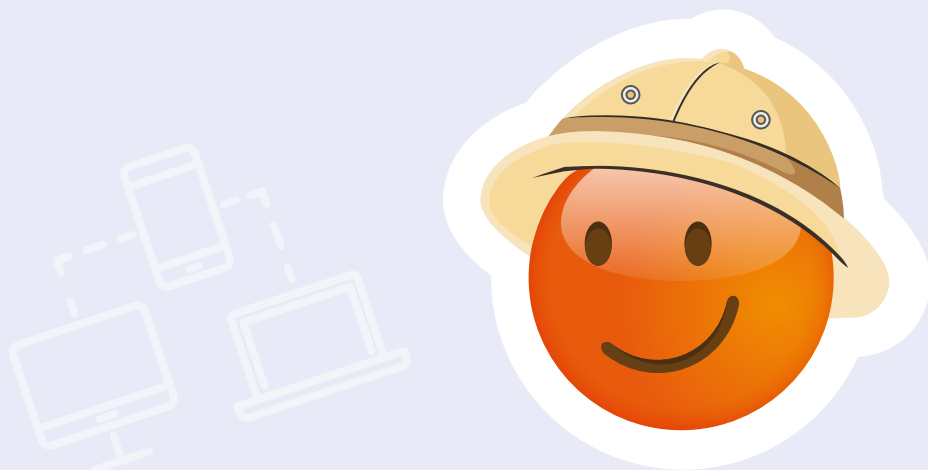


## Attività 1 / 2 / 3: per concludere

Cosa abbiamo imparato da queste attività? Quali regole di sicurezza ne possiamo ricavare? Quali usi creativi e positivi dei nostri strumenti digitali? Condividiamo in casa con gli adulti della famiglia.

Cosa ne pensano? Hanno osservazioni? Quali altri suggerimenti ci possono dare? Riportiamo in classe le nostre conclusioni domestiche e discutiamo. Serviranno per definire il “contratto”!





# ESPLORARE

**Vania Zadro**

*docente di Scuola Primaria,  
animatrice e formatrice digitale*



*La tecnologia oggi ha pervaso la nostra vita. Dispositivi sempre più facili da usare e sempre più connessi stanno profondamente cambiando il modo in cui lavoriamo, viaggiamo, trascorriamo il tempo libero, accediamo all'informazione, comunichiamo e abbiamo cura della nostra persona. Un processo di cambiamento che ci impone di chiederci in che modo la tecnologia sta trasformando il modo di imparare dei bambini che vi si accostano spontaneamente fin dalla più tenera età.*



Legga l'intero articolo di Vania Zadro  
su [www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it).



# CONDIVIDIAMO UNA PREMESSA



*Disponendo dell'accesso a Internet, tablet e smartphone ci consentono di ESPLORARE nuovi mondi e si possono trasformare in utili strumenti di conoscenza e di studio. Senza spostarci fisicamente entriamo in musei, archivi multimediali, banche dati o, solo per fare un altro esempio fra i tanti, incontriamo virtualmente esperti che raccontano i propri saperi come se fossero presenti in aula. Troviamo anche risposte in brevissimo tempo a curiosità e quesiti. Ma i bambini sanno che cos'è e come funziona in sicurezza Internet e i pericoli a cui può andare incontro chi naviga? E i loro genitori sanno come riconoscere, per esempio, fenomeni di cyberbullismo, tanto importanti da essere posti al centro dell'attenzione da Papa Francesco? Proprio in Vaticano avrà sede l'International Cyberbullying Observatory.*

**Quali sono le accortezze per sfruttare le occasioni di conoscenza senza correre rischi?**

*Quali app in ambiente educational favoriscono la partecipazione attiva e le strategie personali di accesso alle informazioni? In che modo gli strumenti digitali arricchiscono la realtà che osserviamo attraverso lo schermo di nuovi contenuti multimediali?*

## ATTIVITÀ 1



### Per iniziare

Un'attività di brainstorming servirà a rilevare le idee dei bambini su cos'è Internet. Realizziamo su un cartellone una prima mappa. Definiamo con i bambini cos'è Internet anche usando la LIM per visualizzare immagini reperite con la ricerca a casa con l'aiuto dei genitori. Completiamo il cartellone con immagini e didascalie.

Continuiamo a esplorare a casa giocando insieme ai genitori:

- [www.wildwebwoods.org](http://www.wildwebwoods.org) un gioco del Consiglio d'Europa.
- [www.internetopoli.it](http://www.internetopoli.it) Esplorare la "città" di Internet con un'app o un gioco a più livelli realizzati in collaborazione con il CNR.



### Al lavoro!

Quante cose si possono fare con Internet! Conversiamo per scoprire che, come nella realtà, la Rete è abitata da persone tutte diverse fra loro e che hanno interessi diversi. Alcune le conosciamo, ma moltissimi sono gli sconosciuti. Nel web non tutti fanno le stesse cose, e vi si svolgono liberamente moltissime attività. Pensiamo a Internet come a una grandissima città immaginaria e invisibile. In questa grandissima "città" si può entrare e uscire quando si vuole e ci si può muovere molto liberamente tra reticoli di viali, strade, piazze e vicoli tra i quali si fanno incontri, ma ci si può anche perdere! Prepariamo in classe, lavorando in piccoli gruppi, il testo di una breve intervista per scoprire opportunità e rischi della Rete.



A casa intervistiamo genitori, nonni e fratelli. Magari registriamo le risposte usando uno smartphone o un tablet. Possiamo ampliare il numero degli intervistati.





## Approfondiamo

In classe realizziamo un grafico usando un foglio di calcolo e parliamone insieme.



## Riflettiamo

Concludiamo focalizzando l'idea che, così come nella realtà, in Rete vi sono regole da osservare per cogliere tante opportunità, ma anche per evitare di incappare in situazioni spiacevoli e pericolose, perché non sempre le persone che si incontrano in Rete sono quelle che dicono di essere, non tutti usano la Rete con buone intenzioni e non sempre le informazioni sono vere.



## ATTIVITÀ 2



### Per iniziare

L'arte ha da sempre avuto un ruolo molto importante nella formazione della persona. Il processo creativo attiva nuovi modi di pensare e di mettersi in gioco oltre a numerose capacità cognitive. È importante mettere in contatto i bambini con le sensibilità dei grandi artisti attraverso le loro opere. Con un semplice schermo touch (tablet, LIM, smartphone) possiamo oggi "portare l'Arte in classe". Conversiamo in classe, identifichiamo alcuni pittori, presentiamoli ai bambini, indichiamo alcune opere su foglietti che distribuiamo.



Chiediamo ai bambini di reperire le immagini dell'opera indicata sul foglietto in Rete, a casa con l'aiuto dei genitori, di osservarle e di descriverle sinteticamente.

In classe leggiamo le descrizioni.



### Al lavoro!

Con l'ausilio della LIM, associamo le descrizioni riportate da casa alle immagini dei quadri, annotando via via con gli strumenti di scrittura virtuale: i colori predominanti, elementi in primo piano, tipo di tratto... Lo schermo touch ci permette di ingrandire l'immagine per osservare meglio i particolari, gli strumenti virtuali ci consentono di evidenziare particolari, di "ritagliare" porzioni di quadro per isolare elementi, di partizionare l'immagine in tasselli, di mescolarli fra loro e di ricomporli in semplici puzzle attribuendoli correttamente alle opere da cui sono stati ricavati.



### Approfondiamo

Scegliamo l'artista che ci ha più colpito e andiamo alla ricerca di altre sue opere. Vi sono elementi, forme, colori, temi ricorrenti? Mettiamoli in ordine cronologico quali sono i cambiamenti più evidenti? Quali i riferimenti alla biografia e al contesto storico?



### Riflettiamo

Ripensiamo all'attività e parliamone insieme fissando l'idea che la tecnologia non è solo divertente, ma apre innumerevoli opportunità per imparare e conoscere in modo attivo, curioso, stimolante, a patto di saperla usare in sicurezza e di non abusarne a scapito di attività che mettono in gioco tutta la persona e le relazioni tra persone.

## ATTIVITÀ 3



### Per iniziare

Attraverso il QR Code è possibile collegare la realtà con un contenuto di approfondimento online. È sempre più semplice farne uso tanto che ne troviamo traccia, per esempio, nei supermercati dove, inquadrando con il telefonino la confezione di un prodotto con stampato il codice QR Code, è possibile visualizzare le informazioni sul prodotto o vedere il contenuto del pacchetto prendere vita.



Cerchiamo con i genitori la presenza di QR Code sui prodotti del supermercato, su riviste, pannelli pubblicitari...

In classe condividiamo i risultati della ricerca.



### Al lavoro!

Passiamo ora a “produrre” connessioni tra elementi fisici e virtuali. Vogliamo per esempio visualizzare il viso dell'autore di un libro e la sua breve biografia? Se abbiamo un pc colleghiamoci a [qrdroid.com/generate](http://qrdroid.com/generate), e seguendo le semplici istruzioni, generiamo un QR Code che stampiamo, ritagliamo e incolliamo sulla copertina accanto al nome dell'autore. Sul tablet scarichiamo l'app QR Droid Code Scanner.



A casa con i familiari, i bambini replicano l'attività generando QR Code da incollare per esempio su una breve pagina di “diario”: indicano il luogo in cui hanno passato il fine settimana (il proprio comune o il luogo di una gita) con il riferimento a un sito che ne parla.

Condividiamo in classe i risultati delle attività.



### Approfondiamo

Incolliamo il QR Code su una pagina del libro di storia per amplificare le informazioni su un concetto, un personaggio, un evento.



### Riflettiamo

Conversiamo in classe ripensando alle attività e arriviamo a comprendere che la tecnologia può far sì che la realtà che osserviamo attraverso lo schermo si arricchisca di nuovi contenuti tanto che lo schermo diventa una seconda finestra da cui guardare il mondo per scoprirne aspetti inediti.

## Attività 1 / 2 / 3: per concludere

Cosa abbiamo imparato da queste attività? Quali regole di sicurezza ne possiamo ricavare? Quali usi creativi e positivi dei nostri strumenti digitali? Condividiamo in casa con gli adulti della famiglia.

Cosa ne pensano? Hanno osservazioni? Quali altri suggerimenti ci possono dare? Riportiamo in classe le nostre conclusioni domestiche e discutiamo. Serviranno per definire il “contratto”!



**CREDIAMO NELLA RETE PIÙ POTENTE  
DI TUTTE. QUELLA DELLE PERSONE.  
PERCHÉ QUANDO SIAMO VICINI OGNI  
MOMENTO PUÒ DIVENTARE SPECIALE  
RENDENDO OGNI GIORNO MIGLIORE.**

**È QUESTO IL COMPITO DELLA NOSTRA  
TECNOLOGIA: ELIMINARE QUALSIASI  
DISTANZA TRA LE PERSONE E AIUTARE  
LE RELAZIONI.**



## **I valori di WINDTRE**

### **Fiducia**

È credere nelle persone,  
con trasparenza e lealtà,  
in ogni momento.

### **Responsabilità**

È esempio, impegno  
e rispetto verso tutti  
e verso l'ambiente.

### **Coraggio**

È affrontare le sfide  
di ogni giorno con positività  
e senza timore.

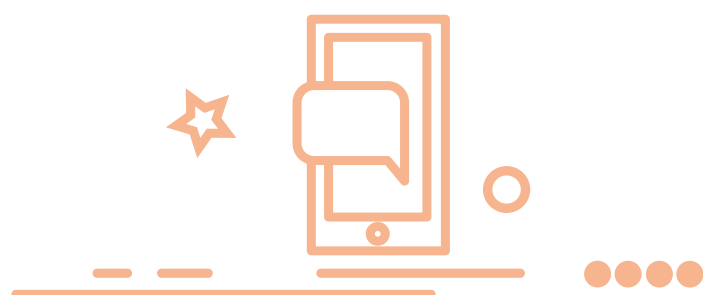
### **Inclusione**

È apertura, ascolto  
e vicinanza alle esigenze di tutti  
e di tutti i punti di vista.



# NeoConnessi

è l'iniziativa di digital  
e media education  
per le classi quarte e quinte  
di Scuola Primaria



**Centro Coordinamento NeoConnessi**

Numero verde 800.096.960  
[neoconnessi@lafabbrica.net](mailto:neoconnessi@lafabbrica.net)  
[www.neoconnessi.it](http://www.neoconnessi.it)