

## Progetto RETE SENZA FILI

I.C. Biandrate (NO) – Scuola Primaria di Cameriano

Classe 4<sup>^</sup>

Docente Pastrovicchio Alessandra

### Terza attività: “Risiko: uso e abuso del tempo”

L'attività è stata svolta in classe in presenza di 8 alunni su 10 che compongono la classe 4<sup>^</sup> ed è durata circa due ore suddivise in due incontri. Durante il primo incontro si è svolta la parte principale delle attività, mentre è stata aggiunta un'ulteriore mezz'ora il giorno successivo per completare.

L'insegnante con l'aiuto dei bambini ha riassunto quanto emerso negli incontri precedenti e ha introdotto la nuova attività. I bambini hanno partecipato con entusiasmo anche a questo terzo incontro.

### Attività LINEA DI RISCHIO

Per quest'attività l'insegnante ha preparato i numeri progressivi da 1 a 10 disponendoli sul pavimento al centro dell'aula. Di fianco al numero 1 ha posizionato la scritta “posso rischiare poco”, vicino al numero 5 “sono indeciso” e affianco al numero 10 “posso rischiare molto”.



Poi ha spiegato l'attività ai bambini proponendo loro le seguenti situazioni:

1. Mi è finito il pallone in un cortile e per riprenderlo devo scavalcare un muro alto. Rischio?
2. Domani avrò un'interrogazione e so già che andrò malissimo. Faccio sparire il cellulare di mia madre (il diario) così non vede il registro elettronico almeno fino a quando non arrivo a casa. Rischio?
3. Ho preso brutti voti e i miei genitori mi proibiscono di giocare ai videogiochi. Sono solo in casa con mia sorella. Rischio?
4. Sono in gita scolastica e i miei amici propongono di fare una foto imbarazzante a una mia compagna. Rischio?
5. Mentre sto facendo una ricerca mi appare un banner che mi promette di vincere un viaggio se clicco sopra. Rischio?

Inizialmente i bambini hanno avuto qualche difficoltà a comprendere come utilizzare la scala di rischio, l'hanno poi interpretata con un "lo faccio" per il numero 10 e "non lo faccio" per il numero 1, il numero 5 ha rappresentato l'indecisione.

Come anticipato dal Manuale, i bambini si sono disposti quasi esclusivamente agli estremi, ad essere più precisi la maggior parte ha scelto in tutte le situazioni di posizionarsi sul numero 1.

Nonostante l'opportunità di cambiare la propria scelta, nessuno ha modificato la propria posizione per nessuna situazione, anche dopo la riflessione collettiva.

Per ogni situazione proposta, le motivazioni date riguardo alla scelta fatta sono state tutte legate alle possibili conseguenze date dalla situazione in esame, conseguenze intese come possibili sgridate o punizioni.

Collegandosi ad un episodio capitato nelle scorse settimane in classe, l'insegnante ha invitato gli alunni a pensare alle loro motivazioni riflettendo sulla situazione numero 4. La maestra ha sottolineato come le motivazioni del non voler partecipare alla foto imbarazzante alla compagna, fossero tutte legate al rischio di una punizione o di una sgridata da parte delle figure adulte: genitori, insegnanti. Nessuno ha scelto di non partecipare allo scherzo per paura di ferire la compagna o perché ritenesse la cosa scorretta.

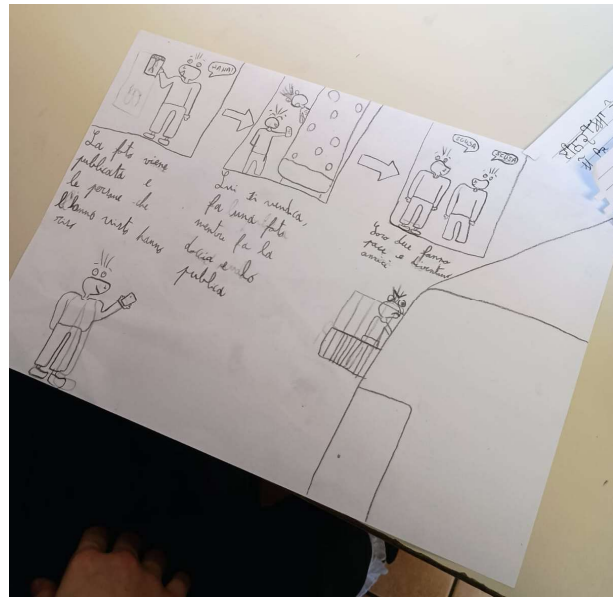
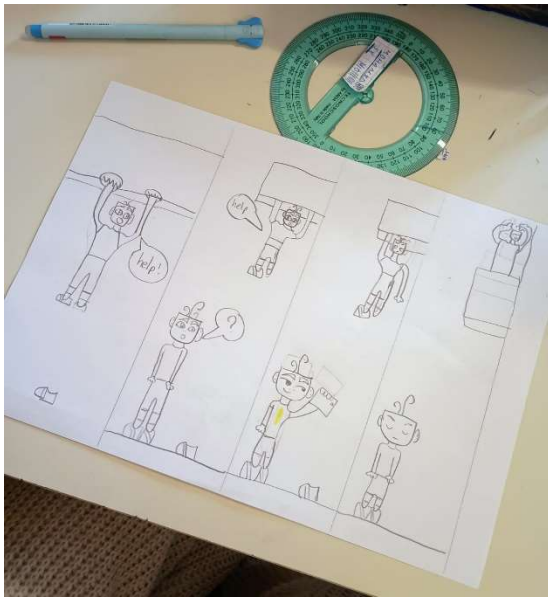
### **Attività IMMAGINA IL FINALE**

Per questa seconda attività è stato utilizzato il computer e la LIM in dotazione alla classe, oltre a fogli, matite e penne.

Per svolgere l'attività i bambini sono stati divisi in due gruppi.



L'insegnante ha proiettato alla LIM il video HELP! interrompendolo al minuto suggerito dal manuale, ha poi chiesto ai due gruppi di immaginare un finale. Entrambi i gruppi hanno scelto di terminare il video disegnando una specie di fumetto.



Entrambi i gruppi si sono concentrati sull'aspetto relazionale della situazione: hanno interpretato in modo negativo la mancanza di intervento del personaggio con il cellulare ma non perché distratto dal dispositivo o più interessato a documentare l'evento che a intervenire in soccorso ma come una mancanza di interesse verso l'altro. La conseguenza è stata la vendetta del personaggio in pericolo, la presa di consapevolezza dell'errore fatto da entrambe le parti e il lieto fine con il rappacificamento dei due.

In seguito l'insegnante ha proposto il video "Sometimes you need to disconnect to make a connection", i bambini hanno riconosciuto le quattro scene come molto vicine alla quotidianità e hanno immaginato la loro continuazione.

Per questa seconda parte dell'attività i bambini sono stati divisi a coppie ed è stato chiesto loro di scrivere la continuazione delle quattro scene.

- Ragazza che inciampa. I bambini hanno continuato il racconto immaginando l'indifferenza del ragazzo seduto sulla panchina che non aiuta la ragazza. Il giorno successivo il ragazzo cade dalle scale e la ragazza memore del giorno precedente non lo soccorre. Nei giorni successivi entrambi si recano in un centro commerciale e soccorrono una ragazza in difficoltà comprendendo l'errore fatto nei giorni precedenti.
- Bambino che segna il rigore. Il bambino deluso della disattenzione del padre non si arrende e mette ancora più impegno negli allenamenti. Il giorno della partita chiede al padre di silenziare il telefono e il padre accetta. Il bambino segna il goal deciso e festeggia insieme al papà.
- Bambina che vuole andare in bicicletta. I bambini hanno continuato la scena immaginando la delusione della bambina che sta imparando ad andare in bicicletta per la disattenzione della mamma. In suo aiuto arrivano le amiche che stavano giocando sul prato che provano ad attirare l'attenzione della mamma che continua a guardare il telefono. Dopo poco la mamma si accorge della situazione e interviene consolando la bambina e aiutandola ad imparare ad andare in bicicletta.
- Coppia che si prepara per il ballo. I ragazzi vanno al ballo mentre la mamma lavora al computer. Mentre lavora la mamma consulta la pagina internet della scuola e guarda le foto della festa, poi va a riprendere i ragazzi e chiede loro com'è andata la serata.

Dopo la condivisione del lavoro svolto, l'insegnante ha mostrato i finali originali delle quattro scene. Insieme hanno poi riflettuto sul titolo del video ragionando sulla necessità di controllare il tempo passato utilizzando la tecnologia perché spesso questa ci ostacola o limita nelle nostre relazioni reali. Dai bambini è emerso quanto il tempo che dedicano alle tecnologie sia ancora controllato dai genitori che lo gestiscono con i timer.

È interessante il fatto che durante la condivisione i bambini non abbiamo sottolineato la criticità dei comportamenti dei personaggi che utilizzavano i dispositivi elettronici. È come se questi comportamenti venissero considerati accettabili perché nei casi in cui portano alla distrazione, con facilità si può rimediare. Il bambino che gioca a pallone sfrutta l'episodio per impegnarsi ancora di più, migliorare e festeggiare con il papà; nel terzo video la mamma si accorge della mancata attenzione e interviene aiutando la bambina che impara ad andare in biciletta; nel primo video entrambi i personaggi riflettono sulle loro mancanze e aiutano una terza persona in difficoltà. Nel terzo video, la distrazione della mamma che lavora al computer invece di condividere il momento con i ragazzi, non viene nemmeno letto in un'ottica negativa perché può facilmente recuperare l'esperienza persa osservando le immagini sul sito della scuola e poi svolgere il suo compito di genitore andando a prendere i ragazzi al ballo.