

Progetto RETE SENZA FILI

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

Classe 5[^]

Docente Baroni Monica

Prima attività: LA TECNOLOGIA PER ME

L'attività è stata svolta in classe in presenza di 10 alunni su 11 (un assente) che compongono la classe 5[^] ed è durata circa un'ora e mezza.

L'insegnante ha introdotto il progetto e la prima attività.

Fin dall'inizio la classe si è mostrata molto interessata e partecipe, mantenendo un livello di attenzione e collaborazione costante per tutta la durata dell'attività.

Attività IMMAGINI DELLA TECNOLOGIA

Per quest'attività è stato utilizzato il computer e la LIM in dotazione alla classe, oltre a un cartellone, cartoncini colorati e pennarelli.

Dopo aver mostrato il montaggio delle immagini relative alla tecnologia, l'insegnante ha mostrato agli alunni le immagini una alla volta, preferendo non descriverne lei stessa i contenuti, come indicato nel manuale, ma prediligendo invece una modalità di lavoro più attiva e interattiva.

La docente ha quindi stimolato il dialogo ponendo delle domande alla classe per verificarne le conoscenze, la riflessione e il pensiero critico: ad esempio, conoscete questo oggetto? Che cos'è questo oggetto? A che cosa serve? Per quanto tempo lo usate/andrebbe usato? Pensate potrebbe avere effetti nocivi? e così via.

Ogni alunno ha dimostrato una buona conoscenza rispetto a che cosa sono e a cosa servono i dispositivi tecnologici digitali. Circa la metà della classe ha riconosciuto anche l'immagine del ripetitore satellitare, forse la più difficile, identificandone nome e utilizzo.

Gli alunni si sono mostrati invece un po' meno consapevoli di eventuali limiti di età, dei tempi di utilizzo e dei possibili effetti nocivi sulla salute che i dispositivi digitali possono avere. Hanno però notato attraverso le immagini che le tecnologie digitali possono avere una duplice 'faccia': isolare o unire le persone, alimentando la solitudine nel primo caso e la gioia, il divertimento dello stare insieme nel secondo caso.

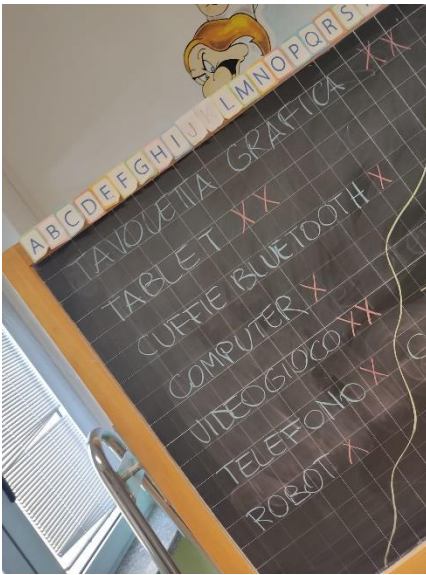
In questa fase si è riscontrato un notevole interesse e un'alta partecipazione: i bambini sono anche intervenuti spontaneamente per raccontare episodi personali collegati all'uso dei devices accaduti direttamente a loro o ad amici e familiari.

Talvolta le immagini hanno condotto la docente a raccontare le differenze tra i cellulari odierni e i primissimi dispositivi del passato e le differenze tra le macchine fotografiche del passato e i nuovi modi di fare e conservare foto del presente.

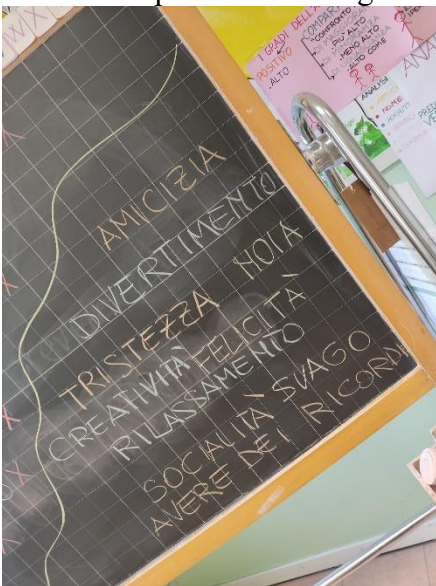
Anche in quest'occasione la classe ha mantenuto un buon interesse sull'argomento, ponendo domande sugli oggetti tecnologici del 'passato' raccontati dalla docente e mostrati alla LIM.

Successivamente i bambini sono stati invitati a rispondere alla domanda "Quale immagine associ a che cos'è per te la tecnologia? Spiegane brevemente il motivo" trascrivendo la risposta su cartoncini colorati.

Ognuno ha poi letto la propria risposta, mentre la docente classificava le risposte alla lavagna per osservare quali erano state le immagini più scelte e quali invece non erano state considerate da nessuno.

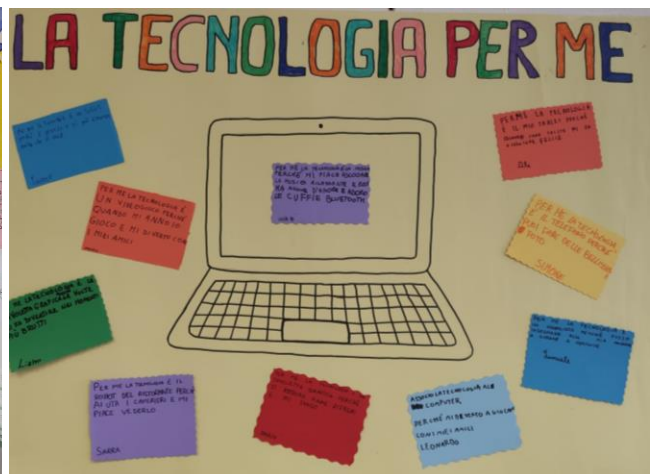
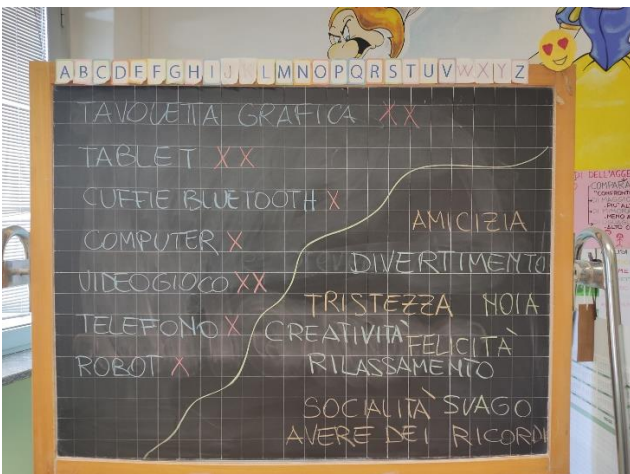


Abbiamo poi riflettuto su quali tematiche, emozioni, pensieri erano contenuti nelle loro risposte e su come tali aspetti siano collegati all'utilizzo delle tecnologie digitali.



È stato interessante notare come il ricorso al digitale diventi fonte di emozioni positive per loro oppure come sia il mezzo per far fronte a emozioni negative.

I cartoncini sono stati poi incollati su un cartellone preparato insieme e appeso in classe.



Progetto RETE SENZA FILI

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

Classe 4[^]

Docente Pastrovicchio Alessandra

Prima attività: LA TECNOLOGIA PER ME

L'attività è stata svolta in classe in presenza di 8 alunni su 10 che compongono la classe 4[^] ed è durata circa un'ora e mezza.

L'insegnante ha introdotto il progetto e la prima attività.

Fin dall'inizio la classe si è mostrata interessata: l'argomento era nuovo e vicino alla loro quotidianità.

Attività IMMAGINI DELLA TECNOLOGIA

Per quest'attività è stato utilizzato il computer e la LIM in dotazione alla classe, oltre a cartoncini colorati e penne.

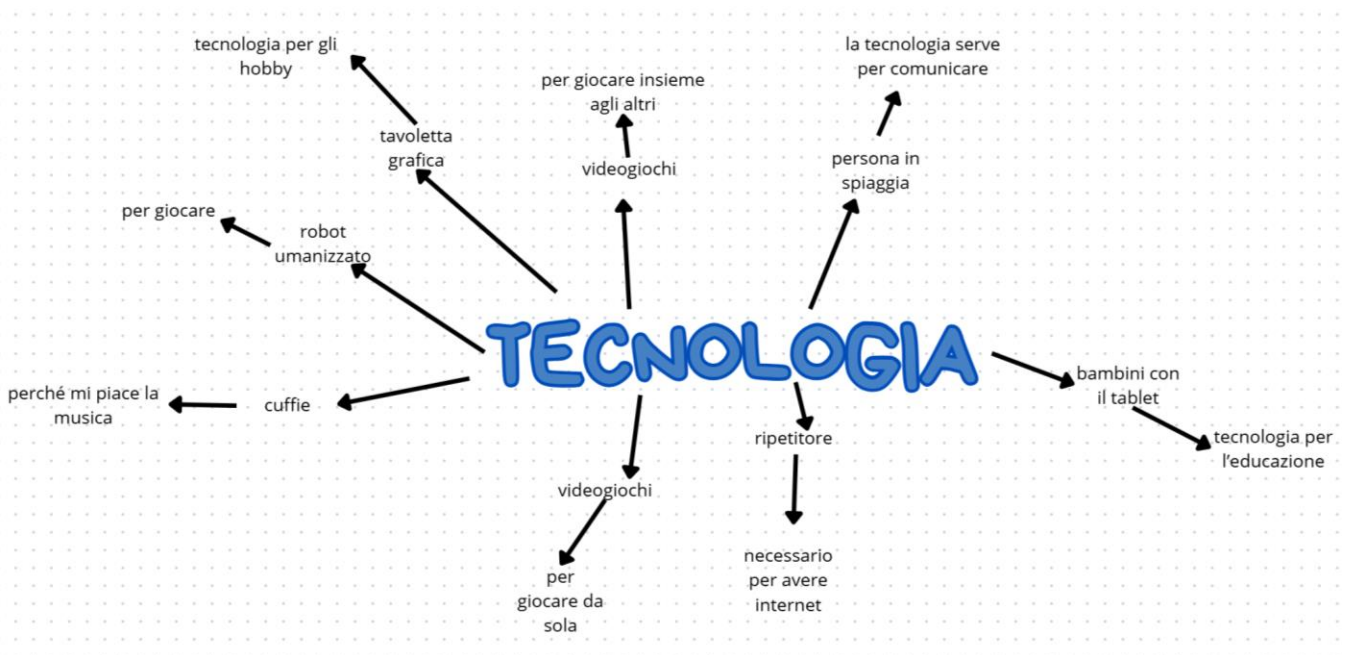
Come indicato dal manuale, dopo aver mostrato il montaggio delle immagini relative alla tecnologia, l'insegnante ha mostrato agli alunni le immagini una alla volta descrivendo lei stessa i contenuti con l'aiuto dei bambini che hanno raccontato esperienze personali.

Gli alunni hanno dimostrato di conoscere quasi tutti i dispositivi tecnologici e hanno raccontato di situazioni specifiche in cui li utilizzano o in cui familiari ne fanno uso.

L'unica immagine sulla quale hanno richiesto chiarimenti è stato il ripetitore, non come oggetto mai visto ma chiedendone la funzione.

Successivamente i bambini sono stati invitati a rispondere alla domanda "Quale immagine associ a che cos'è per te la tecnologia? Spiegate brevemente il motivo" trascrivendo la risposta su cartoncini colorati.

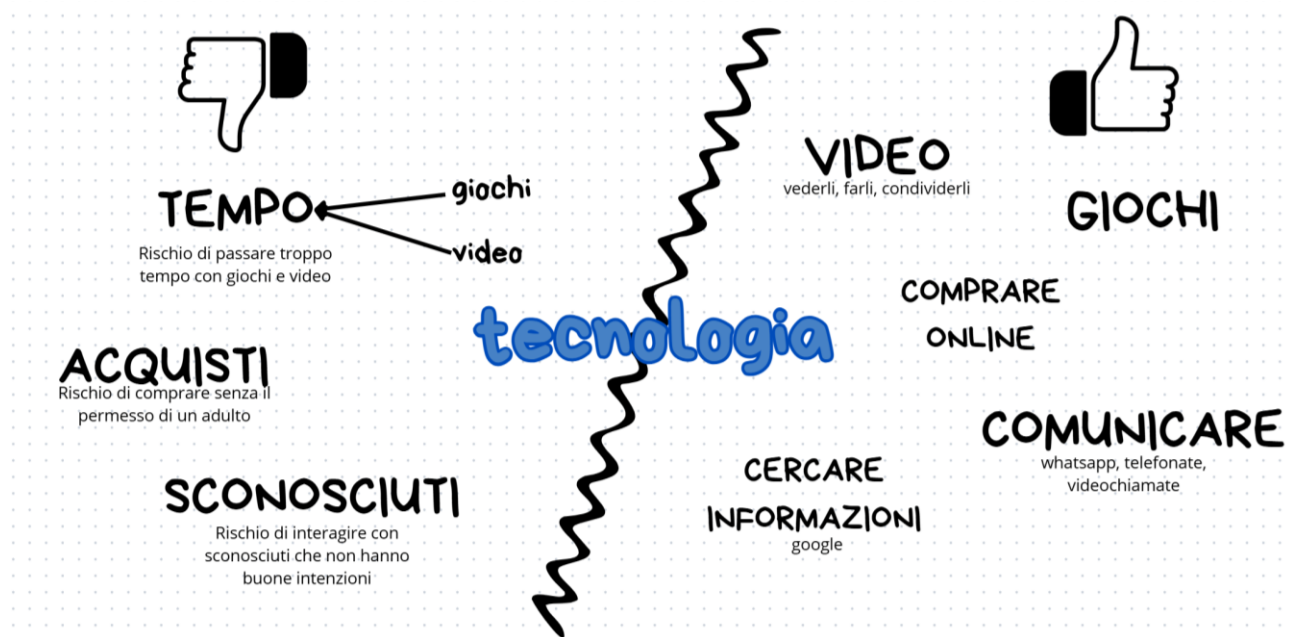
Ognuno ha poi letto la propria risposta, mentre la docente trascriveva le risposte alla LIM per osservare quali erano state le immagini più scelte.



L'immagine più scelta è stata quella con il ripetitore: tre bambini l'hanno identificata come rappresentazione della tecnologia per loro. La scelta è stata spiegata come strumento indispensabile per avere una connessione internet.

Durante la condivisione gli alunni hanno evidenziato unicamente aspetti positivi della tecnologia: viene utilizzata per hobby, nei momenti di svago (sia individuale che di gruppo), come strumento di comunicazione. Interessante è stata la scelta dell'immagine con i bambini molto piccoli vicino al tablet (due alunni): nessuno si è stupito dell'età dei bambini, né ha osservato l'eventuale criticità di un utilizzo così precoce, anzi, quasi tutti hanno sottolineato quanto l'uso di giochi sul tablet possa essere utile nella crescita.

Abbiamo poi riflettuto sulle idee condivise, notando come fossero emerse solo accezioni positive della tecnologia. L'insegnante ha chiesto se ci fossero anche degli aspetti negativi e ha raccolto quanto emerso in uno schema alla LIM.



Attività DIGITAL CHALLENGE

Per l'ultima attività è stata usata l'applicazione Plickers. La classe è stata divisa in quattro gruppi. Ad ognuno è stato consegnato un QRcode per fornire la risposta alle domande proiettate alla LIM. L'applicazione ha registrato le risposte date inquadrando i QRcode con il telefono, dopo aver raccolto le risposte l'insegnante ha potuto mostrare la risposta corretta e le risposte date dai partecipanti. Dopo ogni risposta la classe si è soffermata sulla risposta corretta confrontando immediatamente le opinioni di ogni gruppo.



QUESTIONS

ALL ANSWERED 

<p>Come si chiamano i tre nipoti di Paperino? 75%</p> <p>A Qui, Quo, Qua <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>B Qui,Quo,Que <input type="checkbox"/></p> <p>C Qui,Que,Qua <input type="checkbox"/></p> <p>D Qui, Li, Là <input type="checkbox"/></p>	<p>Quale azienda produce l'iPhone? 100%</p> <p>A Samsung <input type="checkbox"/></p> <p>B Huawei <input type="checkbox"/></p> <p>C Apple <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>D Microsoft <input type="checkbox"/></p>	<p>Da quale età è possibile iscriversi a Instagram? 50%</p> <p>A 13 anni <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>B 16 anni <input type="checkbox"/></p> <p>C 10 anni <input type="checkbox"/></p> <p>D A tutte le età <input type="checkbox"/></p>
<p>Di chi è youtube 0%</p> <p>A Di tutti <input type="checkbox"/></p> <p>B Dell'azienda che possiede Google <input type="checkbox"/></p> <p>C Degli youtubers <input type="checkbox"/></p> <p>D Degli Stati Uniti <input type="checkbox"/></p>	<p>Se trovo online un'immagine o un video che mi danno fastidio, come dovrei comportarmi? 67%</p> <p>A Condivido con tutti i miei amici <input type="checkbox"/></p> <p>B Cerco di dimenticare quello che ho visto <input type="checkbox"/></p> <p>C Faccio finta di niente <input type="checkbox"/></p> <p>D Ne parlo con un adulto <input checked="" type="checkbox"/></p>	
<p>Quale di questi supereroi non è negli Avengers? 75%</p> <p>A Iron Man <input type="checkbox"/></p> <p>B Batman <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>C Capitan America <input type="checkbox"/></p> <p>D Hulk <input type="checkbox"/></p>	<p>Chi produce i videogiochi? 75%</p> <p>A I migliori giocatori professionisti del mondo <input type="checkbox"/></p> <p>B Aziende chiamate "software house" <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>C Ragazzi giovani appassionati di gaming <input type="checkbox"/></p> <p>D I governi nazionali <input type="checkbox"/></p>	<p>Quando è nato WhatsApp? 0%</p> <p>A 2009 <input type="checkbox"/></p> <p>B 2005 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>C 2010 <input type="checkbox"/></p> <p>D 1998 <input type="checkbox"/></p>
<p>Quando un'immagine, un commento o un video vengono messi online, ... 25%</p> <p>A si possono cancellare in qualsiasi momento <input type="checkbox"/></p> <p>B si possono cancellare, ma solo nelle prime 4 ore <input type="checkbox"/></p> <p>C diventano pubblici per sempre <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>D li vedo solo io <input type="checkbox"/></p>	<p>Come si chiamava Tik Tok fino al 2018? 50%</p> <p>A Snapchat <input type="checkbox"/></p> <p>B Just Dance <input type="checkbox"/></p> <p>C Magical.ly <input type="checkbox"/></p> <p>D Musical.ly <input checked="" type="checkbox"/></p>	

I bambini hanno partecipato al quiz con entusiasmo.

Dalle risposte errate date è emerso l'utilità del progetto proposto per aiutarli a riflettere su alcuni aspetti che verranno trattati nei prossimi incontri: l'età per poter utilizzare i social, la consapevolezza nel condividere dati personali, immagini e video e il comportamento da tenere nel caso si vedano immagini, video o commenti non appropriati.