



IL MEL^oGRAN

**LABORATORI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA
E LA SCUOLA PRIMARIA
nell'ambito del progetto "PATTI DIGITALI"**



Info e prenotazioni: info@ludopigna.it

info 327 2914111

388 1017100

Premessa

Anche i giovanissimi stanno sviluppando un'inedita relazione con le tecnologie audiovisive e digitali; questa relazione investe tutti gli ambiti della loro vita, dal gioco alle relazioni sociali, fino al modo in cui si rapportano ai saperi. Quanti oggi frequentano le scuole elementari e medie sono oggi identificati come Millennials, Nativi digitali¹ o Net generation. Sono a proprio agio con il cellulare, che hanno sempre a portata di mano, chattano su facebook e navigano in rete. Sono abituati a gestire più situazioni nello stesso momento e a raccogliere un numero illimitato di informazioni. Tutto quel sistema di relazioni ed emozioni che fino a pochi anni fa proveniva dal mondo reale, viene oggi in buona parte fornito (e ricercato) dallo schermo di un computer o di uno smartphone. Bambini e ragazzi sono affascinati dalla comunicazione sulla rete, e su questa base vengono modellati linguaggio, sistema di relazioni e di emozioni, fino a raggiungere la costruzione di proprie identità alternative da proporre in rete. La ricerca, peraltro connaturata all'età, di stimoli nuovi, avviene in un mondo, quello digitale, che è molto potente e può aiutare la informazione e la socializzazione ma anche intrappolare, spingere a situazioni pericolose per la propria salute e incolumità, causare seri danni per la salute psico-fisica e la vita di relazione, e portare a forme di vera propria dipendenza e di grave e difficilmente reversibile danno all'identità personale e all'autostima.

L'intento di questo materiale, nell'ambito del progetto "PATTI DIGITALI", è quello di offrire agli insegnanti l'informazione sia su alcune proposte laboratoriali sia su alcuni materiali utili all'approfondimento del tema per affrontare con la classe le tematiche relative all'utilizzo delle nuove tecnologie.

Il progetto mira alla prevenzione dei rischi legati all'uso delle tecnologie ICT ed è destinato a bambini e bambine della SCUOLA DELL'INFANZIA E DELLA SCUOLA PRIMARIA, attraverso un approccio didattico e formativo multidisciplinare per offrire loro l'opportunità di approfondire competenze e conoscenze partendo dalla loro esperienza e dal loro know how.





Gli obiettivi specifici principali delle proposte ludiche è di insegnare una serie di:

- **abilità emotive** legate alla consapevolezza di sé, alla gestione delle emozioni e delle situazioni di disagio create dalle interazioni online;
- **abilità cognitive** ossia la capacità di risolvere problemi prendere decisioni efficaci, e conoscere gli aspetti giuridici vigenti in rete;
- **competenze sociali** legate alla promozione di relazioni positive e orientate allo sviluppo di un atteggiamento empatico e rispettoso.

“Rischio” non vuol dire “Danno”.

La Scuola sa bene che le tecnologie sono anche “opportunità” e che il fattore di rischio non per forza si traduce in “danno”.

Per questo motivo si attiva ed elabora proposte educative tese a prevenire soprattutto i danni, ritenendo essenziale intervenire sin dalla più giovane età, a partire dalle scuole dell’infanzia.

Ma cosa previene il DANNO?

Bambini, bambine e adolescenti hanno bisogno della guida “positiva” di adulti di riferimento, che li proteggano da piccoli e che man mano li sostengano nel comprendere gli ambienti digitali, nel riconoscimento e nella gestione delle proprie emozioni, nello sviluppo di progressiva autonomia, responsabilità e senso critico, tutto questo considerando che la loro vita, come la nostra, è anche “online”. Non è infatti più utile ragionare in termini di distinzione tra vita “offline” e vita “online” se si vogliono comprendere i cambiamenti che stiamo vivendo, anche a ragione dell’età precoce dell’accesso ad ambienti digitali, e dell’integrazione delle nostre esperienze con l’uso e la presenza di tecnologia (smartphone, tablet, smart tv, assistenti vocali (“smart speaker”), videogiochi): “onlife”. **La prevenzione inizia proprio da questi sentimenti di fiducia, protezione, amore e benessere che l’adulto infonde negli alunni, attraverso DUE UTILISSIMI STRUMENTI:**

- **LA GIOIA PER CIÒ CHE STO FACENDO** (attraverso l’organizzazione di esperienze piacevoli e coinvolgenti);
- **IL PRATICARE LA CONSAPEVOLEZZA**, (attraverso i più recenti approcci ludici alla mindfulness).





IL LIBRO: ELEMENTO CHIAVE DI QUESTO PROGETTO

Come esperienza di apprendimento e di crescita. Leggere ai bambini li aiuta a stimolare la curiosità, la fantasia, la creatività, l'apprendimento e ad arricchire il linguaggio, la comprensione e il pensiero. La lettura favorisce lo sviluppo della creatività, espande la memoria e potenzia le capacità logiche e linguistiche del bambino. Leggere abitua i piccoli a esercitare la loro abilità nel risolvere i problemi, mettendosi nei panni dei protagonisti e immaginando possibili soluzioni alle sfide presentate dalla trama. I libri preparano così i bambini ad affrontare la vita, fornendo strategie per affrontare le sfide quotidiane.

Scopriamo come...

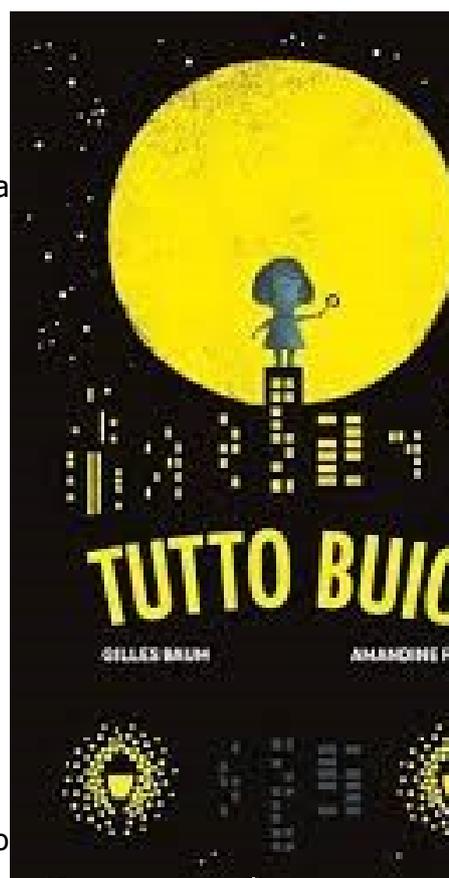
PROPOSTA N° 1

Tutto buio

Gilles Baum, Amandine Piu

Un fulmine squarcia il cielo di New York: blackout, la città precipita nel buio. Una bambina esce di casa e si avventura per strada in cerca della mamma. Ha con sé tre fiammiferi, per tre momenti luminosi. Nel suo viaggio incontra una giraffa e un sassofonista e insieme danno vita a una storia poetica e suggestiva...

Illustrato da Amandine Piu e scritto da Gilles Baum, il libro, che si apre a leporello per diventare lo sfondo per il gioco del teatro delle ombre è un viaggio tra sogno e realtà: disegnato su tavole nere con un uso sapiente di colori pastello a contrasto, il racconto pone il lettore al fianco della protagonista nel suo cammino in cerca della madre tra incontri e visioni, in un gioco di luci e ombre e dettagli nascosti. Nella sua custodia a forma di scatola di fiammiferi, questo libro dalle pagine finemente intagliate che riproducono lo skyline della città è una piccola meraviglia di delicatezza, poesia e creatività.



ANALISI:

Il testo "TUTTO BUIO", adatto a tutte le età (0-99 anni), racchiude molteplici similitudini con il mondo digitale. Già a livello "fisico" e materiale, ci pone davanti ad uno strumento compatto, che apre progressivamente nuovi scenari, sempre più vasti e complessi. Orientarci senza punti di riferimento, in quanto siamo "al buio", non sarà facile...

Avremo a disposizione soltanto 3 fiammiferi per fare luce quando è strettamente necessario.

Inoltre, il buio e il silenzio si contrappongono alla vastità di luci, suoni e colori dei dispositivi che ci circondano, rendendo impossibile trovare i fiammiferi che fanno luce su ciò che ci fa stare meglio.

Eppure, se ci mettiamo in ascolto, quel BUIO e quel SILENZIO, che all'inizio della lettura ci facevano così paura, saranno proprio gli elementi utili a farci conoscere i nostri sentimenti e a farci ascoltare il nostro cuore che ci guida nelle scelte più importanti.

ATTIVITA' PREVISTE (laboratorio di 2 h oppure di 1 h 30):

1. **LETTURA ANIMATA DELL'ALBO ILLUSTRATO;**
2. **GIOCO DEI TRE FIAMMIFERI** (conoscenza – contatto – autoriflessione);
3. **GIOCO DEL LABIRINTO AL BUIO**, (laboratorio grafico su cartoncino nero dove, lasciandosi trasportare dal "buio" e dalla musica suggestiva e armoniosa, i bambini dovranno percorrere tutte le strade dei labirinti tracciati sul fondo nero, fino a trovare la propria meta desiderata. **(LA GIOIA PER CIÒ CHE STO FACENDO)**);
4. **GIOCO PER RIFLETTERE 1 "NEI PANNI DI..."**: seduti in cerchio, scegliamo una FLASH CARD DALLA CESTA, rappresentante alcuni oggetti più o meno utili, e proviamo a turno a metterci nei panni della protagonista della storia, e a come poter utilizzare in modo utile e soddisfacente l'oggetto estratto;
5. **GIOCO DEL CAMMINO CONSAPEVOLE**, (i bambini bendati, verranno invitati a muoversi nello spazio, cercando di rispondere ai quesiti che l'animatore porrà. Ad es. "quanti passi hai fatto? Quante volte hai mosso le braccia? Quanti respiri? Ti sta chiamando qualcuno, chi è? etc. etc. **(IL PRATICARE LA CONSAPEVOLEZZA)**);
6. **GIOCO PER RIFLETTERE 2 "QUALE EMOTICON MI SENTIVO?"**: dopo il gioco di movimento appena svolto ci risiediamo in *circle time* e a turno, scegliamo una delle EMOTICON contenute nella scatola al centro, in BASE ALL'EMOZIONE CHE HO PROVATO durante il gioco appena concluso.
7. **SALUTI...**

MA NON FINISCE QUI!!!

LA GIOIA DEVE CONTINUARE!!!

VERRA' CONSEGNA TO A CIASCUN BAMBINO/A UN LIBRICO NO DI ATTIVITA' LUDICHE PER CONTINUARE A DIVERTIRSI CON LA FANTASIA, LA CONSAPEVOLEZZA E LA GIOIA!!!
a casa, a scuola, da solo, con mamma e papà, con gli amici, etc.).



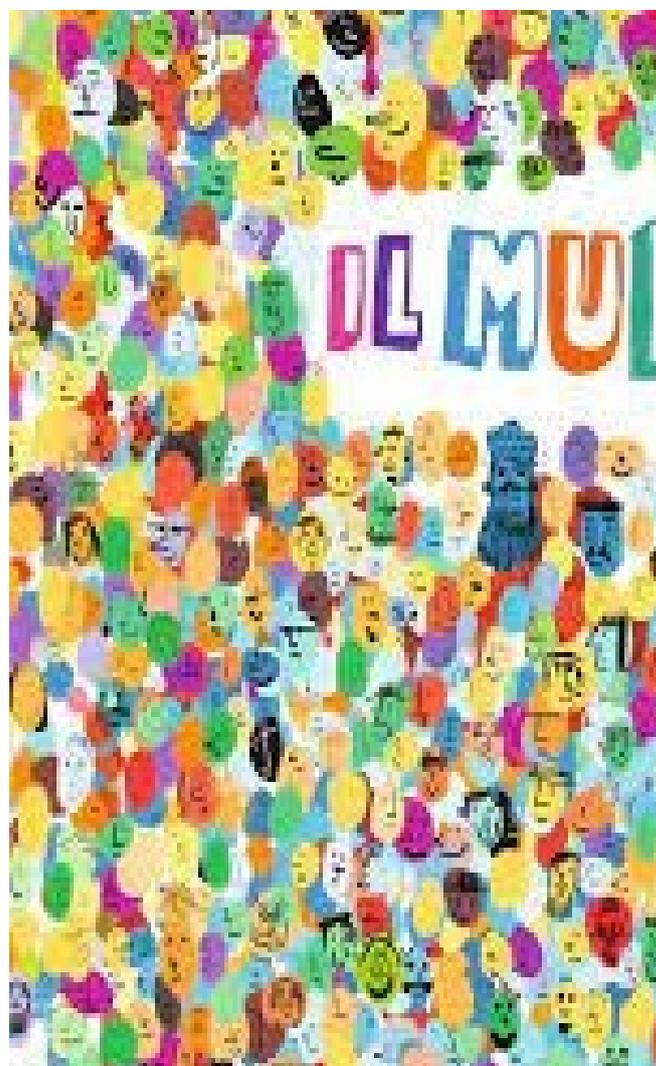
PROPOSTA N° 2

Il muro.

di Giancarlo Macrì (Autore) - Carolina Zanotti (Autore)

I muri ci separano gli uni dagli altri, il futuro invece ha bisogno dell'aiuto di tutti. Nel corso dei secoli, e anche oggi, muri, barriere, confini sono stati eretti con la volontà di separare ed escludere popoli, gruppi etnici, culture e fedi religiose.

Eppure, la storia della civiltà ci ha insegnato che il progresso è avvenuto solo quando le comunità si sono incontrate, hanno scambiato idee, conoscenze e modi di vivere. Nel libro "Il Muro" si racconta la storia di un Re che, sceso dal trono, si accorge che il suo regno, un tempo popolato dalle facce Blu, è ormai abitato da volti di ogni colore. Decide allora di tornare al passato e di separare il suo popolo dagli "stranieri", allontanandoli e ordinando la costruzione di un muro. Ben presto, però, si rende conto che ogni suo desiderio può essere realizzato solo con l'aiuto delle facce colorate che aveva scacciato. Il Re ordina quindi l'abbattimento del muro e, riconoscendo il valore dell'integrazione tra i popoli, riesce a ricreare un regno che vive in armonia. "Il Muro" contribuisce a diffondere un messaggio positivo e di grande impatto emotivo presentando la storia attraverso immagini originali e testi essenziali: all'interno, un vero "muro" realizzato a pop up rende l'opera davvero unica.



ANALISI:

Il testo "IL MURO", adatto a tutte le età (0-99 anni), racchiude la metafora della varietà dei volti, immagini, oggetti che ci si presentano davanti quotidianamente, anche in momenti e in contesti in cui ciò non è necessario, (ad esempio quando dormiamo oppure quando siamo in compagnia di un amico che non vediamo da tempo e vorremmo solo parlare un po' con lui, in tranquillità, etc.).

Questa varietà senza conoscenza, (e senza dialogo), mi fa sentire più solo, e anzi gli altri sconosciuti mi spaventano o mi disturbano... Meglio mettere un MURO, e separare ciò che mi tranquillizza dal resto del mondo.

Eppure, piano piano sento la mancanza di qualcosa... un vero senso di VUOTO che solo LE RELAZIONI vere che potevo avere e che ho respinto, potevano colmare.

Scopriremo alla fine, che il vero MURO, era semplicemente lo SCHERMO che utilizziamo per *guardare senza conoscere, per ascoltare senza dialogare...*

ATTIVITA' PREVISTE (laboratorio di 2 h oppure di 1 h 30):

1. **LETTURA ANIMATA DELL'ALBO ILLUSTRATO;**
2. **GIOCO DEI PERSONAGGI MISTERIOSI** (conoscenza – contatto – autoriflessione);
3. **GIOCO DEL PUZZLE DEI DESIDERI**, (laboratorio manipolativo su maxi fogli collettivi, dove lasciandosi trasportare dalla musica suggestiva e armoniosa, i bambini dovranno realizzare puzzle di colori con la tecnica del collage, per organizzare i CORIANDOLI colorati in scenari, oggetti, luoghi che vorrebbero abitare (**LA GIOIA PER CIÒ CHE STO FACENDO**);
4. **GIOCO PER RIFLETTERE 1 "NEI PANNI DEL RE..."**: seduti in cerchio, scegliamo una FLASH CARD DALLA CESTA, rappresentante alcuni personaggi che si trovano in difficoltà a causa "del muro", e proviamo a trovare una soluzione per sollevarlo dal suo disagio;
5. **GIOCO DELLE COPPIE COLORATE**, (i bambini, divisi in coppie poi separate, e bendati, verranno invitati a muoversi nello spazio, potendo pronunciare solo il proprio nome-colore, cercando di ritrovare il proprio/a compagno/a. Per riuscire, dovranno muoversi lentamente, per percepire ogni ostacolo, sia fisso sia in movimento, e allo stesso tempo restare in ascolto per capire la direzione del/la compagno/a (**IL PRATICARE LA CONSAPEVOLEZZA**);
6. **GIOCO PER RIFLETTERE 2 "QUALE EMOTICON MI SENTIVO?"**: dopo il gioco di movimento appena svolto ci risiediamo in *circle time* e a turno, scegliamo una delle EMOTICON contenute nella scatola al centro, in BASE ALL'EMOZIONE CHE HO PROVATO durante il gioco appena concluso.
7. **SALUTI...**

MA NON FINISCE QUI!!!

LA GIOIA DEVE CONTINUARE!!!

VERRA' CONSEGNATO A CIASCUN BAMBINO/A UN LIBRINO DI ATTIVITA' LUDICHE PER CONTINUARE A DIVERTIRSI CON LA FANTASIA, LA CONSAPEVOLEZZA E LA GIOIA!!!

a casa, a scuola, da solo, con mamma e papà, con gli amici, etc.).





IL MEL^oGRAN

Modulo PRENOTAZIONE laboratori "Patti Digitali"

info@ludopigna.it

info 327 2914111 - 388 1017100

(Possibilmente scrivere in stampatello)

SCUOLA/ISTITUTO

Via n.

città

cap

Telefono

Fax

e-mail

Specificare:

(mettere la crocetta sull'opzione desiderata)

<input type="checkbox"/>	TUTTO BUIO
<input type="checkbox"/>	IL MURO

data della visita

dalle ore

alle ore

classe/i

numero alunni totali

docente accompagnatore referente

tel. cell.

comunicazioni

Luogo e data

li _____

Firma

Dopo aver spedito il modulo di richiesta attendere conferma dall'operatore

CALENDARIO DATE DISPONIBILI

LABORATORI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E LA SCUOLA PRIMARIA
nell'ambito del progetto "PATTI DIGITALI"

MESE	GIORNO	ORARIO
MARZO 2024	MARTEDÌ 12	9:00 – 12:00
	VENERDÌ 15	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 19	9:00 – 12:00
	MERCOLEDÌ 20	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 26	9:00 – 12:00
APRILE 2024	VENERDÌ 5	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 9	9:00 – 12:00
	VENERDÌ 12	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 16	9:00 – 12:00
	VENERDÌ 19	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 30	9:00 – 12:00
MAGGIO 2024	VENERDÌ 3	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 7	9:00 – 12:00
	VENERDÌ 10	9:00 – 12:00
	MARTEDÌ 14	9:00 – 12:00
	VENERDÌ 17	9:00 – 12:00
	MERCOLEDÌ 22	9:00 – 12:00