

UN TABLET IN CARTELLA

Progetto anno scolastico 2015 – 2016

Classe prima

Scuola a tempo pieno Ghiarda

Maria Rosita Mainini e Nicoletta Montecchi

UN TABLET IN CARTELLA



***"Pensate al futuro che vi aspetta,
pensate a quello che potete fare
e non temete niente."***

(Rita Levi Montalcini)

TABLET IN CARTELLA

Al termine dello scorso anno scolastico, dopo di un quinquennio durante il quale gli strumenti informatici hanno accompagnato la nostra didattica assumendo ruoli differenti ma sempre più rilevanti, ci siamo chieste come e quali inserire all'inizio di un nuovo ciclo.

La presenza nella nuova aula della LIM – che avremmo iniziato ad utilizzare per la prima volta – e di alunni ormai considerati «*nativi digitali*» ci ha portato ad approfondire con ricerche mirate il mondo delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione).

UN TABLET IN CARTELLA

Non potevamo non tener conto della normativa esistente.

La legge 107/2015 inverte la rotta del Piano Scuola Digitale, non parlando più di LIM e nativi digitali ma di coding e digital makers.

In parallelo il piano MIUR *“programma il futuro”* invita le scuole, a partire dalla scuola primaria, a cimentarsi con la programmazione.

Questa attività, già iniziata nell'anno scolastico 2014 – 2015 con la partecipazione all'Ora del codice e con la realizzazione di un laboratorio in collaborazione con Coderdojo di Reggio Emilia sull'utilizzo di Scratch, sarebbe certamente entrata nella nostra programmazione qualunque sarebbe stato lo strumento scelto.

UN TABLET IN CARTELLA

Nelle recenti *“indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione”*, però, non si trova traccia di coding e pensiero computazionale.

I quadri di riferimento delle indicazioni sono le competenze-chiave per l’apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell’Unione Europea. Delle otto competenze chiave, quella digitale *“consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione”*.

UN TABLET IN CARTELLA

Partendo dall'ultima parte della competenza digitale («*saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie*»), abbiamo optato per uno strumento che non richiedesse la conoscenza della letto scrittura e che fosse di immediato utilizzo e di semplice comprensione, tanto più se già conosciuto: il TABLET.

UN TABLET IN CARTELLA

Nella progettazione abbiamo cercato di non trascurare nessuna delle possibili situazioni di apprendimento.

Apprendimento individuale, situazioni collaborative a coppie, per piccoli gruppi, a classe intera avrebbero dovuto caratterizzare – e così è stato – le esperienze degli alunni per valorizzare i loro stili di apprendimento.

UN TABLET IN CARTELLA



APPRENDIMENTO INDIVIDUALE

Il lavoro individuale promuove la riflessione, la concentrazione, l'espressione, la rappresentazione, l'interiorizzazione, la memorizzazione.

Per favorire tale modalità

ogni singolo alunno ha svolto esercizi, attività di consolidamento, autovalutazione o verifiche.

UN TABLET IN CARTELLA



affiancati usando uno o più tablet.

LAVORO A COPPIE
Il lavoro a coppie è la prima forma di cooperazione tra alunni che si aiutano reciprocamente attraverso il *peer to peer*, il *tutoring* e svolgono le attività

UN TABLET IN CARTELLA



LAVORO A PICCOLO GRUPPO

Il lavoro a piccolo gruppo aiuta a promuovere la dialettica, la condivisione, la visione multipla, la capacità critica.

Attraverso il piccolo gruppo abbiamo potuto

attuare esperienze di *cooperative learning* e di gruppi di livello per il recupero.

UN TABLET IN CARTELLA



LAVORO A CLASSE INTERA

Il lavoro a classe intera promuove l'apprendimento collettivo, una visione condivisa, uno scambio di opinioni allargato.

Attraverso momenti di lavoro allargati all'intera classe si sono effettuati *circle time* e lezioni frontali in cui uno strumento quale la LIM è servito a catalizzare l'attenzione di tutto il gruppo sull'argomento.

UN TABLET IN CARTELLA

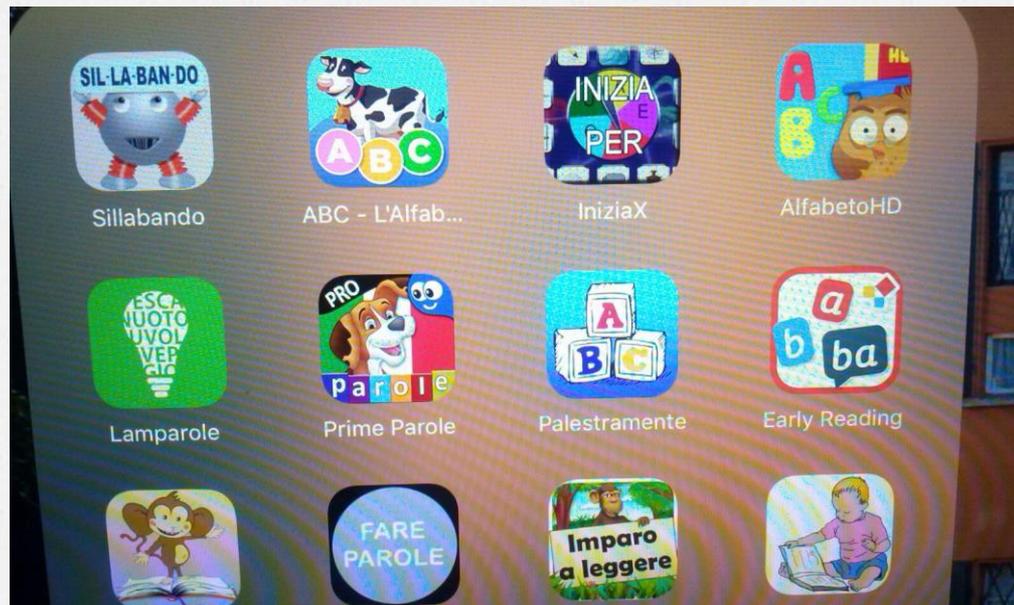
L'estate ci è servita per una formazione più specifica: dovevamo anche tener conto delle differenze del sistema operativo degli strumenti che avremmo utilizzato.

Mentre entrambe possedevamo un tablet ios, gli alunni avrebbero avuto, nella quasi totalità dei casi, tablet Android.

Dovevamo quindi individuare app che risultassero identiche in entrambi per evitare problemi durante l'utilizzo.

UN TABLET IN CARTELLA

Era altresì necessario che fossero semplici nell'utilizzo, graduali e utili alla nostra progettazione didattica.



UN TABLET IN CARTELLA

Il progetto ha avuto inizio il 15 novembre 2015: il martedì ed il giovedì gli alunni portavano a scuola il loro tablet e le attività tradizionali venivano affiancate da quelle che prevedevano l'utilizzo anche di questo strumento.

Prima dell'inizio del progetto sono state spiegate agli alunni le regole che avrebbero dovuto rispettare per poter continuare a lavorare con i tablet.

UN TABLET IN CARTELLA

Per l'utilizzo del tablet sono state individuate solo 5 regole:

- il tablet si usa solo nei momenti stabiliti dalla maestra e con le app che indica
- solo la maestra può attivare il Wi-Fi e scaricare app
- la durata del gioco libero viene indicata dalla maestra ed è tassativa
- Il tablet viene utilizzato condividendolo: durante il gioco libero si può prestare, si può chiedere in prestito ma non si può pretendere
- quando non si usa, il tablet deve essere riposto nella custodia e conservato nel sottobanco

UN TABLET IN CARTELLA

Queste regole sono sempre state rispettate: mentre quelle della classe hanno reso necessario un richiamo quotidiano e sono state inserite anche nei quaderni, il funzionamento dell'utilizzo dei tablet è stato appreso immediatamente e da parte di tutti. Seppur la condivisione dello strumento sia stata universale, il rispetto e la tutela del tablet proprio ed altrui è stata ottimale e non ha mai determinato controversie.

UN TABLET IN CARTELLA

L'utilizzo del tablet, infatti, ha dimostrato un doppio ruolo: non solo ha dato supporto all'apprendimento ma è stato anche funzionale all'inclusione.

Durante i momenti di gioco libero, in particolare, gli alunni si scambiavano con semplicità il tablet per condividere giochi diversi e chiedevano l'aiuto dei compagni per superare livelli difficili.

UN TABLET IN CARTELLA

Nel corso delle settimane questo tipo di interventi ha subito profonde modifiche: all'inizio il tablet veniva ceduto ed il compagno provvedeva ad eseguire le azioni necessarie per superare difficoltà e livello.

Successivamente, invece, venivano semplicemente richieste le istruzioni per farlo personalmente: la spiegazione è divenuta via via sempre più dettagliata e specifica.

UN TABLET IN CARTELLA

Le app utilizzate in italiano sono state fondamentali per il consolidamento ed il rinforzo nell'apprendimento della letto scrittura.

In particolare ,durante le attività di laboratorio a classe intera e nel lavoro a piccolo gruppo organizzati nell'ambito del progetto «*Un credito di fiducia al bambino che apprende*», l'utilizzo di tale strumento ha incentivato e stimolato nel progresso e nel miglioramento gli alunni che nel primo dettato di gennaio erano risultati in fascia rossa.

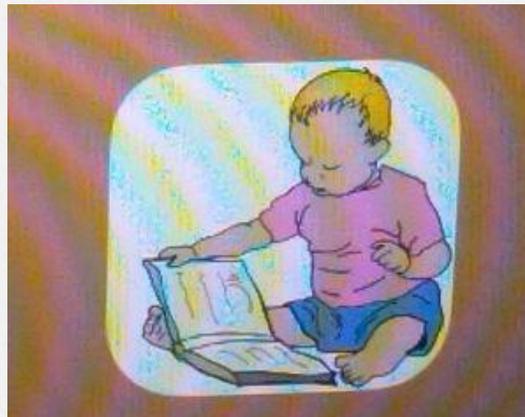
UN TABLET IN CARTELLA

Questo strumento ha portato gli alunni ad una maggior motivazione nell'auto dettato, nella lettura e nella composizione di prime semplici frasi.

Fra le app utilizzate, una in particolare ha consentito l'apprendimento dei diversi caratteri dello stampato (maiuscolo e script) consentendone l'utilizzo di entrambi sulla tastiera oppure con il cambio del carattere effettuato in automatico con le opzioni del programma.

UN TABLET IN CARTELLA

La medesima app consentiva altresì l'autolettura e registrazione vocale delle parole o frasi inserite, permettendone l'ascolto successivo e rafforzando l'autocorrezione.



UN TABLET IN CARTELLA

Più complessa la scelta delle app in matematica: o erano troppo semplici anche per gli alunni con più difficoltà oppure non era possibile bloccarle ad un livello adeguato al lavoro svolto.

Questo ho portato i bimbi a volersi confrontare «*con i numeri grandi*» ed comunque è servito come stimolo per l'apprendimento della matematica.

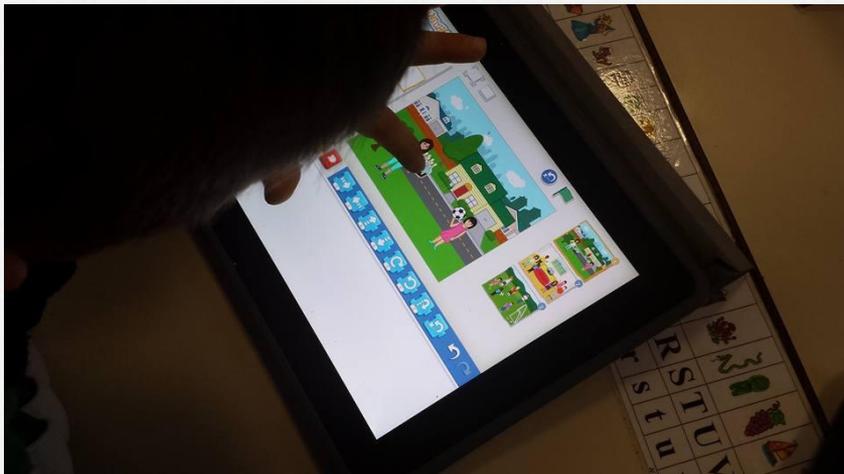
UN TABLET IN CARTELLA

La partecipazione al Code Week 2015, l'utilizzo di un'app di Google durante il periodo natalizio che seguendo il viaggio di babbo natale chiedeva di eseguire anche giochi di programmazione e l'utilizzo di Scratch junior, hanno aiutato gli alunni ad utilizzare un linguaggio più specifico e consentito loro di fornire indicazioni più tecniche.

UN TABLET IN CARTELLA



UN TABLET IN CARTELLA



creare e/o modificare giochi le cui finalità verranno pre stabilite.

Scratch junior verrà utilizzato anche il prossimo anno, non più come semplice gioco da eseguire in modo libero per conoscerne tutte le possibilità, ma per

UN TABLET IN CARTELLA

Vista l'esperienza positiva, il tablet rimarrà in cartella anche il prossimo anno.

Questa estate ci servirà per individuare le nuove app da utilizzare ma anche per trovare una soluzione all'installazione sui tablet: strumenti differenti, spesso utilizzati anche da più membri della famiglia, memorie a volte insufficienti, hanno portato a tempi di installazione troppo lunghi.