

I Folletti nella Rete

Working Group:

Luciana Bertinato

Scuola Elementare "I.Nievo" di Soave - Verona

Patrizia Carlaccini e Linda Giannini

Scuola Infanzia, Ist. Comp. "Don Milani" Via Cilea 4, 04100 Latina

Linda Giannini calip@mbox.panservice.it

Sommario

"*I Folletti nella rete*", esperienza didattica a distanza tra scuole di diverso ordine e grado, vede coinvolti principalmente bambini e bambine dai tre ai sette anni. Attraverso i folletti le insegnanti "*raccontano*" come i sistemi di apprendimento possono cambiare ed arricchirsi di nuove possibilità espressive e creative per mezzo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione, pur "conservando" i linguaggi ed i mezzi consueti della "tradizionale" corrispondenza tra scuole.

1. Informazioni generali

Il viaggio di Folletti -dentro e fuori la rete- ha preso avvio l'estate scorsa da alcuni "spiritelli" nati da mani bambine all'interno di un laboratorio creativo che ha previsto l'impiego di molti materiali riciclati.

Il "*potenziale*" percorso educativo-didattico ipotizzato con il caldo estivo, tra una casella postale e l'altra delle insegnanti, ha cominciato a diventare *possibile* con l'autunno, soprattutto grazie alle soluzioni di incontro proposte da bambini e bambine di Latina e di Soave.

Nella realtà di questa "fantastica" storia, il percorso si è snodato attraverso strade e stradine, sentieri battuti e radure, con un intenso scambio di e-mail. Qualche volta si è scelta la "scorciatoia" della comunicazione telefonica, altre le vie più lunghe percorse dai pacchi postali.

I due distanti luoghi geografici, minuscoli punti tracciati sulla cartina dell'Italia, sono diventati sempre più vicini ogni volta che racconti, conversazioni, foto, tracce sul sito <http://www.descrittiva.it/calip/0203/index.htm> hanno incontrato, a Latina, l'attenzione delle classi della Scuola dell'Infanzia ed, a Soave, quella di due sezioni di prima Elementare coinvolte nel cammino intrapreso.

2. Ipotesi didattiche

La scelta di percorrere, anche attraverso la telematica, i sentieri dell'immaginario infantile è stata dettata principalmente dall'ipotesi iniziale tesa a:

- favorire l'acquisizione di capacità e concetti attraverso il gioco del *fare* e dell'*inventare*, inteso sia come modo naturale del bambino di *ricerca* e *scoperta del mondo*, sia come "strumento" adatto a suscitare una forte motivazione all'apprendere;

- valorizzare l'espressione del vissuto fantastico e reale di ciascun bambino, al fine di aiutarlo a ricercare il riconoscimento di sé, rafforzando la propria identità;
- stimolare un approccio ludico e piacevole al mezzo multimediale, promuovendo la costruzione del sapere mediante un atteggiamento interattivo degli alunni con le "macchine";
- incoraggiare la comunicazione ed il confronto di esperienze, di idee e di emozioni attraverso l'uso di una molteplicità di linguaggi: dal linguistico al grafico-pittorico, dal logico-matematico al tecnologico, nonché attraverso mezzi e strumenti quali: il disegno, il testo, la fotografia, il manufatto, il giornalino, la telematica...

3. Percorsi e attività

La prima creaturina a mettersi in viaggio è stata il *Folletto delle Parole*, "tutto blu come il cielo", nato nel borgo medioevale della cittadina scaligera come piacevole approccio all'apprendimento della lettura e della scrittura. Giunto nella città laziale, ha dato subito vita al gioco delle parole: *belle, brutte ed allegre*¹, scritte su fogli, cartelloni, lavagne e "pagine" bianche "sfogliate" sugli schermi dei computers e ritrovate nell'alfabetiere on line.

Dai conti-gioco svolti ogni giorno sulle lavagne di ardesia appese alle pareti della classe dei piccoli della sezione G di Latina è nato il *Folletto dei Numeri*² che ha invitato i piccoli nel mondo logico-matematico. Il suo arrivo a Soave, dopo un viaggio "via pacco" assicurato alle poste italiane, è stato annunciato dai bambini e dalle bambine della Scuola dell'Infanzia di Latina con e-mail scritte al computer della classe.



Figura 1

Bambini di quattro e cinque anni scrivono una e-mail ricercando insieme le lettere sulla tastiera

<http://www.descrittiva.it/calip/0203/mailbimb.htm>

Nella loro esplorazione attraverso il *bosco-classe*, oltre ai folletti, i bambini e le bambine hanno incontrato anche gli gnomi, minuscole creature amiche con le quali giocare a ricercare la propria identità nello spazio dei travestimenti, dando vita a personaggi arricchiti di caratteri, stati d'animo, voci, andature e "poteri magici"³.

In alcuni momenti la spontanea curiosità dei bambini verso gli aspetti della natura è stata favorita dalle esperienze condotte con l'acqua⁴. Gocce di pioggia, scese dapprima sottili e poi via via sempre più fitte, inzuppando allegramente i loro giochi, hanno alimentato la scoperta di nuove conoscenze scientifiche e di terre lontane lontane come l'Africa sino a ricreare sugli schermi del computer... "coloratissime e varie *gocce di paint*". Altre volte il sole ha illuminato il cammino ed allora è stato facile esplorare nuovi sentieri per apprendere linguaggi complessi, fatti di cifre, parole, suoni, colori fino a collegarli nel "sottobosco" alle tracce della memoria.

E come Pollicino nella *favola antica* contava sassolini per ritrovare sicuro la strada di casa, i folletti-bambini hanno sperimentato l'uso dei numeri giocando a contare e a contarsi⁵.

Presto si è affacciato *Briciole*⁶, un giornalino nato di carta, che racchiude i pensieri, le esperienze e le idee dei bambini e delle bambine delle classi prime di Soave e raggiunge - grazie anche alla via telematica- la Scuola dell'Infanzia di Latina.

Nei percorsi più o meno fantastici sono stati coinvolti i genitori di entrambe le scuole, i quali hanno dato consigli e avanzato proposte anche mediante la posta elettronica⁷. In alcune occasioni hanno condiviso con insegnanti ed allievi alcuni programmi on line, coinvolgendo nel percorso comune non solo i folletti, ma anche vari amici “pelosi” che allegramente girellavano sui monitor o sui banchi delle classi: *Campanellino*, la *Pecorella Assonnata* di Federico e Valeria e gli *A-Mici per giocare*, un pensiero-gioco non elettronico, ma di carta, arrivato nella rete direttamente da Sàrmede (Treviso), il paese della fiaba che ha da poco ospitato la XX^a Mostra Internazionale d’Illustrazione per l’Infanzia.

Sono entrati a far parte del mondo real-virtual-fantastico di Latina anche Avatar e Mondi 3D, grazie alla chat Active Worlds ed alla disponibilità di Albert, da tempo amico di bambini e bambine, il quale ancora una volta ci ha preso *per mano* pur rimanendo a Reggio Calabria⁸. Ad Albert si sono aggiunti compagni ancora più lontani, ma egualmente vicini attraverso gli incontri on line.



Figura 2:

Bambini di tre, quattro e cinque anni "girellano" insieme nei mondi virtuali (Active Worlds, chat tridimensionale)

4. Conclusioni

I primi risultati conseguiti, positivi sotto il profilo della partecipazione attiva e gioiosa dei bambini e del coinvolgimento dei genitori, non consentono ancora di delineare un bilancio dell’esperienza tuttora in atto, il cui impianto tecnico ed organizzativo potrebbe essere suscettibile di modifiche. Tuttavia i nuovi contatti stabiliti con le insegnanti, il crescente numero delle visite al sito, l’attenzione ricevuta da parte di altre Istituzioni, dell’Indire, della Commissione Europea in occasione del Net Days 2002⁹, e -soprattutto- l’interesse dimostrato dai bambini nei confronti dell’attività proposta, ci inducono, da un lato, a pensare ad una sua possibile riproducibilità e, dall’altro, alla necessità di ampliare lo spazio fantastico-creativo che talvolta nella scuola rischia di essere trascurato.

Siamo inoltre concordi nel ritenere che in questa esperienza le tecnologie -ed in particolare la telematica- hanno favorito la cooperazione tra docenti, tra docenti e bambine/i e tra bambine/i e bambini/i. *I Folletti nella rete* chiariscono che lo stesso percorso sarebbe comunque attuabile anche in assenza delle ITC, ma avrebbe una minore componente collaborativa e di socializzazione. Apprendimento collaborativo, dunque, come *“Acquisizione da parte degli individui di conoscenze, abilità, atteggiamenti che sono il risultato di una interazione di gruppo, o, detto più chiaramente, un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo”* [A.Kaye 1994].

Grazie alla rete è aumentata per bambine e bambini la possibilità di contatto e di confronto oltre alle opportunità di incontrare personaggi fantastici e virtuali come gli allegri folletti di pezza e gli avatar in movimento negli schermi e amici che escono fuori dalle pagine dei libri o da reali paesi lontani: tutti magici inviti alla lettura, al calcolo, alla rappresentazione, al gioco, alla curiosità, alla ricerca...-Figura 1 e 2-

Per favorire ciò il docente deve assumere il ruolo di facilitatore: stimolando la discussione con domande che prevedano una risposta aperta e che inducano gli studenti a pensare in modo creativo, mettendo in relazione idee ed informazioni apparentemente scorrelate e resistendo alla tentazione di fornire risposte, sollecitando ed aiutando invece gli studenti a scoprirle da soli [Trentin 1998].

Inoltre un ambiente stimolante è in genere una buona base per attività curiose e creative ed anche la creatività può essere allenata; *plastilina e cubetti sono solamente due possibilità fra tante per aumentare il "quoziente creativo"*, un altro modo utile per favorirlo è fornire una varietà di stimoli mediante i libri e l'accesso ad Internet [Reindermann 2003].

Dal punto di vista del "fruitore" le *pagine on line* si fanno sempre più interattive, veloci nel caricamento, ricche di funzionalità e simili agli ipermedia distribuiti su CD-Rom [Sarti 1998], quindi bambini e bambine hanno avuto la possibilità di esplorare mondi virtuali la cui grafica 3D si è agevolmente "offerta" loro attraverso servizio di accesso a banda larga ADSL che ha raggiunto la classe "caricando" velocemente fotogrammi e favorendo gli spostamenti dei personaggi virtuali.

Il percorso qui riportato ha mediato tra le due principali tipologie della cognizione: *esperenziale e riflessiva*. In questo caso la multimedialità è stata utilizzata interagendo con i processi elaborativi propri del mondo dell'espressione infantile rappresentativa e verbale (anche in riferimento all'invenzione di storie). [Calvani 1995].

Interessante potrebbe essere in futuro l'apertura ad ambienti di gioco programmabili come quelli descritti da E.K.Ackermann visto che sino ad ora le esperienze di programmazione si sono limitate a quelle proposte da Micromondi.

5. Riferimenti bibliografici

E.K.Ackermann (2002) La programmazione come "specchio" e "finestra" per entrare in relazione con gli oggetti e le persone, TD n° 3 p. 48-55

A.Calvani (1995), Manuale di tecnologie dell'educazione, Ed. ETS 1995- p. 89 scheda "Multimedialità, interattività, riflessività"

E.Gombrich (1997), Breve storia del mondo, Salani Editore

A.Kaye (1990), Apprendimento collaborativo basato sul computer TD n° 4 p. 9-21

G.Trentin (1998), Insegnare e apprendere in rete, Zanichelli

H.Reindermann (2003), *Mente & Cervello*, n° I p. 58 Creativi si diventa

L.Sarti (1998), Nuove prospettive per un uso didattico di Internet, TD n° 14 p. 40

¹ <http://www.descrittiva.it/calip/0203/parole.htm> descrizione dell'esperienza attraverso la trascrizione delle riflessioni in classe

² <http://www.descrittiva.it/calip/0203/follemat.htm> bambini e bambine della scuola dell'Infanzia "costruiscono" il folletto dei numeri attraverso materiali di riciclo e poi disegnano al computer gli amici folletti.

³ <http://www.descrittiva.it/calip/0203/gnomi.htm> breve sequenza di foto riferita al momento dei travestimenti.

⁴ http://www.descrittiva.it/calip/0203/percorso_acqua.htm tutto il percorso dell'acqua sino ad ora documentato in linea

⁵ <http://www.descrittiva.it/calip/0203/conti.htm> documentazione on line di alcune esperienze ed attività logico-matematiche

⁶ <http://www.descrittiva.it/calip/0203/briciole.htm> primi numeri del giornalino "Briciole"

⁷ http://www.descrittiva.it/calip/0203/percorsi_insieme.htm alcuni esempi di incontro con le famiglie

⁸ Learning with Virtual Worlds http://www.eun.org/eun.org2/eun/en/practices_/content.cfm?ov=20380&lang=en and http://www.eun.org/eun.org2/eun/en/myEurope_News/content.cfm?ov=20379&lang=en Learning and cooperating on line

⁹ Signs de-signs: online documentation of paths with and for ITC: a kind of Zibaldone of "Learning and co-operation on line" è stato premiato all'interno del Netd@ys2002 <http://www.descrittiva.it/calip/0203/firenze.htm>