

**ISTITUTO COMPRENSIVO
AD INDIRIZZO MUSICALE**

Macerata Campania
(Caserta)

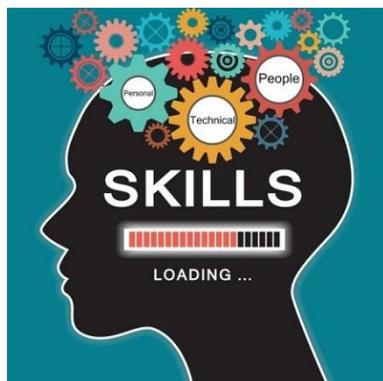
Le avventure di Pinocchio ... nell'era digitale!



a.s. 2020/2021

LE AVVENTURE DI PINOCCHIO ... NELL'ERA DIGITALE!

PREMESSA



L'Istituto comprensivo di Macerata Campania è da diversi anni attento allo **sviluppo delle competenze digitali**. Sosteniamo che le tecnologie digitali possano essere molto utili nella didattica in classe per favorire il coinvolgimento degli studenti, stimolare la loro motivazione allo studio e favorire un approccio multidisciplinare.

Tale attenzione è rivolta non solo ad una ampia educazione alla cittadinanza digitale, così come previsto dalle Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica, ma anche

alla conoscenza dello strumento digitale con i suoi benefici ed i suoi pericoli. Con la continua attività e sperimentazione, l'istituto si è dotato di una Netiquette e di una E-Safety Policy, ottenendo il riconoscimento di "scuola virtuosa" sui temi relativi all'uso sicuro e positivo delle tecnologie digitali (Generazioni connesse, 2018).

È in quest'ottica che si è proceduto con la definizione del **Curricolo verticale di Educazione Civica per il triennio 2020-2023**, con la consapevolezza che si lavora sulla competenza digitale a partire dalla scuola dell'infanzia e secondo un progetto unitario e verticale, che vede i suoi frutti alla fine del percorso scolastico.

Di seguito i traguardi in verticale previsti per la competenza digitale:

Scuola dell'Infanzia:

- conosce i primi rudimenti dell'informatica (componenti hardware e software, le periferiche, simbologia iconica, netiquette di base)
- gestisce in modo consapevole le dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali.

Scuola Primaria:

- esercita un uso consapevole in rapporto all'età dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web e comincia ad inoltrarsi nella loro corretta interpretazione.
- conosce alcune delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Scuola secondaria di primo grado:

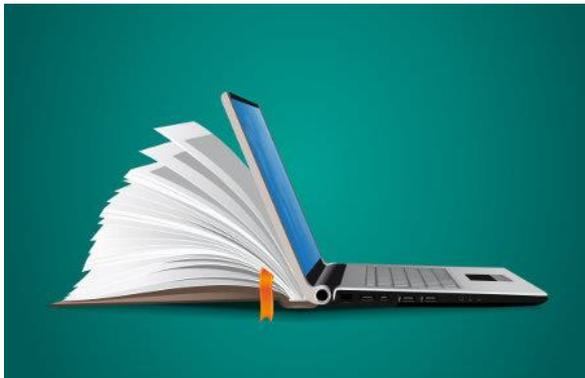
- è consapevole dei principali riferimenti normativi concernenti la privacy, i diritti d'autore, l'uso e l'interpretazione dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web.

- Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Partendo dal curriculum di educazione civica, si è proceduto alla definizione del progetto digitale, i cui **obiettivi** sono di seguito elencati:

- creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente, accattivante e motivante;
- favorire l'apprendimento delle competenze chiave e di cittadinanza europee, in particolare "Competenza digitale" e "Imparare ad imparare".
- favorire "l'inclusione digitale", uno degli obiettivi dell'Agenda Digitale, incrementando l'accesso a Internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES, DSA e disabili";
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe;
- rafforzare negli alunni la consapevolezza della propria identità digitale, in un'ottica di prevenzione e contrasto del "cyberbullismo", di educazione alla comunicazione digitale e ad un uso corretto e consapevole di Internet.

PROGETTAZIONE



A questo punto, fissati i traguardi a lungo termine, è stato necessario individuare una tematica comune, con lo scopo di interessare gli alunni, avvicinandoli al digitale e, nel contempo, lavorando indirettamente sulle singole discipline.

L'Istituto Comprensivo, ancor prima dell'introduzione dell'Educazione Civica come disciplina portante, si è dotato di un

piano della Legalità, per avvicinare gli alunni a tematiche attuali e farli riflettere sul proprio ruolo di cittadini consapevoli all'interno della società.

Proprio dal calendario della legalità è stato scelto di lavorare sui diritti umani, è più precisamente i **diritti dei bambini** (Giornata dei diritti dei bambini, 20 novembre).

Come parlare dei diritti dei bambini agli alunni senza il rischio di risultare troppo noiosi e teorici? Sicuramente attraverso le fiabe ... in versione digitale!

I tre ordini hanno analizzato in sequenze la fiaba di Pinocchio di Carlo Collodi, espressione del diritto all'istruzione citato nella Convenzione dei diritti dei Bambini, articolo fondamentale ma non unico argomento di discussione e approfondimento all'interno della fiaba.

La divisione in sequenze ha permesso un primo approccio al digitale attraverso il **digital storytelling**, di fondamentale importanza perché:

1. costruisce il senso delle azioni e degli eventi;
2. permette processi riflessivi, trasformativi e connessioni tra individuo e mondo;

3. consente la formazione di pensiero critico e favorisce collaborazione, motivazione, apprendimento attivo e creatività;
4. favorisce l'apprendimento di contenuti e nozioni disciplinari complessi in modo divertente e più coinvolgente.

Per progettare il **digital storytelling** calato sulla fiaba di Pinocchio, abbiamo seguito concretamente lo schema generale di una fiaba secondo Propp, ottenendo la suddivisione di seguito elencata:

Equilibrio iniziale (esordio):

1. La nascita di Pinocchio (Scuola dell'Infanzia, plesso G. Paolo II)

Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione):

2. Pinocchio vende l'abecedario per andare a vedere il teatro dei burattini di Mangiafuoco (Scuola dell'Infanzia, plesso E. De Amicis)
3. Pinocchio incontra il Gatto e la Volpe (Scuola dell'Infanzia, plesso Agazzi)

Peripezie del protagonista:

4. Pinocchio vede il carro che porta al paese dei Balocchi (Scuola Primaria, classi terze, plesso Matteotti)
5. Pinocchio viene aiutato dal Grillo Parlante (Scuola Primaria, classi quarte, plesso Matteotti)
6. Pinocchio incontra Lucignolo (Scuola Primaria, classi quinte, plesso Gramsci)
7. Il Paese dei Balocchi (Scuola secondaria di primo grado, plesso Pascoli)

Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione):

8. Pinocchio ritrova Geppetto nella pancia della balena (Scuola secondaria di primo grado, plesso Pascoli)
9. Pinocchio e Geppetto si salvano e la Fata Turchina trasforma Pinocchio in un bambino vero (Scuola secondaria di primo grado, plesso Pascoli)

SCUOLA DELL'INFANZIA



A questo punto, gli alunni sono stati indirizzati all'utilizzo di un ulteriore mezzo digitale, utilissimo soprattutto per i più piccoli: il **coding**.

Le attività di coding mirano allo sviluppo del pensiero computazionale (forma strutturata di pensiero volta alla risoluzione di problemi) e nella scuola dell'infanzia

hanno l'obiettivo di avviare nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico-ricreativo che coinvolge la psicomotricità.

La scelta del coding è stata fatta anche per dimostrare che non è uno strumento didattico che trova spazio solo all'interno di discipline scientifiche, bensì presenta un approccio metodologico spendibile in diversi ambiti disciplinari.

L'attività è stata destinata ai **bambini di 5 anni**, i quali hanno lavorato in piccoli gruppi ed a classi aperte, nel rispetto della normativa Covid-19.

Prima di iniziare l'attività di coding si è lavorato sul riconoscimento dei concetti di **destra e sinistra, avanti e indietro**.

Successivamente, è stato ricostruito il reticolato con le frecce da posizionare e con i vari ostacoli/soste su di esso per la ricostruzione della storia.

Ovviamente, in vario modo, la fiaba di Pinocchio era già stata presentata ai bambini.

Il percorso da seguire è stato riportato su scheda e consegnato agli alunni ... pronti, partenza, via!

Tutti gli alunni hanno dimostrato grande interesse verso le attività proposte, migliorando le loro abilità nella definizione delle procedure necessarie alla risoluzione dei problemi. Inoltre, la progettazione di una tale attività ha permesso di lavorare bene anche sull'**inclusione scolastica**, senza lasciare insoddisfatti gli alunni con bisogni educativi speciali.

Da insegnanti riteniamo che questo primo approccio all'insegnamento dell'informatica sia fondamentale. Si tratta di un'attività che va oltre l'alfabetizzazione digitale, bensì consente che le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.



SCUOLA PRIMARIA



Nel passaggio delle consegne alla scuola Primaria, invariate sono la storia e l'esigenza di fare coding, differente la modalità di approccio.

L'obiettivo che ci si è posti è stato quello di applicare il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle varie discipline utilizzando **Scratch**. Attraverso questo lavoro gli alunni raggiungeranno le seguenti competenze:

- Acquisizione di conoscenze e competenze nell'ambito del Coding.

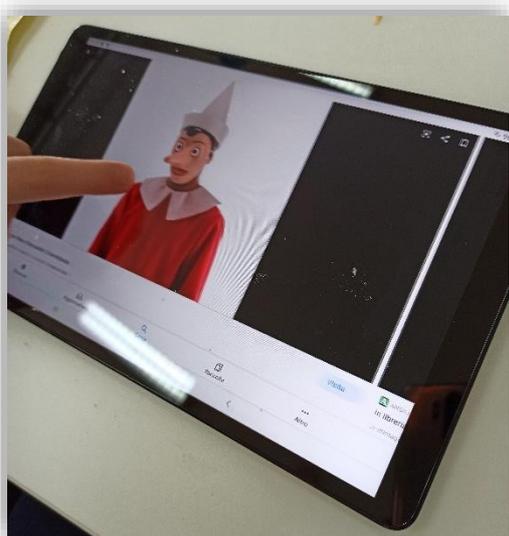
- Capacità di programmare in autonomia con Scratch.
- Gestire percorsi didattici improntati sull'apprendimento della logica e del problem solving.

L'attività è stata destinata agli alunni delle **classi terze, quarte e quinte** per consentire una gradualità di difficoltà di approccio al programma, poiché si ritiene che Scratch possa essere considerato un semplice linguaggio di programmazione a blocchi per lavorare sui processi di coding.

Gli alunni delle classi terze hanno lavorato sul primo approccio al programma; manipolazione dei piccoli blocchi colorati da trascinare sulla schermata principale ed incastrati in ordine logico per ricostruire la storia di Pinocchio.

Gli alunni delle classi quarte e quinte, invece, hanno lavorato ad un livello di difficoltà superiore, creando personaggi ed oggetti, per farli muovere e agire, permettendo così la creazione della storia interattiva.

Scratch si è dimostrato un programma semplice, utile per insegnare ai piccoli alunni gli elementi fondamentali della programmazione sviluppando una serie di importanti abilità di coding e problem-solving.



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



L'approccio alla didattica digitale per la scuola secondaria è avvenuta ad uno step successivo. Stiamo parlando di alunni che ormai da anni nell'Istituto lavorano sull'alfabetizzazione digitale fin dalla scuola dell'infanzia ed inoltre, gioco forza, la didattica a distanza è entrata con prepotenza nelle loro case mettendoli in condizione di apprendere e mettere in pratica quanto necessario per **comunicare e creare attraverso il digitale**.

Gli alunni sanno usare tutte le app della piattaforma G-Suite, lavorano abitualmente con Chrome pc e gestiscono progetti di comunicazione digitale che prevedono la realizzazione di **podcast, blog, giornalino, sito web**.

Inoltre, sono abituati a lavorare in ambienti di apprendimento multimediali, con smart tv e postazioni circolari, situazioni che migliorano il livello di apprendimento nelle diverse discipline di studio e garantiscono a tutti gli studenti pari opportunità di sviluppo delle capacità e potenzialità individuali.

L'esigenza è stata quella di farli lavorare sullo sviluppo delle competenze digitali così come previsto dalla rubrica di valutazione d'Istituto. Pertanto, grazie al percorso di formazione costantemente in aggiornamento, l'alunno sarà in grado di:

- ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali;
- conoscere, padroneggiare e confrontare i media comunicativi a livello personale e sociale;
- sviluppare capacità di comunicazione attraverso la tecnologia;
- comprendere il senso di appartenenza ad una comunità virtuale (cittadinanza attiva);
- rispettare la Netiquette, i dati personali e la privacy;
- rielaborare e sviluppare contenuti digitali.

Inoltre, come esplicitato nelle linee guida definite dal MIUR, la finalità è stata quella di favorire un modello di processo didattico innovativo che utilizzi le tecnologie digitali, garantendo un apprendimento di tipo personalizzato, autonomo e soprattutto collaborativo in cui ogni alunno possa diventare protagonista della propria formazione.

Il progetto è stato destinato agli **alunni delle classi prime**, favorendo un senso di continuità scolastica con la scuola primaria. Infatti, il tema dei diritti dei bambini è stato argomento di approfondimento per tutti gli incontri di continuità scolastica nel corso del mese di dicembre.

Il punto di partenza è stato sempre la fiaba di Pinocchio. Agli alunni della scuola secondaria è toccato però innanzitutto un lavoro di riscrittura del testo. A partire dalla

storia originaria, l'obiettivo è stato quello di rielaborare in chiave moderna i pericoli che incontra lungo il suo cammino un adolescente.

I contenuti del testo sono stati formulati facendo tesoro del percorso di approfondimento e sensibilizzazione previsto dal progetto di **prevenzione al bullismo**, con particolare attenzione ai dati forniti nei seminari di approfondimento



seguiti nei giorni 8 e 9 febbraio (Moige e Polizia Postale) in occasione del **Safer Internet Day**.

Attraverso il lavoro di ricerca-azione e circle time condotti in classe, gli alunni hanno individuato i social più pericolosi per gli adolescenti più sensibili e meno seguiti dai genitori (si allega testo realizzato) ed hanno simulato un **dialogo tra Pinocchio e la personificazione di tali social**.

Lo scopo è stato quello di educare alla **cittadinanza digitale**, dunque conoscere le insidie del web e saperle evitare, per una navigazione sicura e consapevole.

Tutte le attività sono state archiviate e condivise mediante **Google Classroom** e **Google drive** e il lavoro a classi aperte è stato consentito nel rispetto della normativa Covid mediante videoconferenze **Google Meet** (con lavori di gruppo predisposti in stanze).

Ovviamente, lo scopo del percorso di questo nuovo Pinocchio "digitale" era quello di dimostrare che il web, come il mondo reale, nasconde sia pericoli che risorse. Pertanto, è necessario avere un proprio bagaglio culturale e professionale per saper scindere le due cose e utilizzare al meglio le risorse a nostra disposizione.

Infatti, il Pinocchio disobbediente, dopo essere caduto nell'abisso più profondo, riesce a comprendere quali sono gli aspetti buoni del digitale e, utilizzandoli, salva sé stesso e il babbo Geppetto dalla bocca della balena, così come previsto nella fiaba tradizionale.

Progettato il percorso testuale, gli alunni hanno lavorato alle competenze di lettura ed interpretazione, registrando le loro conversazioni con l'**app per podcast Anchor**.

A questo punto, è stato possibile passare all'utilizzo della piattaforma Genially per costruire il percorso interattivo.

La conoscenza della **piattaforma Genially** (online e gratuita) per gli alunni è una grande risorsa da inserire nel proprio bagaglio conoscitivo e che potrà accompagnarli durante tutto il percorso formativo. Si presenta come uno strumento che cattura l'attenzione e la curiosità degli alunni grazie all'utilizzo di metodologie innovative, ben predisposto per lo sviluppo dell'immaginazione e della creatività.

La scelta della piattaforma è stata dettata dalla versatilità di integrare attività didattiche, soprattutto per la realizzazione di **immagini interattive e presentazioni**, con un'interfaccia grafica di semplice utilizzo. Dunque, il lavoro svolto, si pone come un

proseguimento dell'attività di coding svolta per gli altri ordini di scuola, ma ad un livello di acquisizione della competenza superiore.

Nel corso della realizzazione della mappa interattiva, gli alunni hanno creato, sotto forma di pura esercitazione laboratoriale, dei labirinti con **minecraft**.

Inoltre, hanno curato la creazione del video finale acquisendo competenze nell'utilizzo di **power point** e **adobe spark**.



CONCLUSIONE

Si conclude così il viaggio virtuale di Pinocchio. Un percorso tortuoso ed avventuroso che ha portato gli alunni alla consapevolezza che lo studio e la scuola sono importanti, come è importante conoscere le risorse digitali in maniera approfondita per non incorrere nell'errore che "digitale" è il mero utilizzo dei social.

Tutti si sono divertiti, alunni e professori, e – attraverso il gioco - hanno portato a casa nuove competenze e conoscenze.

Il nostro Pinocchio virtuale è diventato un bambino vero, ama la scuola ed ha acquisito le necessarie competenze per considerarsi, a diritto, un **cittadino digitale**.



RISORSE UMANE

Dirigente Scolastico

Palmieri Antonio

Scuola dell'Infanzia:

Fusco Rosa

Cipullo Maddalena

DI Lillo Vincenza

Alunni di 5 anni.

Scuola Primaria:

Villano Clementina

Gallo Alessandra

Russo Antonietta

Alunni delle classi III, IV, V.

Scuola Secondaria di Primo Grado

De Simone Giuseppe

Pitocchelli Sara

Alunni delle classi I.

N.B. Per i vari ordini, tutti i docenti di classe sono stati coinvolti per la realizzazione dell'attività progettata.