

## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

La proposta di uno sguardo attento e curioso ma assolutamente non giudicante con l'intento di portare i bambini e le bambine ad immaginare la vita altrui. Si vuole lavorare sulla conoscenza dell'altro per mezzo di ipotesi, che potrebbero essere smentite generando stupore con la scoperta della verità. L'attività prevede l'osservazione, di immagini e fotografie, per fantasticare, immaginare, pensare e conoscere.



Comunicazione e collaborazione



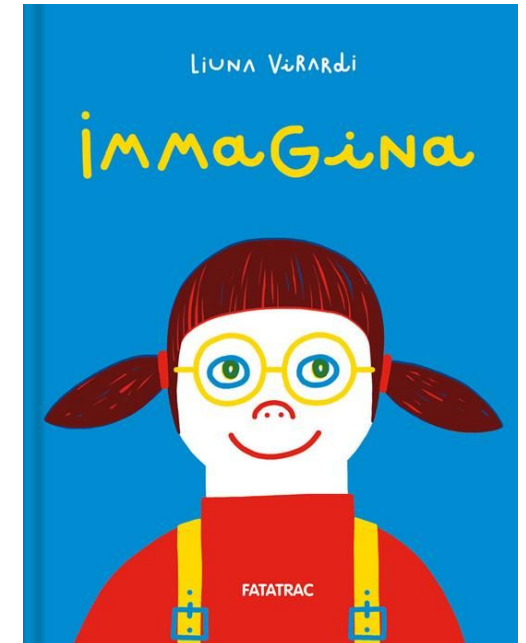
Risolvere problemi

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
A livello base e con l'aiuto di qualcuno	Comunicazione e collaborazione	2.6. Gestire l'identità digitale
	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

## Non ti conosco ma (forse) ti posso immaginare

### Libro digitale

con immagini tratte da *Immagina* di Liuna Virardi



INFANZIA



PRIMARIA



### Setting

L'insegnante e i bambini in un primo momento sono seduti in cerchio sul tappeto poi l'attività si svolge ai tavoli, predisposti in precedenza in modo da riuscire ad accogliere ogni coppia di bambini.

### Descrizione dell'attività

Immaginiamo dettagli rispetto alla vita di alcuni personaggi rappresentati nel libro. Come si chiameranno? E quale sarà la loro professione? E dove potrebbero abitare?

La creazione delle coppie è pensata dall'insegnante sulla base delle competenze dei bambini. L'attività potrebbe venire banalizzata. L'insegnante ricopre un ruolo fondamentale per contrastare questo rischio.

### Anticipare

L'insegnante proietta in sequenza due immagini di persone tratte dal libro *Immagina* di Liuna Virardi.

Già scannerizzate e inserite in diverse pagine di un [libro digitale](#) (creato con [bookcreator](#)).

Mentre sfoglia il libro pone alcune domande "come si chiama secondo voi?" "quale è la sua professione?" "Quale sarà il suo gusto di gelato preferito?" "ha degli animali domestici?" "dove potrebbe abitare?"

### Materiali e Risorse

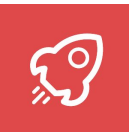
Proiettore/LIM

Pc/tablet/smartphone

Macchina fotografica digitale

Fogli A4

Colori (pennarelli/pastelli/...)



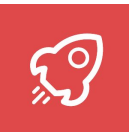
## Produrre

L'insegnante crea diverse coppie di bambini e consegna ad ogni coppia un'immagine scansionata dallo stesso libro di quelle viste e commentate in precedenza.

Ogni coppia si confronta e discute rispetto all'immagine che è stata loro assegnata. I bambini e le bambine quindi a due domande:

- Nome e Cognome del personaggio fantasioso e divertente
- Domanda strettamente legata alla risposta data nel libro

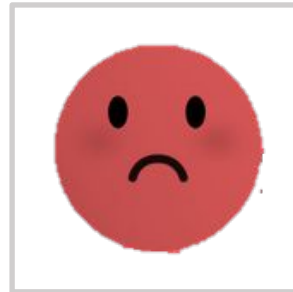
Una volta concordate le risposte le disegnano e successivamente (se necessario con il supporto dell'insegnante) scattano una fotografia al loro disegno. La fotografia e la risposta alle domande (registrazione vocale) viene inserita (se necessario con il supporto dell'insegnante) direttamente nella pagina del libro digitale dedicata al loro personaggio.



### Riflettere

L'insegnante mostra ai bambini il libro digitale arricchito dalle loro idee e in un secondo momento mostra ciò che l'autrice ha pensato per questi personaggi. Si portano i bambini a riflettere sulla conoscenza/non conoscenza dell'altro.

**Autovalutazione:** viene chiesto ad ogni bambino di indicare quanto è piaciuta loro l'attività e quindi di motivare la scelta. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback dai bambini che risulterà utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso dai bambini in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.



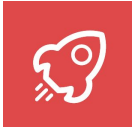
### Altre attività proposte

**L'attività può essere svolta device-free prevedendo la creazione di un libro cartaceo.**

**L'attività può essere proposta aggiungendo o togliendo personaggi.**

**I bambini più piccoli (4 anni) o alle prime armi possono essere guidati ulteriormente da una consegna più precisa e specifica.**

**L'attività, con le giuste semplificazioni e/o modifiche, potrebbe essere proposta anche ai bambini di 3 anni oppure a bambini del primo biennio della scuola primaria**



**CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE**

*Stare in Rete è anche un atto culturale*

**DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE**

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Potenziare la relazione e il gioco con i pari	d750 Relazioni sociali informali	Capacità di instaurare una relazione di tipo cooperativo con i compagni di classe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con i compagni di classe, strutturare il gioco "Indovina chi" chiedendo all'alunno di indicare/ dire il nome dell'alunno a partire da una caratteristica (esempio &lt;&lt;Indovina chi porta la maglietta rossa?&gt;&gt;)</li> <li>• Far disegnare/fotografare il proprio autoritratto di tutti i bambini della classe e ritagiarlo in tre grandi pezzi. In gruppo si chiede ai bambini di ricomporre le immagini come in un puzzle. Si può anche ipotizzare l'attività con un gioco a squadre.</li> </ul>
Ipotizzare, a partire da un'immagine, azioni e nome di qualcun altro	b1264 Apertura all'esperienza	Capacità immaginativa Anticipare e immaginare situazioni ed eventi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzando sequenze temporali presentare al bambino le PECS e chiedere di riordinarle (esempio sequenza gonfiare un palloncino: 1-bambino che prende palloncino 2-bambino che gonfia 3- bambino con palloncino gonfio. Si presenta la n.2 e si chiede &lt;&lt;cosa viene prima/dopo?&gt;&gt; );</li> <li>• Utilizzando PECS con azioni comuni (leggere, scrivere, mangiare, giocare) si mostra al bambino un PECS con con smile felice/ triste/arrabbiato e si chiede al bambino di immaginare cosa sia accaduto scegliendo tra le azioni precedenti. Si può iniziare chiedendo al bambino prima di sè e poi degli altri.</li> </ul>

**DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO**

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Denominare azioni appartenenti alla routine quotidiana	d16710 Espressioni del linguaggio verbale	Denominazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la classe, l'insegnante nomina un oggetto e chiede ai bambini di trovarlo all'interno dell'ambiente. Questa attività può prevedere l'uso di squadre e punteggi.</li> <li>• Con la classe, utilizzando il mimare/ "far finta di" presentare le azioni più comuni e chiedere al bambino di nominarle.</li> <li>• Utilizzando PECS con oggetti e azioni comuni chiedere all'alunno di denominarle;</li> </ul>



**DIMENSIONE COGNITIVA e NEUROPSICOLOGICA e dell'APPRENDIMENTO**

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Organizzare il proprio lavoro	b1641	Capacità di organizzare sequenze di pensiero, strumenti e comportamenti volti alla realizzazione di obiettivi e azioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con l'aiuto delle PECS già predisposto dall'insegnante, chiedere al bambino di individuare gli strumenti per svolgere il compito;</li> <li>• Insieme ad un compagno, chiedere all'alunno di posizionare sul banco i materiali necessari a svolgere l'attività;</li> </ul>
Mantenere l'attenzione sull'attività assegnata per un tempo congruo	b160 Focalizzare l'attenzione	Capacità di dirigere l'attenzione su un determinato compito ignorando stimoli distrattori.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorare il proprio autoritratto cercando di rispettare i margini.</li> <li>• Utilizzando un timer, chiedere al bambino di concentrarsi fino allo scadere del tempo. Si può utilizzare questa strategia per preparare il materiale da utilizzare successivamente.</li> </ul>