



Scuola Primaria “A.Manzi” – Bellaria Igea Marina

Per l'anno scolastico 2011 la scuola primaria Alberto Manzi di Bellaria Igea Marina ha scelto per la II°A, II°B e II°C il laboratorio “Eroi della mia fantasia”, e per la IV°A e la IV°B il laboratorio “Piccoli Internauti”, entrambi divisi in due incontri di due ore ciascuno.

Presentazione laboratori e obiettivi

Il laboratorio “Eroi della mia fantasia” si pone l'obiettivo di individuare, criticare, ribaltare ed elaborare creativamente gli stereotipi legati ai personaggi eroici del piccolo schermo e del mondo dei videogiochi. Riflettendo sulle caratteristiche e sulle presunte qualità di questi personaggi e tentando di crearne di nuovi completamente svincolati dall'immaginario televisivo si invita il bambino a mettere in discussione la rigidità e i limiti di quelli che lui stesso definisce “eroi”. Vengono infine proposte alternative che invitano a riflettere sul significato della parola “eroe” e sulla sua umanità. La storia di un piccolo bambino cinese letta alla classe che dice la verità con coraggio nonostante tutto e tutti sposta il significato di eroe da un mondo fantastico e inaccessibile alla realtà di tutti i giorni, offrendo al bambino lo spunto per riflettere e comprendere come tutti possono essere eroi, anche nella quotidianità, compiendo gesti speciali.

Il laboratorio “Piccoli internauti” nasce con l'intento di familiarizzare i bambini con il mondo del computer, di internet e dei molteplici utilizzi possibili. Vengono date indicazioni sulle modalità di navigazione sicura, su come fare una ricerca di qualità e su cosa è meglio evitare di fare quando si è online.

Note metodologiche

Nel laboratorio “Eroi della mia fantasia”, per aiutare i bambini a svincolarsi dalla rigidità degli stereotipi, sono state utilizzate le tecniche del frottage, del collage e dello strappo. Con l'ausilio di tavolette semirigide sulle quali sono impressi dei pattern e dei colori a cera i bimbi dovevano inizialmente realizzare dei fogli A4 pieni di colore sovrapponendo fantasie e tinte a seconda del loro gusto.

Una volta terminato il lavoro i disegni venivano appesi alla lavagna e i bambini avevano il compito di immaginare cosa potessero sembrare le fantasie disegnate. Con la tecnica a strappo i bimbi avevano il compito di strappare i pattern realizzati con il frottage selezionando cinque pezzi di carta con i quali dovevano realizzare un personaggio fantastico inventato, a questo dovevano poi aggiungere particolari somatici, un nome, dei poteri speciali e uno sfondo. Con i bimbi di quarta invece si è lavorato sia in classe che nell'aula di informatica utilizzando i pc dai quali era possibile collegarsi ad internet.

Le fasi del lavoro

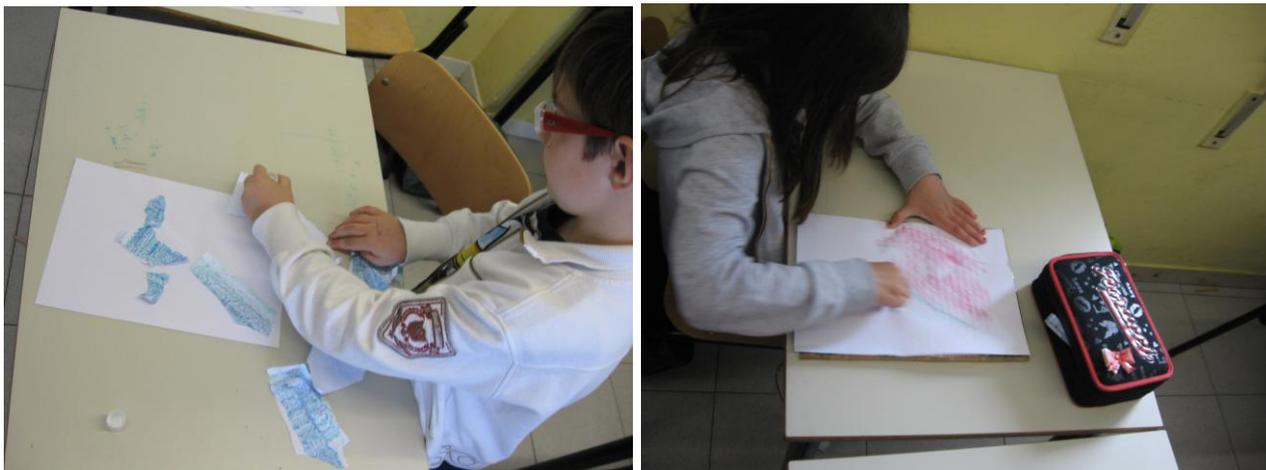
I° incontro

Nel primo incontro gli alunni delle tre seconde hanno iniziato il laboratorio realizzando un disegno astratto con la tecnica del frottage, i disegni sono stati appesi alla lavagna con questi risultati:



“Cosa immagino osservando il mio disegno”

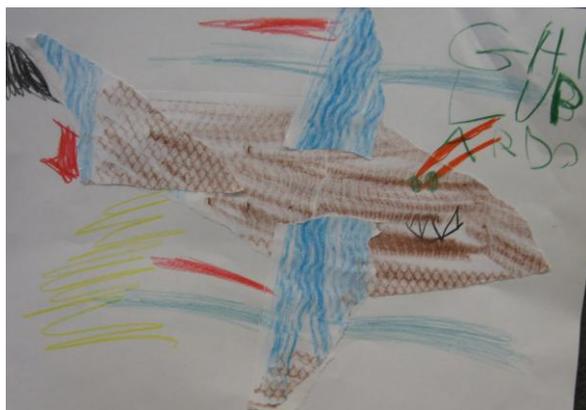
Le classi si sono poi messe all'opera per realizzare l'eroe inventato con la tecnica dello strappo. Queste le fasi del lavoro:



L'eroe inventato prende forma



Ancora qualche ritocco



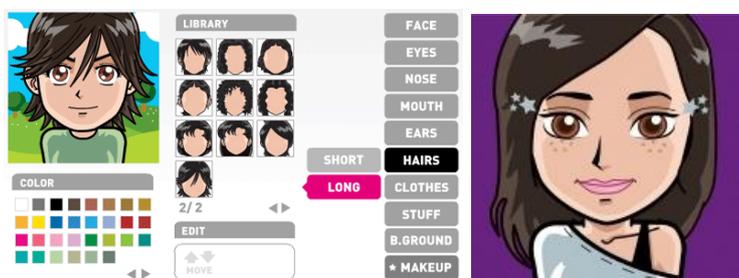
Eroi inventati con la tecnica a strappo



Eroi inventati con la tecnica a strappo

I bimbi di quarta invece hanno iniziato il laboratorio in classe con un dibattito sui consumi del web. E' emerso che la maggior parte dei bambini utilizza internet per un'ora al giorno circa, prevalentemente per giocare, vedere video, e fare ricerche scolastiche. E' stata poi presentata alla classe una introduzione ad internet, al suo funzionamento e ai suoi molteplici utilizzi.

Nella seconda ora i bambini hanno lavorato in aula di informatica, a gruppi di due o tre davanti ad un pc collegato ad internet. La prima consegna, in base a quanto spiegato in classe, è stata quella di fare una ricerca di qualità, ossia di individuare siti web attendibili e completi su argomenti assegnati dall'educatore. Il laboratorio si è concluso con la realizzazione di un avatar, i bambini, utilizzando un programma online, dovevano costruire la propria immagine virtuale.



Questi alcuni dei risultati

II° incontro

Nel secondo incontro gli alunni delle classi terze, dopo aver ascoltato la storia "Il vaso vuoto", hanno avuto il compito di disegnare l'eroe bambino Ping in una determinata fase del racconto. Questi alcuni dei risultati:



"Come mi immagino Ping"

Il laboratorio è proseguito con la ricostruzione della storia alla lavagna e con un dibattito sul valore della sincerità.



Ricostruzione della storia alla lavagna

A seguire i bimbi hanno concluso il laboratorio realizzando una breve storia a fumetti nella quale loro stessi diventavano piccoli eroi compiendo un'azione speciale.



Storia a fumetti "Anche io sono un eroe"

Le classi, con i lavori fatti nel corso del laboratorio, hanno anche realizzato un cartellone "Gli eroi della nostra fantasia" nel quale ad ogni personaggio veniva affiancata una breve presentazione:



Zaffiria

CENTRO PERMANENTE PER L'EDUCAZIONE AI MASS MEDIA

bellaria
igea marina
Provincia di Rimini



Il cartellone finale



Il cartellone finale

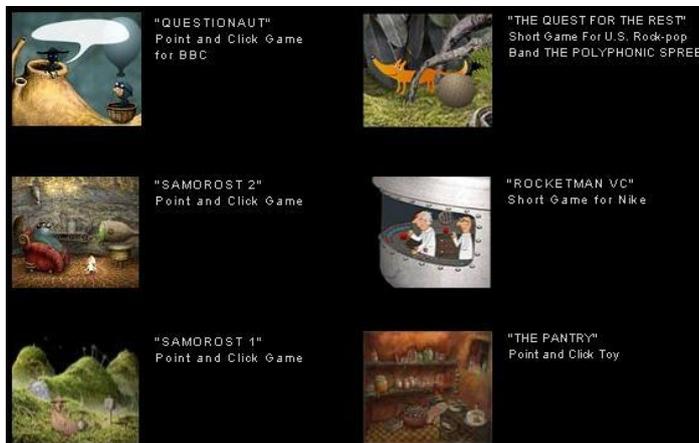
I bimbi di quarta invece, dopo una serie di indicazioni date dall'educatore, hanno elaborato le principali regole per una navigazione in sicurezza. Hanno poi organizzato i contenuti presentati nel corso del laboratorio organizzandoli in schede ed elaborati sul loro quaderno.

Ecco alcuni esempi:

INFORMATICA		SU INTERNET POSSO																																					
WWW	Per valutare la validità di un sito	FARE RICERCHE																																					
OLE	internet:	GIOCARRE																																					
RDB		ACQUISTARE																																					
LE		GUARDARE VIDEO																																					
D	• CONTROLLO SEMPRE SE C'È (E CHI C'È) L'AUTORE DEL SITO	CHATTARE																																					
	• CONTROLLO L'ASPETTO DEL SITO (GRAFICA QUANTITÀ DI PUBBLICITÀ)	SCARICARE MUSICA																																					
	CHIAREZZA DELLE INFORMAZIONI	" " VIDEO/GIOCHI																																					
		CREARE UNA PAG. WEB																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PRIVACY</th> <th>SI</th> <th>NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>COME SONO FISICAMENTE SENZA ENTRARE NEI LINGUAGGI CONFIDENZIALI</td> <td>FIDUCIA</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>INTIMITÀ</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>SENTIMENTI</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>CODE SEGRETE</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>NOME</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>COGNOME</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>NUMERO CARTA CREDITO</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>LINGUAGGIO CONFIDENZIALE</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		PRIVACY		SI	NO	COME SONO FISICAMENTE SENZA ENTRARE NEI LINGUAGGI CONFIDENZIALI	FIDUCIA				INTIMITÀ				SENTIMENTI				CODE SEGRETE				NOME				COGNOME				NUMERO CARTA CREDITO				LINGUAGGIO CONFIDENZIALE		
PRIVACY		SI	NO																																				
COME SONO FISICAMENTE SENZA ENTRARE NEI LINGUAGGI CONFIDENZIALI	FIDUCIA																																						
	INTIMITÀ																																						
	SENTIMENTI																																						
	CODE SEGRETE																																						
	NOME																																						
	COGNOME																																						
	NUMERO CARTA CREDITO																																						
	LINGUAGGIO CONFIDENZIALE																																						
	<p>PEGI</p> <p>» Nella pagina un videogiochi controllo se l'età è giusta per me</p> <p>3+ 6+ 12+ 14+ 18+</p> <p>» Entro di comprare il videogiochi se trovo queste icone:</p> <p>        </p> <p>violenza paura droga volgarità sesso gioco discriminazione</p>																																						

Rielaborazione dei contenuti del laboratorio

Il laboratorio si è concluso con la presentazione alla classe di videogiochi online "intelligenti", nei quali è necessario usare la logica e la memoria.



Il portale dei giochi intelligenti di "Amanita-design"

Cosa hanno imparato i bambini



I bimbi hanno imparato a riflettere sul significato della parola eroe, a fare un lavoro con cura, a dare valore alla sincerità, a considerare eroi non soltanto i personaggi dei fumetti e dei videogiochi, a lasciare libera l'immaginazione, a non giudicare le idee dei compagni, a rispettare i tempi di realizzazione di tutti, ad ascoltare, ad incantarsi di fronte ad una storia senza immagini. Riguardo al web hanno imparato come funziona internet e che cos'è di preciso, come si possono fare meglio le ricerche scolastiche, cosa è bene non fare mai, cosa è meglio fare accompagnati da un genitore, quali sono i rischi della rete, come si tutela la privacy, quali sono i contenuti dei videogiochi non adatti, cos'è un avatar, e che esistono online anche giochi intelligenti e adatti alla loro età.

Il commento delle insegnanti

Rossana Severi, II°C: "Il laboratorio si è rivelato interessante e coinvolgente per il gruppo-classe, ricco di spunti da ampliare e approfondire. Ottimo il rapporto instaurato tra i bambini e l'educatrice"

Daniela Morri, II°B: "Facilmente comprensibile quanto proposto. Possibilità per gli alunni di creare attraverso la loro immaginazione e fantasia"