

Essere insegnanti, di scuola  
dell'infanzia, nel mondo dei nuovi  
media: TECNOLOGIE PER L'USO  
2° EDIZIONE

A Cura della Dott.ssa Isabella Usardi  
[isabellausardi@gmail.com](mailto:isabellausardi@gmail.com)



## IL CALENDARIO DEGLI INCONTRI:

- 16.09.21 DALLE ORE 16,30 ALLE ORE 19,30
- 21.09.21 DALLE ORE 16,30 ALLE ORE 19,30
- 29.09.21 DALLE ORE 16,30 ALLE ORE 19,30
- 05.10.21 DALLE ORE 16,30 ALLE ORE 19,30
- 13.10.21 DALLE ORE 16,30 ALLE ORE 19,30
  
- **ATTIVITA' ASINCRONA SU GOOGLE CLASSROOM**

# CARATTERISTICHE DELL'U.F.

L'U.F. consta di 15 ore **SINCRONE**

- **Le attività sincrone poggeranno su Google Meet**

# ATTIVITA' ASINCRONA-ARTICOLAZIONE

- L'attività asincrona poggerà su Google Classroom che fungerà sia da **repository**, andrò infatti a condividere slide, file audio, video, link d'interesse mostrati nel corso degli incontri o d'approfondimento, che da **ambiente d'apprendimento** volto a promuovere scambi interattivi, confronti, condivisione di buone prassi e la rielaborazione di quanto condiviso.
- *A tale proposito vi chiedo gentilmente di inviarmi, tramite e mail, un indirizzo di posta gmail.com personale e non istituzionale.*

# CONOSCIAMOCI!

- ASPETTATIVE E MOTIVAZIONI

The logo for Mentimeter, featuring a blue square icon with a white bar chart and the word "Mentimeter" in a bold, blue, sans-serif font.

**Mentimeter**

# ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO

- **I INCONTRO**
- Il contesto socio culturale di riferimento
- Generazione APP
- Educare giovani nativi digitali
- I diritti del nativo digitale
- Neuroscienze ed apprendimento: l'emozione nell'apprendere e dell'apprendere
- **Teoria, prassi e digitale:**
- **Piaget ed i serious games**
- Bruner e gli e-book ed i MOOC
- Vygotskij e gli AVC (ambienti virtuali cooperativi) e le metodologie attive di lavoro

# ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO

- **II INCONTRO**

- Analogico VS Digitale: stare in equilibrio tra competenza, contemporaneità e consapevolezza
- Creatività e pensiero divergente
- Web App e tools per progettare, condividere e documentare: Padlet e Canva  
BONUS TRACK: Powtoon

- **III INCONTRO**

- Dar voce ai silent book
- Alla scoperta di Chatter Pix, Book Creator, ScreenCast-o-matic e My story book

# ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO

- **IV INCONTRO\_INCONTRO LABORATORIALE**
- Attività in piccolo gruppo (utilizzando una metodologia di lavoro cooperativa)
- Alla scoperta di Google Workspace for education (noto in precedenza come Gsuite for Education)
- **V INCONTRO-CONDIVISIONE E RESTITUZIONE**
- Dar vita ad atelier digitali: Andar per boschi , Loopimal e Patatap, La pioggia a mezzogiorno

# DOMANDE ALLA BASE DEL NOSTRO PERCORSO

- COME POTER UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE 1)CON gli ALLIEVI?
- 2)CON le FAMIGLIE?
- 3)CON i COLLEGHI?

# BENVENUTE

“

Tra vent'anni sarai più deluso dalle cose  
che non hai fatto che da quelle che hai  
fatto. Perciò molla gli ormeggi.  
Esci dal porto sicuro. Lascia che il vento  
gonfi le tue vele.  
Esplora. Sogna. Scopri.

**MARK TWAIN**

# PREMESSA

- Nella proposta di questo laboratorio il bambino non affronta in solitudine lo schermo ma ne fa oggetto di gioco collettivo per esplorare il mondo con strumenti nuovi e modalità nuove. Analogico e digitale sono sempre intrecciati, in ogni elemento proposto. La leggerezza e profondità del gioco, la potenza dei “100 linguaggi dei bambini”, il necessario allenamento a saper attendere, ascoltare e cooperare sono qui declinati per rimodulare la tecnologia e la didattica stessa.
- **Come definito da Alberto Manzi “si tratta di costruire insieme una nuova cultura tecnologica che abbia al centro l’esperienza del bambino, il suo desiderio di scoprire e capire il mondo”.**

# GLI EFFETTI DEL DIGITALE SULLO SVILUPPO DEI BAMBINI

- *“E’ importante ricordare che gli esseri umani nelle diverse epoche si sono sempre lamentati degli effetti delle nuove tecnologie sulla mente dei giovani”*

• *Sarah-Jayne Blakemore*

# GLI EFFETTI DEL DIGITALE SULLO SVILUPPO DEI BAMBINI

- La crescente pervasività della tecnologia ha inoltre portato in evidenza un nuovo dibattito pubblico e una nuova emergenza educativa legata al ruolo che ricoprono le nuove tecnologie nella vita dei bambini.
- Diventa sempre più importante interrogarsi sugli effetti del digitale sulle abilità comunicativo relazionali dei bambini e sulle implicazioni dell'utilizzo delle nuove tecnologie nelle situazioni educative.

## BAMBINI DIGITALI

Passano sempre più tempo con tablet e app. Quali sono le conseguenze sul loro sviluppo?

Internazionale, 12/18 Aprile 2013.  
N.995.ANNO 20



## GENERAZIONE APP, 2014

**app-*enabling***

**app-*dependent***



# HOWARD GARDNER: IMMEDIATEZZA E IMMERSIVITA' CHE ALLENANO PIU' FORME DI INTELLIGENZA

- Come sostiene anche Howard Gardner « la naturale immediatezza con la quale i bambini si accostano alle tecnologie, semplificando i percorsi di accesso e di utilizzazione, costituisce una straordinaria risorsa che deve essere orientata da adulti consapevoli affinchè la riduzione della complessità non risulti una riduzione della ricchezza e della molteplicità delle esperienze di apprendimento e una perdita delle intelligenze e dei linguaggi ai quali le potenzialità dei piccoli sono predisposte».



# I PUNTI DI FORZA DEI NATIVI DIGITALI- «SUPERMAN»

Secondo Giuseppe Riva (2019, 2014) è come se le nuove generazioni avessero in più, rispetto alle precedenti, il **potere della vista a raggi X di Superman**: grazie a esso possono vedere attraverso i media digitali identificando delle opportunità nascoste e la strada per raggiungerle (...) in quanto per loro, l'uso della tecnologia è trasparente, diretto ed immediato. Rappresenta un'opportunità e non un problema.

Questo poggia sulla loro predisposizione ad apprendere in maniera intuitiva.



# LA KRYPTONITE DEI NATIVI DIGITALI

I neuroni a specchio, si attivano quando il soggetto sperimenta delle emozioni e quando questo vede qualcuno sperimentare delle emozioni (Rizzolatti, Sinigaglia, 2006), sono alla base del **rispecchiamento emotivo** a sua volta alla base della **teoria dell'attaccamento**.

In particolar modo John Bowlby, psicologo inglese padre della teoria dell'attaccamento (J.Bowlby, 2000), sottolinea come attraverso l'analisi dei segnali corporei il bambino costruisca i propri "modelli operativi interni", schemi mentali che organizzano le informazioni di tipo corporeo ed emotivo in strutture spazio-temporali per elaborare previsioni sull'andamento delle proprie relazioni, soprattutto durante situazioni di ansia e di bisogno.

**I nativi digitali man mano che crescono vedono il corpo dell'altro scomparire dalla relazione che diventa prevalentemente digitale, rendendo impossibile utilizzare i processi di rispecchiamento per potenziare le proprie capacità di regolazione emotiva.**

Molti casi di cyberbullismo nascono proprio dall'incapacità di percepire nell'altra persona il disagio generato da azioni come l'insulto o la condivisione online di contenuti sensibili.

Questa minore capacità di regolazione emotiva porta i nativi a prediligere emozioni sperimentate attraverso la tecnologia (...) che possono scegliere quando e dove sperimentare senza dover imparare a controllarle (Riva, 2019).



# LA TECNOLOGIA A SCUOLA

I bambini che afferiscono alla Generazione Touch, anche con meno di un anno di vita, possono interagire con lo smartphone senza dover imparare un sistema simbolico: gli basta adattare al nuovo medium gli schemi percettivo-motori che ha già appreso e che gli consentono di muoversi ed interagire con gli oggetti.

Questo comporta un aumento dei disturbi specifici del linguaggio legati alla maggior difficoltà di organizzare la conoscenza in termini linguistico-simbolici mentre il sistema “schiaffo il bottone e succede subito qualcosa” si scontra con la lentezza ed il costo cognitivo richiesto dalla lettura e dal ragionamento (Riva, 2019).

Allo stesso tempo le relazioni sociali vis a vis sono più problematiche che nel passato con il rischio di isolamento e solitudine.



# PROMUOVERE L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

- Secondo le Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) **la competenza digitale** (una delle otto competenze chiave) consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. *Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet*
- **L'obiettivo della scuola diviene quindi quello di comprendere come e quando avvalersi delle nuove tecnologie nella profonda consapevolezza che l'innovazione risiede nel fornire ai bambini le chiavi di accesso alla loro cultura che sempre più afferisce al digitale.**

# IL RAPPORTO «IL BAMBINO E GLI SCHERMI»

- L'Accademia della scienza francese (Bach et al. 2013) ha realizzato il rapporto [«il bambino e gli schermi»](#)



# ALCUNE PREZIOSE INDICAZIONI

- Non dare ai bambini strumenti tecnologici che non siano adeguati alla loro età:
- **0/2 anni** nessun uso di strumenti tecnologici (massimo 15 minuti con strumenti interattivi),
- **2/4 anni**, per un massimo di 30 minuti al giorno proponendo app per lo sviluppo dell'attenzione selettiva, della numerazione e della categorizzazione.
- **4/6 anni** per un massimo di 45 minuti, con app che fungano da prerequisito per la letto scrittura;
- Fino a 6 anni è importante che il bambino non abbia nessun device personale.

# ALCUNE INDICAZIONI PREZIOSE I DIRITTI DEL NATIVO DIGITALE

- I DIRITTI DEL NATIVO DIGITALE

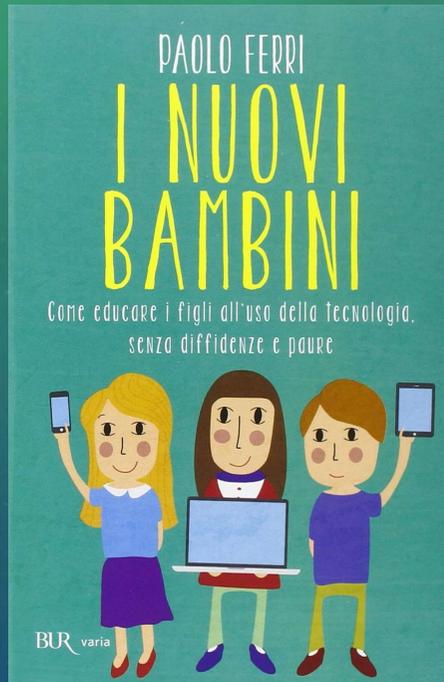


# UNO SPUNTO PER GRANDI E PICCINI

- «Papà è connesso» di Philippe De Kemmeter, Emme Edizioni



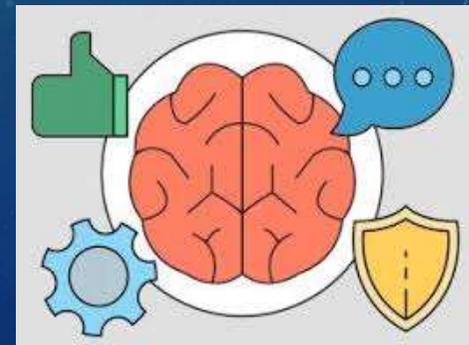
# BIBLIOGRAFIA VISIVA



# NEUROSCIENZE ED APPRENDIMENTO

Al fine di facilitare la strutturazione di percorsi efficaci andremo ad approfondire alcuni dei processi cognitivi a sostegno dell'apprendimento, quali:

- le emozioni,
- l'attenzione,
- la memoria e
- la motivazione.



# L'ATTENZIONE NEI CONFRONTI DELL'EDUCAZIONE EMOZIONALE E DELL'EMOZIONE NELL'APPRENDERE

“Educare la mente senza educare il cuore significa non educare affatto”

Aristotele

## LA WARM COGNITION

L'apprendimento è un processo complesso e ad oggi è possibile individuare numerosi studenti in difficoltà senza che ciò sia indice di un disturbo neuropsicologico.

Proprio da questa riflessione è nato il filone di ricerca che è poi sfociato sulla warm cognition della prof.ssa Daniela Lucangeli e dei suoi collaboratori all'Università di Padova.

# I CORTO CIRCUITI EMOZIONALI

Possiamo pensare la warm cognition come un antidoto ai corto circuiti emozionali.

Pensare e promuovere un ambiente fisico popolato da emozioni positive e un senso d'accoglienza risulta essere estremamente importante al fine di evitare l'attivazione di corto circuiti emozionali.

L'APPRENDIMENTO E' INFATTI STRETTAMENTE CORRELATO AL PROCESSO COGNITIVO DELLE  
EMOZIONI

# L'ATTENZIONE

**Definizione:** un processo cognitivo che consente di selezionare degli stimoli (strettamente correlato quindi alla sensazione ed alla percezione).

2 funzioni fondamentali: FILTRO e AMPLIFICATORE.

Non si tratta di un processo lineare, ma di un fenomeno psicofisiologico caratterizzato da un'alternanza tra momenti di aumento e di calo del livello dell'attenzione su cui influiscono diversi fattori, tra cui il ritmo circadiano.

## L'ATTENZIONE/2

- «L'attenzione – in tutte le sue varietà – rappresenta una risorsa mentale poco considerata e sottovalutata, ma che riveste un'importanza enorme rispetto al modo in cui affrontiamo la vita. [...] ci mette in connessione con il mondo, plasmando e definendo la nostra esperienza». Secondo i neuroscienziati Michael Posner e Mary Rothbart l'attenzione ci fornisce quei meccanismi che stanno alla base della nostra consapevolezza del mondo e del controllo volontario dei pensieri e delle emozioni. **Il touch screen non è una vera esperienza sensoriale: c'è una superficie liscia che attiva stimoli visivi. Molti studi documentano un rapporto diretto tra la durata dell'esposizione agli schermi e le conseguenze sull'attenzione di bambini e ragazzi. Un bambino piccolo che fruisce di un'ora di TV al giorno, è a rischio di sviluppare deficit di attenzione due volte superiore a chi non la guarda.»**
- Alberto Oliverio [Nativi digitali. Non lasciamoli soli con i media](#) Vita e Pensiero, 2/2014

# LA MOTIVAZIONE

“Il desiderio di imparare spinge come un vento ciascuno di noi a superare se stesso: siccome non possiamo sapere tutto da soli, gli altri ci prestano quello che già sanno”

**D.Lucangeli, 2019**



# GLI ATTIVATORI EMOZIONALI

- Risulta essere importante al fine di attivare il sistema motivazionale e la curiosità degli allievi proporre degli "attivatori emozionali" ossia pensare a delle proposte che possano aiutare l'allievo ad immergersi nell'argomento che sarà oggetto della lezione cercando modalità emozionanti, divertenti e innovative.
- Es. breve video di Powtoon "Mission Im-Possible"



Grazie per la partecipazione!  
Un caro saluto,

*A presto*