



Un vascello per navigare **SICURI**

La prova sul campo in 11 scuole piemontesi di un nuovo browser per la navigazione sicura dei bambini ... e non solo

Quaderni pubblicati dall'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte

Direttore: Luigi Catalano

Direttore Editoriale: Michele Tortorici

Coordinamento: Giovanni Marcianò - Ufficio scolastico regionale per il Piemonte

Responsabile Editing: Servizio per la Comunicazione dell'Ufficio scolastico regionale per il Piemonte

Contributi di:

Maria Cristina Accornero - Direzione Didattica 5° Circolo - Rivoli (Torino)

Gabriella Badà - Istituto Comprensivo - Cavaglià (Biella)

Stefania Giorello - Istituto Comprensivo "De Amicis" - Luserna San Giovanni (Torino)

Simonetta Siega - Istituto Comprensivo "A. Fogazzaro" - Baveno (Verbania)

Maria Gabriella Strino - Direzione Didattica 1° Circolo - Omegna (Verbania)

Antonella Torasso - Direzione Didattica 2° Circolo - Chivasso (Torino)

La presente pubblicazione potrà essere riprodotta per l'utilizzo da parte delle scuole in attività di formazione del personale direttivo, docente e ATA. Non potrà invece essere riprodotta né parzialmente né totalmente per realizzare altre pubblicazioni o per usi diversi da quelli sopraindicati, salvo autorizzazione scritta dell'Ufficio scolastico regionale per il Piemonte.

Edizione fuori commercio

Le scuole invitate alla prova del browser:

- I Circolo di Novi Ligure (AL)
- I.C. di Cavaglià (BI)
- I Circolo di Mondovì (CN)
- II Circolo di Novara (NO)
- II Circolo di Chivasso (TO)
- I Circolo di Grugliasco (TO)
- I.C. di Luserna S.Giovanni (TO)
- V Circolo di Rivoli (TO)
- I.C. "A. Fogazzaro" di Baveno (VB)
- I Circolo di Omegna (VB)



Indice

| | |
|--|----------|
| Premessa | pag. 7 |
| 1. Navigazione sicura | pag. 13 |
| 1.1 Il porto: un orientamento sicuro | pag. 13 |
| 1.2 Il motore di ricerca interno | pag. 20 |
| 1.3 Scoprire e validare nuove risorse | pag. 24 |
| 1.4 Rotte tracciate o esplorazione libera? | pag. 31 |
| 2. Comunicazione in rete sicura | pag. 37 |
| 2.1 Fare posta col Capitano | pag. 37 |
| 2.2 Cercare amici e compagni | pag. 40 |
| 2.3 Scoprire il computer come strumento di comunicazione | pag. 48 |
| 2.4 Netiquette | pag. 63 |
| 3. Giocare in rete | pag. 69 |
| 3.1 Giocando si impara? | pag. 69 |
| 3.2 Giocare in classe | pag. 74 |
| 3.3 Giocare in rete | pag. 77 |
| 3.4 Registrarsi sui siti. Cautele da adottare | pag. 85 |
| 4. Compiti a casa | pag. 89 |
| 4.1 Ma a casa i bambini hanno computer e connessione? | pag. 89 |
| 4.2 Compiti a casa e Internet | pag. 94 |
| 4.3 A casa chi amministra il computer? | pag. 96 |
| 4.4 Parlare di netiquette coi genitori | pag. 100 |
| Conclusioni | pag. 103 |
| Note | pag. 107 |

Premessa

Nel mese di marzo 2004 sono stato contattato per provare un nuovo software. Chi lo aveva sviluppato conosceva l'attività che l'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte (USR) aveva svolto nel 2003, e conosceva “Un ragno per amico”, il Quaderno pubblicato nel settembre 2003 e poi distribuito nella scuola piemontese. Non so, non gliel'ho mai chiesto, se ne avevano avuto notizia consultando Internet¹, oppure in qualcuna delle Fiere e Convegni nazionali in cui l'USR ha documentato l'impegno sul fronte della promozione di una cultura dell'uso corretto e consapevole di Internet a scuola.

Fatto sta che conoscevano la CR 142/03 e il volumetto. E sapevano anche che io in particolare mi occupo da tempo della scuola primaria e dell'impiego delle TIC in questo delicato ambito dell'istruzione. Ed allora mi chiedevano se volevo scaricare e provare “Il Veliero”², un nuovo browser sviluppato pensando ai bambini e alle loro esigenze di accesso ai siti Internet offrendo un aiuto concreto ai genitori.

Questo lavoro è nato in quel momento. Già alla prima occhiata l'home page mostrava quanta attenzione fosse stata posta alle esigenze dei bambini. Grafica adeguata e chiaramente comprensibile anche dai più piccoli. Ma più di tutto una metafora forte che aiuta il bambino a comprendere cosa sta facendo col computer: col Veliero naviga in Internet, con un Capitano attento e un Nostromo³ pronti ad assisterlo in caso di necessità. Un porto da cui partire, su rotte ben definite, e a cui ritornare sicuri in qualsiasi momento e da qualsiasi punto del web.

A seguire il primo contatto che è successo? Dopo aver ricevuto una documentazio-

ne adeguata in un fugace incontro alla stazione Termini di Roma tra un treno e l'altro, ho sottoposto al dott. Catalano, il nostro Direttore generale, questa opportunità per le valutazioni del caso. È nata così l'esperienza sul campo qui raccontata. Una decina di scuole e altrettante insegnanti che tra aprile e maggio hanno installato nei computer di scuola, e provato con le loro classi, "Il Veliero".

Una partecipazione libera in risposta ad un invito via mail che avevo mandato ad alcuni tutor o corsisti dei corsi ForTic che operano nella scuola elementare. Una partecipazione animata solo dalla passione, dato che richiedeva impegno senza promettere altro che la possibilità di provare qualcosa di nuovo. Ma tanto è bastato, e intuirete quanta partecipazione vi è stata leggendo i contributi delle insegnanti.

Non s'è mai fatta una riunione in presenza, ma tutto s'è svolto online. Insegnanti, staff de "Il Veliero" con me riacordati in un'area forum dedicata di SisCAS⁴ denominata "Optimist". Un nome che voleva richiamare l'imbarcazione con cui tanti bambini di 7 - 8 anni iniziano a navigare a vela davvero, su laghi e in mare, da soli, in piena autonomia, tra onde, vento e correnti⁵. Ma anche richiamare quell'ottimismo che noi adulti dobbiamo avere sul delicato tema dell'uso sicuro di Internet.

Tanti motivi possono far venire voglia di rinunciare a navigare per timore dei rischi. Non è il messaggio che l'USR Piemonte, con la CR 142/03 e il Quaderno "Un ragno per amico", vuole dare.

Ed allora nell'area forum "Optimist" tutti assieme abbiamo potuto condividere problemi e successi, prove e riflessioni, scoperte e discussioni su quanto i bambini mostravano a scuola essere per loro un uso sensato di Internet e delle sue risorse. Ed anche vedere giorno dopo giorno quanto diversa fosse la rete Internet visitata con "Il Veliero" da quella che invece era nella nostra esperienza adulta, con gli strumenti standard da noi impiegati.



Dallo strumento, il browser “Il Veliero”, l'attenzione si è ben presto spostata all'esperienza dei bambini. Risolti in pochi giorni alcuni banali problemi tecnici, il forum è diventato una raccolta sempre più ricca di osservazioni su come i bambini usano Internet. Riflessioni di chi già aveva navigato e ora si trovava a vedere la rete nella proposta de “Il Veliero”, ma anche di chi non aveva mai avuto modo di esplorare i siti web.

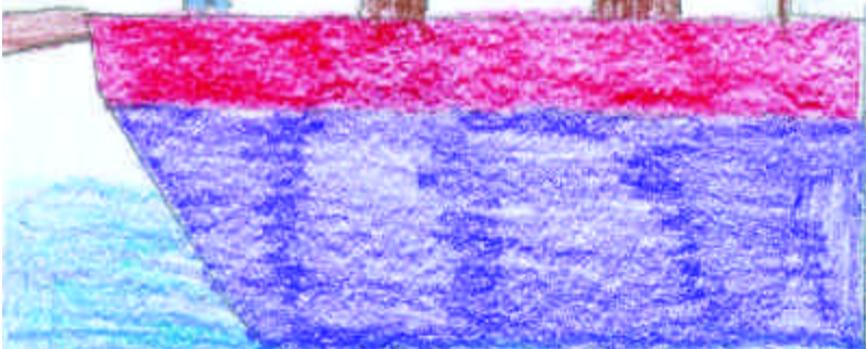
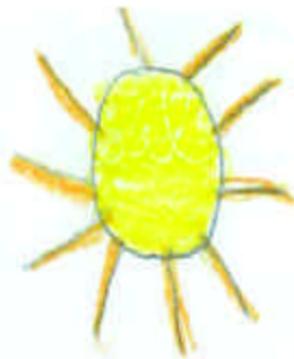
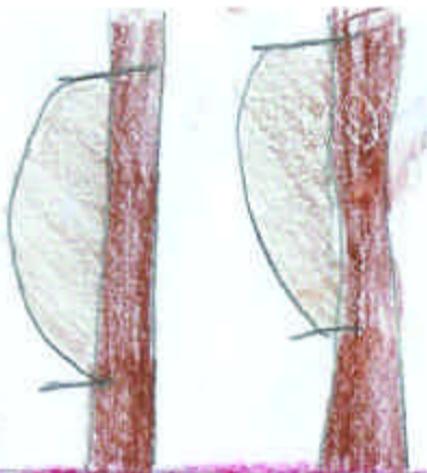
E quasi subito la scoperta della comunicazione che “Il Veliero” rende possibile in modo sicuro. Scrivere al Capitano, colloquiare con amici sconosciuti ... nessuno tra noi aveva immaginato potesse conquistare i bambini in modo così repentino. E quindi non solo navigazione, ma anche comunicazione e netiquette sono divenuti elementi su cui riflettere in classe, coi bambini, e da riportare nel forum.

A tutto ciò s'è poi aggiunto il dibattito - spesso aperto dai bambini stessi in classe - su genitori ed Internet. Il fatto che la versione provata de “Il Veliero” fosse nata per la famiglia, che gli strumenti di controllo resi disponibili all'adulto erano pensati per mamma e papà, e non per l'insegnante, ha di certo favorito la riflessione su come a casa i genitori regolamentano l'accesso a Internet dei bambini. Anche in questo caso con alcune osservazioni inattese, ed un coinvolgimento molto superiore ai migliori auspici iniziali.

Dal forum online - che nell'arco di un mese nonostante le vacanze pasquali registrava oltre cinquecento interventi - è nata l'idea di uscire in pubblico riferendo dell'esperienza svolta in cinque workshop alla Fiera internazionale del Libro di Torino. Quindi dal 6 al 10 maggio, ogni giorno, due delle insegnanti coinvolte mi hanno affiancato nel presentare e raccontare come si può usare in sicurezza Internet nella scuola dell'infanzia ed elementare. Non teorie, ma esperienze.

Ed ora questo volumetto per divulgare quelle esperienze. Abbiamo cercato di estra-

SONO IL
CAPITANO!
BEN VENUTI
NEL VELIERO!



polare dal forum quanto lì è stato scritto di getto dalle insegnanti, cercando di far rivivere, a chi lo leggerà, l'esperienza di queste scuole che hanno avuto modo per prime di avventurarsi sul mare di Internet a bordo del Veliero. Una lettura che vuole aiutare chi può ora "imbarcarsi" nel nuovo Veliero, quello sviluppato appositamente per l'uso sulle reti LAN scolastiche.

Tutte le Istituzioni scolastiche piemontesi lo hanno gratuitamente in uso per l'a. s. 2004/05. Da queste pagine speriamo traggano le prime indicazioni per sfruttare al meglio questa nuova risorsa, per una scuola in cui il piacere di imparare sia sempre più forte negli alunni, e non solo.

Buona lettura.

(GM)

1. Navigazione sicura

1.1 Il porto: un orientamento sicuro

Quando i bambini affrontano il web, ovviamente non hanno idea di cosa esso sia e come sia organizzato. In parole povere non sanno, e non potrebbero sapere, come orientarsi. Nel mondo reale i bambini nei primi anni si muovono accompagnati dagli adulti, allontanandosi da loro poco, e restando comunque in “contatto visivo”. Non appena questo contatto cessa, sono persi, non hanno alcuna capacità di orientarsi e ritrovare la strada di casa.

Pensare quindi che a 5-6 anni i bambini possano navigare tra siti web senza smarrirsi, è certamente velleitario. Ma nonostante ciò tutti sappiamo che proprio una delle valenze didattiche dell'impiego di Internet risiede nel fatto che favorisce l'acquisizione di una confidenza con la dimensione ipertestuale della rete.

Questo avviene se la navigazione non è navigazione casuale, ma orientamento nell'insieme dei siti, assimilando sia la “mappa” delle risorse tra cui ci si muove, sia la “rete” di link che interconnettono i singoli nodi. E per aiutare i bambini a non perdersi vi sono diversi punti possibili di intervento:

1. A livello di sito, una chiara interfaccia grafica, che li aiuti a “identificare” il posto. Un nome o un logo colorato e animato che caratterizza tutte le pagine di uno stesso sito sono certamente più efficaci della sola coerenza stilistica o di contenuto, che invece basta a noi adulti.



Ci sono i bottoni di navigazione che mandano avanti ed indietro.

2. A livello di browser, la collocazione dell'accesso per un determinato sito all'interno di un preciso percorso o ambito tematico, in cui il bambino è in grado di ritrovare scientemente ciò che vuole tornare a visitare.

E quindi nel condurre i nostri alunni su Internet possiamo porre proprio questo primo obiettivo: iniziare a percepire la struttura ipertestuale del web, e dopo la prima esplorazione anche casuale saper tornare su uno specifico sito.

“Il Veliero” ha permesso di avere uno strumento che opera secondo quanto indicato prima al punto 2. Con la metafora del porto (la home page predefinita, in questo caso fissa e non personalizzabile dall'utente) da cui si dipartono otto rotte tematiche, che portano a otto liste di siti web selezionati, e rappresentati con la miniatura della loro home page, ci era subito sembrata un'efficace soluzione. Completata dal pulsante “torna al porto” che certamente rappresenta meglio di “home” il voler ripartire per una nuova navigazione.

Vediamo cosa è successo a scuola, nel racconto di Antonella.

1.1.1 ANTONELLA

Il porto come punto di partenza per navigare nelle acque dell'immensa rete è molto adatto ai bambini, si presenta intuitivo ed immediato, di facile approccio anche per i piccoli in difficoltà. Ottima la scelta di utilizzare tale ambiente come home page, di individuare nel Capitano la figura di riferimento, di utilizzare la bottiglia per i messaggi.

Con l'aiuto del videoproiettore, abbiamo esaminato insieme l'home page e la barra

di navigazione, ma mi sono resa conto subito quanto fossero chiari agli alunni gli elementi chiave scelti dallo staff del veliero. Infatti subito dopo, lasciati liberi di scegliere come muoversi in questo ambiente, hanno utilizzato senza bisogno di spiegazioni il funzionamento dei pulsanti di navigazione.

Durante la conversazione era ben chiaro a tutti come andare avanti, tornare indietro, ritornare al porto e salvare i siti preferiti.

I bambini hanno discusso su quali fossero le “acque inquinate” e la tendenza generale è stata quella di considerare sporche le pagine con le parolacce e con le immagini non adeguate.

La parte di segnalazione dei siti con acque inquinate è stata per alcuni la meno semplice da chiarire.

“Quando si naviga in mezzo ad acque sconosciute è bene avere il porto di riferimento!”

“Sul veliero, se qualcuno si perde nei siti, basta che clicchi 'torna al porto'.”

“Sul veliero se un signore vede nei siti delle parolacce le cancella chiamando il capitano e il capitano le cancella per non farle vedere ai bambini.” (Beatrice)

“Ci sono i bottoni di navigazione che mandano avanti ed indietro.” (Ludovica)

Sul veliero c'è anche “segna l'acqua inquinata” dove si possono mandare dei messaggi tipo: “Capitanooo c'è un sito dove ci sono le parolacceeee!!!” (Saretta)

1.1.2 SIMONETTA

Appena abbiamo iniziato, gli alunni han deciso che avrebbero fatto 5 minuti a testa di uso del mouse per vedere un po' di tutto.

Si può *chattare*, *messaggiare*
con il capitano
oppure si possono segnalare
le acque inquinate.



I maschietti si sono indirizzati soprattutto verso i giochi, e in particolare al sito di Harry Potter. Perché? Risposte: “perché ci sono tanti giochi e perché si usa la magia per giocare ... e poi ... con tutti i visitatori che ci sono ... deve essere proprio bello!”

Le bambine invece prima si sono indirizzate verso siti “più femminili”, vedi Barbie.

Poi si sono divertite ad ascoltare le storielle di Pimpa.

Infine si sono tuffate nel mondo degli animali. Hanno visitato l'Acquario di Genova e poi han scoperto il motore di ricerca ed hanno iniziato a ricercare gli animali preferiti: delfini, balene, panda e pure asini!!!! Qui han trovato un sito tutto su di loro: che pacchia!!!!

Invece giovedì pomeriggio ho sperimentato “Il Veliero” con dei ragazzini di classe quarta: li ho invitati a vedere cos'era quell'icona con “Il Veliero” che c'era nei nostri desktop!

Loro, naturalmente, quando c'è da usare i pc non se lo fanno ripetere due volte e si sono proiettati sul terminali per ... scoprire questo nuovo gioco. Purtroppo abbiamo solo due pc e se li sono divisi quattordici bambini ... Unica regola: tutti devono provare a cliccare qualcosa!

Hanno “smanettato” per quasi un'ora e si sono sicuramente divertiti moltissimo. Per adesso sono stati invitati ad andare a scoprire cos'era ... Ma da ora in poi procederemo diversamente. Prima in classe a parlare di “cosa ne pensano”, e quindi “cosa hanno scoperto” per poi proseguire per delle nuove rotte ...

1.1.3 GABRIELLA S.

Da tempo pensavo all'utilità di poter disporre di uno strumento di lavoro valido per utilizzare Internet nel laboratorio con i bambini. Infatti ogni volta affrontavo l'attività con un certo senso di responsabilità, mi assalivano dubbi e incertezze perché cosciente che la navigazione spesso è a rischio, e utilizzare i filtri presenti nei browser porta spesso al blocco dell'accesso a tutta una serie di siti utili, limitando al massimo l'utilizzo del web.

Ultimamente ero venuta a conoscenza della presenza di browser specifici per bambini, ma tutti in inglese, perciò inutilizzabili in classe. Ho accolto con piacere e interesse crescente l'invito a sperimentare un browser finalmente in italiano che riuscisse a tranquillizzare me e soprattutto i genitori dei miei alunni, nel momento della navigazione dei nostri bambini.

Discorrendo coi bambini di prima elementare ho visto come questi si sono dimostrati più competenti e sicuri dei bambini più grandi; ricordano gli indirizzi dei siti web visitati e il loro contenuto. Alcuni bambini hanno dichiarato di chiedere il permesso di navigare ai genitori, che controllano “a distanza” ciò che i figli fanno, altri ancora affermano di navigare con fratelli e sorelle più grandi.

Tutto mi ha confermato che i tempi sono maturi perché la scuola affronti il problema anche con le famiglie visto che ormai, almeno nella realtà in cui lavoro, la maggioranza di esse possiede un computer e una connessione ad Internet, ma in molti casi non ha ancora acquisito quella minima competenza che permette di operare scelte opportune in materia di sicurezza.

1.2 Il motore di ricerca interno

L'uso prevalente di Internet sinora è stato certamente quello delle ricerche. Anche se chi ha un po' di pratica sa bene che la ricerca puntuale di informazioni sul web non è così semplice come si crede. Eppure il fascino dei “motori di ricerca” che in pochi centesimi di secondo ti restituiscono indicazioni su dove trovare quello che stai cercando è difficile da relativizzare.

Oggi quasi tutti i servizi di ricerca sono caratterizzati da risvolti commerciali che comportano - nei risultati - indicazioni e segnalazioni che vanno interpretate con attenzione. D'altronde non sono nati per i bambini, e quindi nulla di male. Ma di certo una complicazione in più per le ricerche scolastiche.

Una ricerca sulle piramidi egizie ti porta anche a servizi di prenotazioni alberghiere o di tour operator, e solo dopo - a volte molto dopo - al sito con informazioni e immagini utili per una ricerca scolastica.

Ne “Il Veliero” il motore di ricerca si limita al contesto dei siti compresi nella *white-list*. Può apparire una forte limitazione, ma dobbiamo chiederci quale finalità didattica stiamo perseguendo. Se non è il prodotto finale (le notizie trovate per la ricerca) ma il processo (come si fa ricerca) che ci interessa, allora abbiamo un modo sicuro di fare esperienza d'uso di un motore.

Vediamo nei commenti delle insegnanti Simonetta, Gabriella S. e Antonella cosa hanno osservato in aula.

per andare su questo sito sono andato giù con una freccetta.
C'era scritto "cerca" e tu devi scrivere cosa devi cercare.



1.2.1 SIMONETTA

Oggi i ragazzi di classe quinta hanno sperimentato la navigazione del Veliero per cercare materiale inerente le loro ricerche in preparazione all'esame.

C'erano 8 pc e 2 alunni che navigavano per ogni postazione.

Hanno navigato, cercato, scoperto, si sono consigliati da una postazione all'altra se qualcuno trovava un sito utile ai compagni passava parola ... insomma direi che tutto è andato bene. Alla fine i commenti.

Francesco: ho trovato dei siti molto utili di geografia ma un po' deludenti di storia.

Maddalena: è bello navigare con "Il Veliero": entri e ti puoi gestire come vuoi, da solo senza chiedere alla maestra. Quando trovi qualcosa di interessante lo stampi.

Gianluca: le cartine geografiche che ho trovato erano molto ben colorate e piene di particolari che nel libro non ci sono. Le spiegazioni degli Stati brevi ma interessanti e facili da leggere ... insomma non lunghe e contenenti le cose principali.

Marco: ho trovato un sacco di belle foto, di paesi lontani e vicini. Mi piace vedere le foto dei posti che non ho mai visto.

Domenico: penso che navigare con "Il Veliero" fa aumentare la tua cultura, perché scopri nuovi siti, nuovi edifici, nuovi personaggi, anche cliccando a caso.

Roberto: è vero: io ho scoperto un sito che parla di tutti i musei che ci sono in Italia e anche a Torino ... non è vero che non c'è niente di storia.

Davide: io di storia ho trovato qualcosa sull'Egitto e qualcosa sulla preistoria ... non c'era niente che mi servisse!

Maria: io mi sono divertita perché lavorando in laboratorio con i computer puoi approfondire le cose che già sai e scoprirne altre navigando in siti diversi ...

Melissa: ... ma la prossima volta facciamo una navigata solo nei siti per giocare? Beh direi che per essere stata la loro prima giornata di navigazione in un laboratorio attrezzato ... è stata una esperienza positiva che, se riusciamo visti i tempi stretti, ripeteremo!!!

1.2.2 GABRIELLA S.

È capitato di utilizzare il motore di ricerca interno per soddisfare una precisa richiesta da parte di un bambino di prima:

Luca: io voglio vedere il sito degli scienziati.

Ho cercato di approfondire con lui la richiesta, ma senza ottenere veramente una specificazione più circostanziata. Allora l'ho aiutato a scrivere nella finestra del motore interno la parola da ricercare. Il risultato non l'ha pienamente soddisfatto, per cui ho proposto di scrivere un messaggio al Capitano per chiedere di aggiungere un sito che parlasse di scienziati. Luca si è convinto così a spostare la propria ricerca nella parte dedicata alla natura, dove ha trovato interesse nel sito dedicato alle farfalle.

1.2.3 ANTONELLA

L'utilizzo del motore di ricerca è stato da me suggerito per trovare delle informa-

zioni sui cavalli, visto che da metà aprile abbiamo iniziato un corso di equitazione e la conoscenza di questo loro animale è stato per loro un forte stimolo.

Non avendo subito trovato dei siti abbiamo chiesto aiuto al Capitano che ci ha risposto molto velocemente e così abbiamo potuto trovare delle notizie.

Ho rilevato che dei bambini non trovando subito siti sul cavallo hanno digitato la parola “animali” e così sono arrivati sempre a dei siti che offrivano delle informazioni.

Scoperta questa nuova funzione molti bambini hanno provato a utilizzare il motore di ricerca per cercare immagini, testi su squadre di calcio, cartoni, altri animali, cantanti...

Abbiamo scoperto che per navigare in alcuni siti è necessaria la password, senza la quale non si può andare avanti...

“Per andare su questo sito sono andato giù con una freccetta. C'era scritto “cerca” e tu devi scrivere cosa devi cercare. Io ho scritto “Spirit” e sono entrato e quando ho visto tutto sono tornato al veliero con 'torna al veliero'.” (Simone M.)

1.3 Scoprire e validare nuove risorse

Uno degli aspetti interessanti di un browser che funziona col criterio della *white-list* è lo sviluppo della lista dei siti selezionati. Nella versione provata nell'aprile 2004 tale funzione era assegnata alla “sentinella”, ed era abbastanza semplice.

Pensata per un uso familiare.

Invece a scuola il problema della validazione di risorse - siti interi o singole pagine



BEN VENTUTI NEL
VELIERO!

I Circolo di Grugliasco

- è decisamente più complesso. E si è prestato a diverse riflessioni che han portato - nella versione scuola - ad avere una funzione specifica perché l'insegnante possa non solo validare nuovi siti, ma raccogliarli in una "rotta" da proporre alla classe. Cercheremo di valorizzare al massimo questo impegno di singoli insegnanti, dando loro la possibilità di condividere rotte pronte, nella logica della community. Ma tutto questo è nato perché le insegnanti, mentre provavano "Il Veliero", riferivano nel forum queste loro osservazioni.

1.3.1 STEFANIA

Mi viene in mente musica...

Gironzolando tra i giochi con i miei ragazzi, abbiamo trovato un paio di giochi musicali: si tratta di mettere insieme delle note e comporre delle sequenze. Non male. Divertente: stimola l'attenzione e la velocità dei riflessi!

Ma non ho visto nulla per il disegno. Magari qualche cosa da colorare o, ad esempio, dei puzzle ... o magari per i più grandi ricolorare quadri famosi con tecniche diverse, rimettere insieme pezzi di quadri ... una galleria virtuale da comporre, un giro nei musei ...

1.3.2 CRISTINA

La scorsa settimana alcuni bambini di quarta hanno smesso di chattare o di andare sui siti delle macchine da corsa e ne hanno scoperto uno dove c'era la possibilità di consultare le previsioni metereologiche.

Hanno iniziato a verificare quali sarebbero state le condizioni del tempo nel week end, per il fine settimana; poi hanno fatto la stessa cosa con un paese vicino.

Addirittura dopo un po' uno dei bambini ha guardato che tempo avrebbe fatto a Settimo (un paese distante una decina di chilometri) perché, sempre nel fine settimana, ci sarebbe stata una gara ciclistica a cui doveva partecipare.

Conclusione: hanno provato un sito nuovo, hanno letto cartine, hanno cercato paesi, hanno fatto delle ricerche rispetto ad un bisogno specifico loro. Per di più hanno passato voce di questo sito a compagni e altre maestre che adesso vogliono sapere anche loro che tempo ci sarà nel week end.

1.3.3 ANTONELLA

L'opportunità messa a disposizione dallo staff del Veliero di una serie di siti selezionati e ben organizzati in vari settori è un buon punto di partenza per famiglie e docenti. L'accesso alla rete pensato in funzione delle esigenze dei bambini, con la possibilità di contribuire personalmente come docente all'arricchimento di questo database è molto stimolante.

Cercare in rete materiali significativi che risultino “validi” sotto l'aspetto dei conte-

nuti e della presentazione grafica e poi sottoporli all'attenzione ed all'approvazione dei bambini è un passaggio molto importante poiché porta genitore, docente e bambini alla formazione di una certa criticità di fronte a quello che vede.

1.3.4 GABRIELLA S.

Ho scaricato “Il Veliero” su 5 computer del laboratorio. Prima di farlo provare ai bambini l'ho provato io, per conoscerlo meglio e per essere in grado, in prima battuta, di seguire la navigazione degli alunni.

Inizialmente ho portato in laboratorio la classe terza, suddivisa in due gruppi di nove-dieci bambini ciascuno, ed ho proposto loro di navigare utilizzando “Il Veliero”, spiegando che è un browser per bambini, che permette di navigare in tutta sicurezza perché i siti sono stati precedentemente visionati, selezionati e prescelti da chi lo ha prodotto. Mi è sembrato corretto dirlo e insistere su questo punto perché i bambini riferiscono a casa quanto si sta facendo a scuola e, non avendo avuto modo di parlare direttamente con i genitori, mi è parso giusto rassicurarli tramite i loro figli.

Al contempo ho informato dell'esistenza di uno strumento che permette anche alle famiglie di controllare l'accesso ad Internet. In futuro, penso sarà opportuno prevedere dei momenti di informazione diretta alle famiglie.

È superfluo dire che la notizia di navigare in Internet ha suscitato subito entusiasmo e curiosità da parte dei bambini. Non ho spiegato loro nulla di “tecnico”, ritengo che l'uso diretto, la scoperta, i tentativi per prove ed errori siano il mezzo

migliore per accostare i bambini a qualsiasi ambiente multimediale. Anch'io ho registrato la mia identità presentandomi con una filastrocca proprio come hanno fatto i bambini: chi ama giocare non ha età ... e posso dire di essermi divertita con loro e di condividere il loro entusiasmo per questa nuova risorsa, questa nuova opportunità di lavorare in modo interessante e partecipativo, come si può comprendere leggendo ciò che dicono i bambini.

Classe terza

Carola: Mi sento curiosa e soddisfatta, prima mi sono annoiata perché non sapevo cosa fare, invece adesso sono contenta perché ho scoperto come si usa il sito e mi sto divertendo con le mie amiche.

Federica: Sono contenta perché ho giocato alla Melevisione, dove fanno dei lavoretti, ci sono favole e cartoni.

Edoardo: mi sento tranquillo, ho giocato a un po' di tutto, mi sono divertito giocando con il robottino che mi spiegava.

Leonardo: su Foxkids non riuscivamo ad entrare allora siamo andati su Chiccolandia e abbiamo giocato a cercare i personaggi e a mettere le figure al loro posto. Sono felice perché mi sono tanto divertito e certe volte un po' innervosito perché non riesco ad entrare in qualche gioco.

Cristina: ho completato solo il questionario e non ho giocato, sono soddisfatta ugualmente; "Il Veliero" mi piace perché ci sono tanti giochi, domande e ...

Alice: non ho giocato quasi a niente perché non si poteva entrare, poi i miei com-

pagni dicevano “tocca a me!” però ho giocato anch'io a un gioco della Melevisione; è andata bene, ho voluto giocare a “Colora con me”.

Andrea: mi è piaciuto molto perché sono riuscito a giocare a molti giochi, soprattutto quello dei Power Ranger che l'altra volta non riuscivo, perché ho chiesto alla sentinella di attivarmelo.

Simone: è bello e mi piace tantissimo giocare con gli amici e spero di giocare altre cose. Oggi ho giocato a Power Ranger e a Fox Kids, ero emozionato e allegro.

Classe quinta

Regina: provo felicità ed entusiasmo.

Carlotta: mi sto divertendo

Valentina: questo gioco mi emoziona

Alessandro: questo gioco mi piace, non pensavo ci fosse una rete dove i bambini potessero giocare da soli.

Alby: non pensavo che c'erano giochi dentro, mi sto divertendo.

Daniilo: è molto bello e mi sto divertendo tanto

Manuela: sto provando felicità ed allegria.

Andrea: emozionante, ma difficile certe volte.

Fouzia: mi sto divertendo molto perché questi giochi sono belli.

Audrey: mi diverto con “Il Veliero”, mi appassiona.

Ludovica: è molto carino, mi sento felice ma non completamente convinta, ma non so il perché.

1.4 Rotte tracciate o esplorazione libera?

Dalle prime osservazioni riportate nel paragrafo precedente è poi scaturito il confronto su come sia meglio utilizzare la funzione di ricerca di informazioni su Internet. Contenere gli alunni all'interno di un percorso ben predeterminato, la rotta, oppure contare sulla naturale propensione dei bambini a curiosare, assegnando comunque loro un mandato da rispettare?

Non si può negare che dietro a questi due atteggiamenti, uno più programmato, l'altro più euristico, si celano due ben diverse idee del “fare scuola”. Da molto, in tema di TIC applicate alla didattica, si mettono in contrapposizione istruzionismo e costruttivismo; contenuti ben determinati da far acquisire all'allievo secondo un percorso di apprendimento rigorosamente programmato e scandito in tappe, contro la messa in gioco degli oggetti dell'apprendimento come elementi da esplorare, usare, collocare in una mappa cognitiva che ogni alunno sviluppa secondo percorsi individuali.

Vi sono vari elementi che la disponibilità di computer a scuola ha portato ad incentivare di approcci ispirati al costruttivismo nella didattica:

- Il fatto che le TIC permettano facilmente il “montaggio smontaggio” di oggetti di apprendimento. E quando l'oggetto di apprendimento non è fruito tramite un apposito software didattico, ma fa capo all'universo di Internet - che a molti ancora appare semplicisticamente come una enciclopedia - ecco che riemergono alcuni dubbi;
- Il fatto che per via informatica un approccio non sequenziale sia facilmente proponibile agli alunni, permettendo loro di utilizzare e realizzare materiali iperme-

diali. Anche qui la rete Internet, nella sua struttura ipertestuale, è il riferimento più comune, anche se non sempre ispirato a criteri corretti di organizzazione della conoscenza⁶. Dal che la necessità di cautela.

E quindi il timore di “vagare a vuoto” è decisamente un timore fondato. E riconduce molti ad optare per percorsi programmati, in cui la lista di siti o pagine web suppliscono alle carenze di libri di testo o altro materiale cartaceo. Non è questa la sede per risolvere tale dilemma, ma di certo possiamo considerare il dibattito apertosi sul forum come un punto di partenza per gli approfondimenti - e le scelte - individuali del caso. Scelte si spera convinte e motivate.

La parola alle maestre, nel nostro caso alle prese con le prime prove, non ancora con un'attività curricolare ...

1.4.1 SIMONETTA

Ho lasciato liberi i piccoli alunni e le piccole alunne di classe prima di navigare con “Il Veliero” e ho notato che la loro curiosità e voglia di scoprire non lasciava spazio nemmeno ai miei suggerimenti!

Sanno dove andare e cosa cliccare; si fermano se sono interessati alla cosa altrimenti tornano indietro e cercano altri. I compagni che sono in altri pc quando sentono dei suoni o delle canzoni che interessano mollano tutto e corrono nel pc che in quel momento ha maggiore attrazione ... poi ritornano nelle loro postazioni! Ma ritengo fondamentale che si crei un buon rapporto tra alunno e strumento!

1.4.2 GABRIELLA B.

Ho portato in laboratorio un gruppetto di bambini di prima. In questo periodo abbiamo il laboratorio semi-smantellato perché siamo in fase di trasloco, per cui c'è un solo computer connesso.

Li ho lasciati fare. Hanno subito scelto i giochi di qualche sito proposto. Naturalmente avrebbero continuato all'infinito! Certo la grafica è intuitiva e invita all'esplorazione. Anche la metafora del veliero è simpatica.

1.4.3 CRISTINA

Ho preferito lasciar liberi i bambini di navigare dove volevano all'interno del veliero senza dare alcuna restrizione o “compito” preciso. Mi interessava verificare se si creava un buon rapporto con lo strumento, se piaceva o se viceversa non piaceva. Ho l'impressione che nel momento in cui si crea un feeling tra persone o con uno strumento poi tutto il resto viene di conseguenza.

1.4.4 ANTONELLA

Personalmente preferisco l'esplorazione libera, soprattutto inizialmente, poi via via quando ci sono dei temi da affrontare insieme credo sia opportuno tracciare delle

rotte. “Il Veliero” traccia delle rotte, con il motore di ricerca interno, oppure girando qui e là, e si è comunque liberi di scegliere dove andare.

L'approccio a questo software è stato lasciato libero, abbiamo chiacchierato insieme dopo che avevano già iniziato a muoversi tra le pagine ed iniziavano a chiedere dei chiarimenti.

1.4.5 GABRIELLA S.

Ho lasciato navigare e provare liberamente. Ho rilevato che, anche i bambini di prima, hanno una buona memoria nel ricordare dove sono localizzati i siti di loro interesse anche se li hanno visitati una sola volta.

Spesso uso chiedere quale percorso hanno seguito per giungere alla pagina, serve a me per stabilire quale metodo di lavoro utilizzano, se memorizzano i percorsi, se al contrario procedono per tentativi, se sanno verbalizzare adeguatamente ciò che stanno facendo, se si avvalgono dell'aiuto dei compagni:

Giacomo (prima): (sta guardando Spirit con interesse perché da poco ha visto il film con la sua classe) Sono andato su Personaggi ho cercato Spirit e ho cliccato

Marianna Linda e Greta sono andate su Le Wins ma non sanno spiegarmi verbalmente come, mi rifanno comunque tutti i passaggi necessari senza sbagliare.

Sara: vai su “Un po' di tutto”, sopra vedi Art Attack, sotto Le Wins e sotto di nuovo Spirit.

Andrea (seconda): non sono sicuro di poter arrivare a Power Rangers perché i miei compagni hanno schiacciato alcuni bottoni ma non ricordo il percorso.

Manuel: per arrivare a Chiccolandia vai sui Giochi e poi passi alla scelta dei giochi.

Luca: uffa, adesso non mi ricordo più dov'erano i Cartoon Networks, aiutami (chiede al suo compagno).

Solitamente lavorano in gruppi di due-tre bambini per ogni postazione, collaborano attivamente tra loro si aiutano ed aiutano anche i compagni di altri gruppi. A volte chiedono il mio intervento, in quel momento do loro indicazioni, suggerimenti, propongo la visione di nuovi siti.

Solo alcuni bambini tendono a visitare sempre e solo le stesse pagine. Alcuni sono tendenzialmente abitudinari. Quindi rotte tracciate ma non troppo, almeno nella prima fase di esplorazione.

2. Comunicazione in rete sicura

2.1 Fare posta col Capitano

La Circolare regionale 142/03 evidenzia la delicatezza del servizio di posta quando questo era riferito all'uso da parte degli alunni⁷. Ancor più si sollecita ogni cautela nella comunicazione sincrona, come nel caso della chat⁸.

Ma anche, subito dopo, si afferma che *“Partecipare a iniziative on-line rivolte alla scuola e promosse da agenzie nazionali, europee o internazionali può costituire una valida prima esperienza a cui riferire ulteriori programmazioni e progetti”*.

L'esperienza di prova sul campo de “Il Veliero” ha confermato puntualmente quello che la circolare prospettava. E in misura ben superiore a quanto ci si attendesse. Non solo la *chat* ha mostrato tutta la forza comunicativa e il coinvolgente appeal della comunicazione sincrona in rete, ma gli alunni stessi hanno mostrato quanto interesse, quanta propensione spontanea hanno verso il comunicare, verso il conoscere nuove persone, verso il “fare amicizia” in rete.

Tutti elementi che rafforzano sì l'attenzione alle cautele da attuare in questo campo, ma più di tutto l'interesse degli insegnanti per lo sviluppo di progetti collaborativi a distanza fondati su questo potente strumento comunicativo.

Rimando alla chiusura di questa parte ulteriori considerazioni, alla luce di quanto le stesse insegnanti qui raccontano.

È bello chattare
con il capitano.



Ciao siamo Marta e
Chiara speriamo che tu
voglia giocare con noi
sul Velivio.

T.V.B.
By By

CIAO!

2.1.1 SIMONETTA

Nella mia quarta sono tutti molto attratti dalla figura del Capitano, solo che spesso scrivono il messaggio e non ricevendo subito risposta si stufano e non riscrivono. Però non appena lo trovano in chat non lo “mollano” più, addirittura si fanno promettere di ritornare a navigare nel pomeriggio da casa fissando appuntamenti con l'orario ben specificato.

Hanno anche tra loro giustificato la prolungata assenza del Capitano pensando che “... con tutti i bambini che ci sono in giro non avrà tempo di parlare solo con noi!”. Forse l'interesse non dipende dalla classe che frequentano ma dalle esperienze fatte. Questi alunni sono stati tra i primi a navigare e lo hanno conosciuto subito per cui è rimasto un certo fascino.

Quelli di quinta sono meno attratti ma perché non lo conoscono molto via chat e così pure quelli di prima: hanno visto il disegnetto nell'icona e han detto” guarda che vecchio il Capitano, sembra Babbo Natale con la barba bianca!” per cui ... la curiosità è meno evidente!

2.1.2 CRISTINA

Ai bambini piace molto *chattare* e conoscere nuovi compagni. In fondo anche noi nella nostra lontana gioventù corrispondevamo con amici più o meno lontani. Gli strumenti ora sono cambiati e adesso *chattano*. Ho notato invece che, credo nessuno, mi ha chiesto informazioni sul Capitano o ha voluto scrivere al Capitano. Probabilmente essendo di quarta sono meno attratti da questa figura.

2.1.3 ANTONELLA

Il Capitano è una figura molto significativa, punto di riferimento per i bambini e per i docenti. Comunicare con il Capitano non è stato solo chiedere aiuto quando non si riusciva a trovare siti, quando non si riusciva ad entrare in alcune pagine, oppure per segnalare siti che si conoscevano ma non erano presenti. È stato anche avere la consapevolezza che c'era qualcuno pronto ad ascoltare le tue richieste: un dialogo interattivo con questo software che ha coinvolto tutti quanti!

“Sul veliero se un signore vede nei siti delle parolacce le cancella chiamando il Capitano e il Capitano le cancella per non farle vedere ai bambini.” (Beatrice)

2.2 Cercare amici e compagni

2.2.1 GABRIELLA B.

Praticamente stavano esplorando le varie icone del programma quando è comparsa la finestra della chat con la richiesta di comunicare. È stato bellissimo! Il mio gruppo di alunni non aveva mai avuto esperienze di chat. Mi hanno chiesto di aiutarli, così abbiamo fatto questo giochino di domande spiritose e ... abbiamo clamorosamente perso. Mercoledì mattina, potrebbero ritrovarsi in chat? Tornati in classe, poi, vorrei far scrivere nel forum le loro impressioni sull'esperienza.

I Circolo di Grugliasco



Ad un certo punto Stefano⁹, dalla sala macchine, ha comunicato con noi ed abbiamo cominciato a dialogare. I bambini erano entusiasti e si suggerivano l'un l'altro le parole da digitare.

2.2.2 *SIMONETTA*

Chattare a me sembrava un'operazione difficoltosa per i ragazzini. Invece si è rivelata tutt'altra cosa. Appena è spuntato il robottino, simpaticissimo tra le altre cose, che in un pc si chiamava SDE e nell'altro era un semplice PAPÁ che per i bambini è diventato PAPONE, in un attimo i bambini hanno capito che si chattava, che bastava scrivere nella sbarra e si poteva poi rivedere la risposta.

Anche se il personaggio parlava, loro leggevano a voce alta il fumetto che appariva!

E questo creava un lavoro di gruppo bello, interessante e ... spettacolare. Si erano divisi inizialmente in due gruppi da 7, ma poi mentre chattavano si rimescolavano dividendosi in base all'interesse per l'argomento trattato nel dialogo!

Mentre gli alunni e le alunne chattavano ho notato come tutti partecipavano, anche quelli che in classe sembrano più timidi: chi scriveva, chi dettava, chi aiutava a trovare le lettere nella tastiera, chi suggeriva cosa si doveva cliccare per vedere la risposta ...

Una cosa che li faceva arrabbiare era vedere che la finestra di dialogo copriva il robottino quando loro scrivevano e quindi ... c'era anche chi si preoccupava, col mouse, di spostarla arrabbiandosi! Quindi direi che i miei timori sul far chattare i

bambini sono svaniti. Certo sono lenti perché non hanno una gran manualità con la tastiera, ma impareranno.

2.2.3 STEFANIA

Sicuramente la chat conquista i ragazzini più grandi ... Se poi ci fosse la possibilità di aggiungerci una *web-cam* ... sarebbe il massimo!

Per i più piccoli forse non serve, ma per i grandicelli direi di sì ... I ragazzini sono di una curiosità pazzesca!!! Magari non la si usa da subito, ma in un secondo tempo, perché no?

Tutti i miei alunni hanno avuto modo di scrivere mail perché la mia classe ha dei corrispondenti in altre scuole e la posta viene sbrigata tramite computer e tutti hanno anche esperienze di chat. Alcuni, infatti, hanno provato nelle scorse settimane quella del programma “Il Veliero” e tutti hanno chattato con quella messa a disposizione dal sito della scuola dei nostri corrispondenti in Campania. Alcuni, poi, hanno anche già sperimentato le chat presenti sui alcuni siti non didattici e non protetti insieme a sorelle o fratelli più grandi, ma non maggiorenti.

Parlandone in modo più approfondito, però, ho scoperto che i dubbi sul funzionamento della chat erano molti. Qualcuno, ad esempio, continuava a chiedersi se la risposta arrivava davvero in tempo reale e da chi ... E qui è venuto a proposito ricordare il discorso fatto in precedenza sulla sicurezza, sulla famiglia ...

Ecco cosa è venuto fuori:

“Quando si usa la chat è giusto sapere chi c'è dietro.” (G.)



I Circolo di Grugliasco

“Non bisogna dare i propri dati personali.” (T.)

“È pericolosa chattare se non si conosce chi c'è dall'altra parte. Può esserci una persona e dire di essere un'altra.” (D.)

“Non bisogna credere a tutto quello che le persone dicono in chat se non si conoscono.” (S.)

2.2.4 GABRIELLA S.

Ritengo che, in un sistema protetto come questo, sia opportuno e utile insegnare ai bambini a comunicare in modo alternativo. Diventa un ottimo esercizio di letto-scrittura.

Lunedì scorso ho insegnato ai bambini di prima ad inviarsi messaggi tra loro. Hanno imparato subito e si sono divertiti molto. Hanno capito che era necessario conoscere lo pseudonimo del compagno con il quale si vuole comunicare e che bisognava aggiungerlo tra gli amici preferiti. È iniziato un gioco d'interazione molto coinvolgente che ha dato modo anche di affrontare il discorso sulla netiquette. Una bambina, infatti, stava per scrivere un messaggio poco cortese nei confronti del compagno, abbiamo ragionato insieme sull'accaduto e ne è nata un'interessante discussione sulle regole da seguire durante la comunicazione.

I bambini sono rimasti affascinati anche dal piccolo volatile che arriva a portare i messaggi e lo attendevano con impazienza, verificando ogni tanto che i compagni avessero effettivamente inviato la posta.

Penso che questo possa col tempo diventare un eccellente sistema per incrementare

e stimolare la voglia di comunicazione fra bambini anche di altre scuole, sostituendo la sempre valida corrispondenza scolastica, con strumenti maggiormente consoni ai nostri tempi. L'obiettivo rimarrebbe sempre quello di avvicinare bambini lontani favorendo la loro apertura mentale e il desiderio di stringere nuove amicizie.

Potrebbero nascere anche gemellaggi tra scuole e incontri successivi, in tutta sicurezza perché il sistema di scambio è controllato dagli Amministratori del Veliero oltre che dalle insegnanti di classe o eventualmente dai genitori a casa.

L'ideale sarebbe poter registrare i *nick* di tutti i bambini che utilizzano le postazioni del laboratorio, ma ciò al momento non è possibile in quanto ogni connessione prevede solo l'utilizzo di quattro identità. Attendiamo la versione scolastica del Veliero con gli opportuni aggiustamenti.

2.2.5 GABRIELLA B.

Oggi, in classe, abbiamo parlato della chat. Riporto brevemente alcune loro considerazioni.

Valeria: chattare vuol dire chiacchierare

Veronica: quando sono entrata in chat mi è sembrato di comunicare normalmente con una persona e sono stata molto felice, perché non avevo mai provato. La chat è come un postino, ma porta in pochi secondi il messaggio all'altro ...

Francesca: Parliamo con una persona attraverso la tastiera e il computer, in un primo momento ti sembra di parlare con degli sconosciuti, poi, continuando a chat-

tare con “quello del lago”, mi sembrava di parlare con un mio amico

Alessandra: Ti sembra di parlare con una persona appena lì, davanti, come se ci fossero dei fili che collegano un computer all'altro

Martina: Mi è sembrato di immaginare altri bambini che scrivevano al computer, per conoscersi e si facevano molte domande

Elisa: Sembra di essere al telefono, ma scrivendo ...

Francesca B.: Quando sono entrata in chat mi è sembrato di essere veramente nel porto e salire sul veliero, poi mi è piaciuto molto navigare su tutti i siti, soprattutto mandare i messaggi a Stefano¹⁰, perché lui ci rispondeva.

Siccome i bambini erano molto entusiasti dell' esperienza, abbiamo anche discusso sull'utilità dello strumento chat a scuola.

Federica: Serve per conoscere persone nuove, per sapere che cosa fanno, quali sono le loro abitudini ...

E poi il discorso è finito lì perché il tempo a nostra disposizione era scaduto.

2.2.6 CRISTINA

La chat ha un successo incredibile. Quando i bambini si collegano al Veliero per prima cosa vanno a vedere se ci sono altre persone collegate. È capitato più di una volta che fossero talmente emozionati/agitati da non rendersi conto che i “connessi” erano compagni collegati da altri computer del laboratorio.

2.2.7 ANTONELLA

Per la maggior parte dei bambini il bisogno di comunicare è fortissimo, per cui offrire uno strumento potente che li metta in condizione di conoscere altri bambini, di chiacchierare in un modo diverso con i compagni, ha un fascino speciale. Scrivere dei messaggi e aspettare le risposte coinvolge molto l'aspetto relazionale e l'emotività dei piccoli.

Il fatto che la conoscenza avvenga in un ambiente chiuso, controllabile rassicura molto gli adulti che sono responsabili della crescita dei bambini.

2.3 Scoprire il computer come strumento di comunicazione

I bambini hanno una percezione del computer molto relativa. Succede anche a molti adulti di riferirsi alle tecnologie informatiche in modo improprio, parziale. Si pensa al computer come alla macchina che “fa quella cosa”, mentre la vera rivoluzione portata dal computer sta nel fatto che “da sé non fa nulla, ma può far tutto”. Dipende infatti dal software - e non dall'hardware - l'impiego del computer in questa o in quella funzione.

Per i bambini il computer è sostanzialmente l'hardware, quello che si vede e si tocca. E non basta di certo lo studio della nomenclatura della macchina per fare un passo avanti nella acquisizione di un corretto concetto di informatica¹¹.

Lo stupore espresso nel vedere trasformarsi una macchina sino a quel momento usata per “leggere” siti web, in uno strumento che “*Non ha bisogno di una*



memoria per salvarsi, è spontaneo e risponde subito perché pensa” ben rappresenta come un alunno di nove anni improvvisamente si veda costretto a riformulare tutta la propria cognizione di cosa sia un computer. Sino ad un attimo prima era ben sicuro di sé. Sapeva di sapere. L'esperienza di chat lo costringe a rigettare la precedente cognizione per formulare una nuova ipotesi. Questo è imparare. Molte osservazioni delle insegnanti documentano questo primo approccio alle funzioni telematiche della rete.

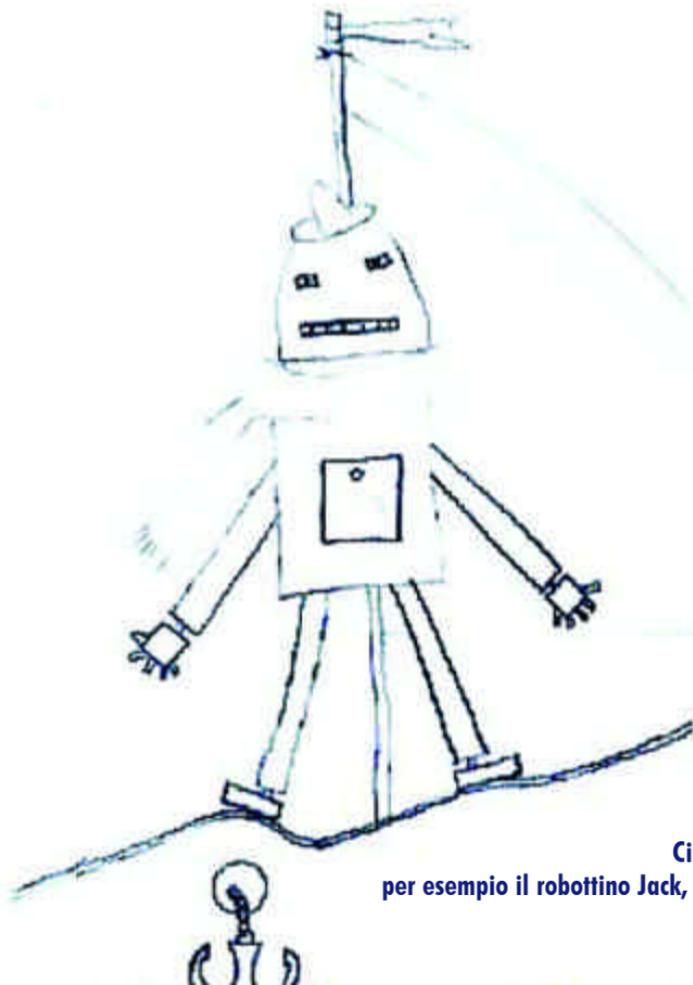
2.3.1 SIMONETTA

Pure io che l'ho provato con la classe quarta e quinta ho riscontrato che se i bambini non hanno il pc a casa, sono molto “imbranati”, davanti la tastiera. Di solito recupero questo problema mettendoli a gruppetti (anche perché non abbiamo molti pc collegati) oppure in casi estremi se passo di lì e mi dicono “maestra ci scrivi velocemente questo?” li aiuto.

Beh io lo faccio riportando fedelmente quello che dicono anche se un po' poco chiaro!

Però penso che in piccoli gruppetti un po' alla volta si velocizzeranno (uno cerca la lettera sulla tastiera, uno controlla se la parola che compare è giusta, uno detta o suggerisce, uno legge e digita ... c'è lavoro per tutti!!!!).

Inizialmente il robottino che compariva diceva ... “come siete lenti!”. Ora, che ha avuto modo di conoscere i loro tempi, non più e allora se devono aspettare che il robottino legga il messaggio e risponda sbuffano e dicono loro: “Però, che lento!”.



Ci sono anche i personaggi,
per esempio il robottino Jack, il capitano e il draghetto.

Ma il tutto li gratifica e nessuno si è mai lamentato che non gli piace o non sa scrivere. Anzi! La chat è cercata e voluta. Trovo in questo un gran bisogno di comunicare nei piccoli che forse noi adulti non sempre sappiamo colmare. La cercano molto anche quando sono a casa collegati al Veliero. Ma soprattutto, da bravi marinai in rotta, cercano il Capitano!

Veronica: Quando sono entrata in chat mi è sembrato di comunicare normalmente con una persona e sono stata molto felice, perché non avevo mai provato. La chat è come un postino, ma porta in pochi secondi il messaggio all'altro ...

Francesca: Bello perché non c'è una sola cosa da fare, ma tante!

Giulia: Io direi che ci ha dato uno spunto per fare il nostro ipertesto di scienze con Micromondi!!! Mi sembrava molto interessante come aveva disposto le icone in alto: tutte in orizzontale, clicchi e va alla pagina giusta: potrebbe essere fatto così anche il nostro indice!

Roberta: Ma chi sono quelli che scrivono? Ci sarà un ufficio con tante persone che sono al pc e pronte a chattare con i bambini.

Erasmus: Secondo me questo programma ha coscienza di sé stesso: cioè non è come quando scrivi al computer e poi come un file lo salvi con il nome e lo leggi quando vuoi. È come se avesse una coscienza di sé, è cosciente di essere in vita, e quando tu scrivi lui aspetta un attimo, pensa e ti risponde ... risponde subito, senza salvarlo risponde perché ci pensa! Non ha bisogno di una memoria per salvarsi, è spontaneo e risponde subito perché pensa

Carolina: Te lo dico con una sola parola? BELLISSIMO.

Dalila: Molto divertente ... giri e ti diverti un po' con tutto!

Veronica: Ti diverti ma impari perché se clicchi su storia ti spiega la storia!

Patrick: Molto interessante parlare col robottino! Io mi sono molto divertito

perché ci sono tanti siti: come si fa ad averlo???? Il mio papà me lo compera, lo so! La cosa più bella del Veliero è che è fatto proprio per noi bambini, è bello da esplorare e ti insegna a trovare tante cose divertenti ... invece la cosa più brutta è CHIC-COLANDIA “... ci sono solo cose per bambini piccoli ... infatti mio fratello che va in seconda si è divertito tanto!”

2.3.2 STEFANIA

Ieri un'esperienza particolare: siamo andati in gita con i miei alunni. Non sarebbe un'esperienza speciale, ma se si incontrano i propri corrispondenti conosciuti solo via mail, allora è davvero un'esperienza speciale! Ci eravamo solo scambiati mail e alcune foto; non abbiamo potuto usare la chat perché c'erano dei problemi con i computer. Ci siamo anche sentiti al telefono e infine ci siamo conosciuti di persona. Una cosa ve la voglio proprio dire: se potete, fate quest'esperienza. È bellissima ed interessante sia didatticamente che umanamente. Provate e non ve ne pentirete ...

2.3.3 GABRIELLA B.

Ho svolto una discussione in classe con gli alunni di quinta. Consigliano l'utilizzo della chat per comunicare informazioni su se stessi, sulla scuola e sulle attività che vi si svolgono, sul luogo in cui si abita. Vi riporto quello che si è detto:

Insegnante: Queste informazioni possono essere acquisite anche attraverso la posta elettronica o la posta normale, perché allora la chat?

Andrea: Perché chattare è più divertente

Lorenzo: Si fa più in fretta, è come fare un discorso orale tra due persone

Francesca: Hai subito la risposta e ti viene voglia di continuare

Cristiano: Noi lo possiamo fare, i più piccoli no, perché non sono abbastanza veloci nello scrivere.

Insegnante: Avendo 2 ore a disposizione alla settimana per l'informatica, quanto tempo dedicheresti alla chat?

Risposta quasi unanime: Almeno un quarto d'ora per conoscere persone diverse

Federica: Sapere che dall'altra parte ci sono bambini che vogliono comunicare con me mi fa pensare che ci sono persone simili a me

Vorrei ancora dire due parole sull'esperienza in prima. I bambini sono entusiasti del programma, dei personaggi che entrano in campo e che ormai per loro sono familiari. Ma sono ancora impacciati, pochi hanno il computer a casa e, logicamente, fanno fatica a digitare le parole. Quindi ho delle perplessità sull'uso della chat da parte loro. Potrebbe essere utilizzata la formula: “il bambino parla e la maestra digita”. Devo dire però che le icone sono graficamente intuitive, perciò la navigazione procede bene. Preferiscono soffermarsi nei siti che presentano giochi e che danno spazio più alle immagini che ai testi. Non vedono l'ora di navigare sul Veliero

2.3.4 CRISTINA

Per quello che ho potuto vedere i più piccoli (prima elementare) preferiscono navigare tra i siti o giocare. In terza e quarta invece apprezzano già la chat e la usano. Naturalmente c'è chi continua a preferire la navigazione tra i vari siti e chi è invece “folgorato” dalla comunicazione con questo strumento.

2.3.5 GABRIELLA S.

Finalmente, dopo aver risolto alcuni problemi tecnici con la chat, sono riuscita a chattare con le balene di Grugliasco. Ero con L., un bambino con problemi di disagio molto bravo a lavorare con il computer e con molti interessi e conoscenze scientifiche e storiche. Ho fatto da tramite tra lui e la classe delle balene, guidate dalle insegnanti Giuliana e Gabriella.

L. ha sei anni e non sa ancora leggere e scrivere. Ho pensato che la chat potesse offrirgli una motivazione in più all'apprendimento della letto-scrittura, ma L. al momento non si è dimostrato purtroppo entusiasta: il robottino parlante lo ha sedotto per un tempo limitato, non lo ha ancora conquistato. Anzi all'inizio era un po' spaventato dall'esperienza per lui nuova, poi si è rilassato, mi suggeriva ciò che dovevo chiedere alle “balene”. Ma presto si è stancato. Penso che gradualmente riproverò.

Oggi ho portato a chattare i bambini di seconda e poi quelli di prima.

Prima di entrare in laboratorio ho chiesto a quelli di seconda che cos'era secondo

Rosalia 203
mami



loro la chat; c'è stato un momento di smarrimento ... mai sentita questa parola.

Ho suggerito loro di provare ad immaginare cosa potesse essere:

Marta: Usare la tastiera ...

Annalisa: dei programmi nuovi

Davide: secondo me è un oggetto per cercare i programmi

Fabio: non lo so

Giacomo: colorare

Mariangela: chattare vuol dire mandare lettere ...

Andrea: scrivere

Paolo: una cosa nuova ... per lavorare

Manuel: a me non mi viene in mente niente ... forse un nuovo gioco

Chiara: non mi viene in mente

Giada: disegnare

Matteo: un gioco in cui si imparano cose nuove

Francesca: andare a scoprire cose nuove su Internet

Stefania: non mi viene in mente niente ...

Davide: Navigare su Internet

Qualcuno è andato molto vicino alla definizione di chat, ma non era certo quello lo scopo della discussione, quanto quello di stimolare curiosità ed interesse intorno all'argomento.

In laboratorio abbiamo cliccato sul Veliero e siamo entrati nella chat, abbiamo subito ricevuto la chiamata da parte di Stefano¹², ma siamo riusciti solo a scambiarci poche battute. Tanto è servito per far capire ai bambini la funzione della chat così da loro riassunta:

Marta: “Allora chattare vuol dire scambiarsi dei messaggi!!”.

Matteo ha risposto “Ma, è come la mail ...”.

Andrea prontamente ha detto: “No, perché la mail ti arriva e la vedi il giorno dopo”.

Manuel “Qui invece il messaggio è arrivato ed abbiamo risposto subito”.

Non essendoci più nessuno in chat siamo passati a parlare della netiquette, poi i bambini si sono spostati sulle loro postazioni per navigare sui siti, un po' a malincuore per non aver potuto più parlare con qualcuno.

L'esperienza è stata comunque positiva, perché nell'arco di breve tempo i bambini hanno chiarito la definizione di chat ed hanno sottolineato la differenza tra comunicazione sincrona e asincrona, concetto non facile da veicolare senza l'esempio pratico che ci è stato offerto dal Veliero.

Ai bambini di prima invece non ho detto che avremmo utilizzato la chat per non deludere le loro aspettative, pensavo infatti di non trovare qualcuno collegato.

Erano comunque tutti eccitati all'idea di navigare in Internet.

Katia: che bello!! (saltando dalla gioia), potrò entrare nel Bosco fatato della Melevisione!!

Mi sono collegata ugualmente e, sorpresa delle sorprese il Capitano in persona si è messo a chattare con noi. Purtroppo nel nostro laboratorio la chat funziona solamente con la connessione ISDN in un solo computer e non su tutte le postazioni in cui si naviga con l'ADSL.

Ho chiamato, quindi, tutti i bambini vicino a me; loro mi dettavano le domande da fare al Capitano ed io scrivevo. Ho scelto questa modalità in quanto gli alunni di prima sono ancora molto lenti nello scrivere sulla tastiera. Ho cercato di riscrivere esattamente ciò che i bambini dicevano per mantenere la spontaneità di una conversazione comunque mediata.

Qualcuno ha chiesto il nome al Capitano, un altro il cognome, da dove scrivesse;

ma il Capitano, fedele a quanto avevamo concordato nel Forum non ha rivelato la propria identità, ma solo il luogo di residenza. Ha suscitato molta curiosità il robotino parlante, soprattutto il modo meccanico con cui parla e come distorce alcune parole scritte.

Ho proposto ai bambini di descrivere come avessero immaginato la figura del Capitano.

Qualcuno ha detto vestito di bianco, altri vestito di blu o di marrone, tutti hanno detto che aveva un cappello in testa, ma in effetti questa descrizione non proveniva dalla loro immaginazione ma dalla figura del capitano che si trova sulla barra di navigazione del Veliero.

I bambini comunque si sono stancati in fretta della chat perché non li coinvolgeva direttamente e pian piano, senza che io me ne accorgessi sono ritornati alle loro postazioni e si sono messi a navigare autonomamente. Solo quattro sono rimasti intorno a me ed abbiamo continuato a chattare ancora per qualche momento.

In un altro momento i bambini di prima hanno scoperto la guida di Jack il robot; ho capito che stavano equivocando sulla vera funzione del robot da ciò che dicevano:

Marco: questo è il Capitano!

Diego: ci sta facendo fare un gioco e ci fa vedere le fiabe e le barzellette.

Fabrizio: è il Capitano che ci sta facendo vedere dei disegni.

Non hanno compreso che Jack in quel momento non stava interagendo sincronicamente con loro, pensavano che il Capitano fosse ancora intervenuto per mostrare tutto ciò che si poteva trovare sul Veliero.

Mi son chiesta se svelare il vero ruolo del robot o lasciare spazio alla loro fantasia. Era un po' come svelare loro che Babbo Natale non porta i doni. Capiranno da soli, mi sono detta, attraverso l'uso e il tempo: lasciamoli giocare con la fantasia ancora per un po'.



Quando il capitano parlava si sentiva la sua voce dal robottino Jack.

2.3.6 ANTONELLA

Prima di iniziare l'avventura con “Il Veliero” il computer era visto come uno strumento di gioco, per disegnare e per scrivere; quest'ultima funzione però non era ancora vista come un'opportunità per comunicare, cosa che è rapidamente avvenuta quando i piccoli hanno iniziato ad usare Internet.

Internet è una risorsa davvero innovativa per la comunicazione.

La scoperta della possibilità di scrivere e di inviare dei messaggi, della chat con la voce del robottino Jack, ha catturato l'interesse di tutti.

Per quanto riguarda la chat ho rilevato che i bambini con più difficoltà nella letto-scrittura si stancano e sono molto lenti nella risposta e gli altri sono troppo impazienti.

I bambini che amano scrivere e leggere sono entusiasti di quest'attività.

Molto interessante è stato l'approccio di Ylber - il bimbo albanese arrivato alla fine di gennaio. Ascoltare la voce di Jack e scrivere le risposte lo ha molto stimolato ed aiutato nell'espressione sia orale che scritta.

2.3.7 SIMONETTA

Secondo me ... la chat è comunque un modo ed un mezzo per comunicare ... e così come gli adulti anche i bambini ne fanno uso, anche se per molti versi diverso da quello che ne fanno gli adulti.

È vero che i più grandi chattano più volentieri perché faticano meno a scrivere ma

quando appare il robotto parlante e i piccoli scoprono che ci sono altri bambini, in un'altra scuola, che parlano con loro, lo stupore e la felicità fa capire che anche i più piccoli sono incuriositi da questa modalità di comunicazione. Spesso però i piccolini rispondono a voce alta, e non trovano molto naturale scrivere per rispondere!

Ma anche fra gli alunni più grandi il gradimento è diverso. Ci sono bambine e bambini che “cercano” subito tra gli amici se c'è qualcuno con cui chiacchierare perché ... è troppo bello “fare domande e ricevere risposte, come in una intervista”. Altri invece non hanno voglia di perdere tempo a scrivere e preferiscono continuare ad esplorare un sito che han trovato particolarmente interessante. La webcam? Chissà!!!! da provare ... forse con un microfono potrebbe aiutare i più piccoli a superare un problema di scrittura lenta ma ... proprio tra gli alunni è uscita la frase che “è molto bello conoscere amici che non sai chi sono!!!” quindi ... perché scoprire tutti i misteri?

Chissà ... forse bisognerebbe provare per vedere le diverse reazioni ... di sicuro quando si appassionano scrivono da soli, cercano di fare pochi errori ma non sono molto scrupolosi e si aiutano tra di loro a cercare le lettere nella tastiera; quindi, oltre a socializzare on line, lavorano in gruppo pure in presenza.

In riferimento all'affermazione del prof. Marciandò: “Potere dare ai bambini uno spazio per la fantasia, per la magia, per lo stupore sarebbe davvero un modo intelligente di interpretare le potenzialità di Internet al servizio dell'infanzia. E la chat in cui ti risponde il gran Coniglio Bianco diverrebbe una fantastica avventura come succede ad Alice”¹³, penso che sia vero che questo spazio dobbiamo riconoscerlo noi adulti, perché i bambini lo hanno già! Faccio un esempio. Da quel poco che ho osservato fino ad oggi, in classe prima, i bambini pur leggendo a voce alta il testo

scritto (CIAO SIAMO I BAMBINI DELLA CLASSE TERZA DI OMEGNA), rispondevano a voce alta al robottino e quando siamo tornati in classe e mi hanno chiesto di disegnare quello che era successo in laboratorio molti hanno disegnato il robottino che “parlava” con loro! E con il fumetto che riportava il dialogo ! Così come molti han disegnato “Il Veliero” e non dicevano “siamo andati al computer” ma “abbiamo navigato col Veliero dentro al computer!”.

Mi ripeto: secondo me loro questo spazio lo padroneggiano naturalmente, è come un loro bisogno; siamo noi adulti che dobbiamo riconoscerlo e fare in modo che lo vivano liberamente, e in sicurezza.

2.4 Netiquette

La netiquette è nata con Internet. Come naturale trasposizione nella relazione a distanza delle “buone maniere” che istintivamente applichiamo nei rapporti umani. Ma la sua enunciazione come lista esplicitabile di cosa è corretto fare e cosa no risponde ad una esigenza successiva, a quando la rete ha iniziato ad avere milioni di utilizzatori. E non tutti naturalmente portati alla buona creanza.

E i bambini? Sono naturalmente portati alla correttezza o no? A trasporre nelle relazioni telematiche la loro attitudine nelle relazioni in presenza? Vediamo l'esperienza in classe.

2.4.1 STEFANIA

Io uso Internet in classe da due anni. Prima di fare questo, però, nelle ore di Educazione Civica spiego quanto può essere bello e divertente lavorare in Internet, ma quanto può anche essere pericoloso.

Quest'anno ho lavorato con una prima media ed all'inizio dell'anno scolastico abbiamo affrontato insieme il problema della “sicurezza” e del “regolamento” da rispettare quando si è davanti al computer.

Nei primi mesi di scuola, infatti, siamo partiti confrontandoci con i “regolamenti” in generale; per prima cosa abbiamo visto le regole che si devono rispettare in classe con i compagni e con gli insegnanti, poi abbiamo parlato dei criteri di comportamento che si devono rispettare nella sala mensa (i miei ragazzi usufruiscono del tempo prolungato e mangiamo a scuola quattro giorni alla settimana) ed infine, siamo arrivati a parlare del comportamento che si deve tenere quando si usa il computer. Un po' di semplice, ma chiara *netiquette*.

I ragazzi hanno compreso come si può utilizzare Internet ed hanno capito che usare questi strumenti può essere molto divertente perché si possono conoscere luoghi, persone, abitudini ... ma ... abbiamo anche capito insieme che non tutto è bello, divertente ed interessante perché si possono anche fare dei “brutti incontri” e ci si può imbattere in siti che non sono adatti a minorenni.

Non sempre, soprattutto a casa, ci sono degli adulti competenti ed attenti che possono consigliare i nostri ragazzi quando sono davanti al computer, mentre a scuola ci siamo noi che li seguiamo e siamo pronti a raddrizzare il tiro, o a invertire una rotta pericolosa!

Abbiamo anche parlato delle regole che si devono adottare quando si fa chat visto che corrispondiamo con due classi.

Ecco il risultato della nostra discussione:

- *Prima di tutto non si deve essere maleducati o offensivi: dal vivo ci sono le espressioni del viso, i gesti, l'inflessione della voce, ma con il computer c'è solo quello che si scrive e non si vede altro.*
- *Non bisogna chiedere troppe cose personali ed essere insistenti. Se le nostre curiosità non vengono esaudite dobbiamo capire che non tutti hanno voglia di raccontare tutto.*
- *Cercare di presentarsi agli altri semplicemente ed onestamente: solo così si può dimostrare veramente chi si è e quanto si vale.*
- *Non pretendere che gli altri ci rispondano immediatamente: magari hanno anche altro da fare che rispondere solo a noi. Bisogna avere pazienza.*
- *Non fidarsi troppo degli sconosciuti: non dare troppe informazioni personali su di sé e sulla propria famiglia, soprattutto se non si sa chi c'è dall'altra parte.*
- *Cercare di scrivere in modo comprensibile in modo che tutti capiscano: magari qualche errore scappa, ma pazienza. Si deve essere pazienti se si desidera che gli altri lo siano con noi.*

2.4.2 ANTONELLA

Ogni spazio, fisico o virtuale che sia, ha bisogno di regole.

Molto interessante è la finestra con i suggerimenti di “buone maniere” che appare

quando si vuole chattare con gli amici. Mi è parso che i bambini poco educati dal vivo lo siano anche in questa attività. L'atteggiamento nei confronti degli “amici Internet” in alcuni casi è equivalente a quello relativo agli amici del “mondo reale”. Chi è educato dal vivo cerca di esserlo anche con gli amici di rete.

2.4.3 SIMONETTA

Direi che so abbastanza bene cosa possono essere le black o le white list¹⁴ ma mi chiedo: bisogna, è giusto proibire o si devono educare i nostri alunni alla navigazione SICURA su internet?

Perché proibire sembra più semplice soprattutto se comperi un bel filtro come quelli che ormai ci propongono sempre più spesso. Eppure anche la Polizia Postale della Comunicazione (che ho scoperto solo ieri esistere) che si occupa di tutti i problemi inerenti alla navigazione sicura in internet spiega quanto questi famosi filtri non possono mai essere sicuri al 100%.

Voglio e mi piace credere che si possano educare i bambini ad un uso sicuro di internet fin da piccoli. Certo non è facile ma penso che siamo sulla buona strada. E comunque proviamoci!

Anche nella classe quarta di Baveno oggi si è parlato di NETIQUETTE.

Sapete tutti di che si tratta? È stato il mio esordio. Dopodiché non ho più potuto parlare!

La netiquette è una finestra che si apre quando schiacci CHIAMA UN AMICO, con scritte delle regole da rispettare ... cioè tutte le cose che si possono scrivere e non,

oppure dei suggerimenti su come fare le faccine. (Veronica)

Le faccine, sono dei codici che servono per far sorridere qualcuno senza dover scrivere: IO SONO MOLTO FELICE: basta fare: -)! (Patrick)

Quindi servono per abbreviare le parole quando uno scrive (Dalila)

Abbreviare e non perdere tempo ... quando sei in chat devi fare presto! (Ludovica)

Non puoi certo scrivere tutta la barra ... ci vuole un sacco di tempo per riempirla e poi il tuo amico deve leggere tutto ... e anche il robottino! (Patrick)

E quello che c'è dall'altra parte si stufa di leggere ... ma io ho scoperto un trucco per scrivere in chat: scrivi una o due parole poi premi INVIO e scrivi ancora una o due parole ... così tu scrivi un pochino e il tuo amico legge ... e non si stufa!

(Carolina)

Sì, ma se scrivi a pezzettini una frase poi l'altro inizia a risponderti ogni pezzettino e fa confusione! (Patrick).

L'unico che fa confusione è il robottino. Non è molto intelligente! Legge i messaggi senza dargli un senso, senza interpretarli. Per esempio cl. IV non ha letto classe quarta ma C - L - I - V ! Non sa i numeri romani!

Poi però mi sono chiesta (ed ho rivolto la domanda alla classe) di cosa parlano i bambini in chat.

Beh, dipende! Io ho chattato con un bambino ieri e prima di lasciarci siamo diventati amici del cuore! (Veronica)

Come dire amici di penna! (Ludovica)

No, perché non stai scrivendo una lettera quando scrivi nella chat! (Patrick)

È come fare una telefonata col telefonino ... o scrivere sms! (Marco)

Prima ci siamo presentati, come ti chiami e quanti anni hai. Poi ci siamo descritti: lui non ha né gli occhiali né l'apparecchio ... deve essere carino! Non posso dire

quanto pesa: l'ho promesso! Poi abbiamo giocato e scherzato. (Veronica)

È bello chattare perché parli sempre con qualcuno e se sei fortunato anche col Capitano. (Umberto)

Praticamente comunichi con gli altri ... (Luca)

Sì, tu parli con una persona virtualmente, cioè non di persona ma col computer! (Patrick)

In pratica comunichi non con la lingua ma con le mani!!! (Ludovica)

3. Giocare in rete

3.1 Giocando si impara?

Tutti noi abbiamo iniziato ad imparare giocando. Esplorando e giocando; su questo non vi sono obiezioni. Il problema è quindi un altro: sino a quando è giusto continuare a giocare? Dove finisce il passatempo e inizia l'apprendimento? A scuola è giusto giocare? ... e così via. Tutti gli insegnanti in merito hanno posizioni diverse, e non preclusive. A certe condizioni il gioco può anche essere strumento didattico. Ma se al posto di “gioco” metto “videogioco” allora penso che trovare qualche collega pronto a dire “Perché no ...” sia molto più difficile. Di pari passo gli stessi alunni differenziano l'attività del “videogiocare” come “altro” dall'imparare. Videogiocare a casa come break nel pomeriggio di compiti, o a scuola come premio negli ultimi minuti in laboratorio.

Lo scorso novembre un dirigente tecnico dei servizi ispettivi del MIUR - Italo Tanoni - ha pubblicato un volumetto sul tema¹⁵ che affronta di petto il problema, e che Antonio Calvani nella presentazione ben definisce: *“Invadenti, chiassosi, soffocanti ma allo stesso tempo si affacciano alla soglia della scuola. Questa deve escluderli o accoglierli? E se sì in che forma?”*.

Come insegnante che - nell'ambito delle attività del LTE diretto da Calvani - ha impiegato un videogioco per trasferire nel contesto di laboratorio informatico le teorie sull'uso didattico del role-playing sviluppate da A. Brusa, docente di

Didattica della Storia all'Università di Bari, non posso essere neutrale¹⁶. E quindi lascio esprimere le insegnanti che, di fronte ai siti della rotta “giochi” che “Il Veliero” proponeva hanno osservato che:

3.1.1 SIMONETTA

Io sono un'insegnante che in laboratorio preferisce mettersi dietro i bambini, alle loro spalle, ed osservare come si muovono per ... imparare da e con loro!

Così ho fatto giovedì pomeriggio con dei ragazzini di classe quarta, quando li ho invitati a vedere cos'era quell'icona con “Il Veliero” che c'era nei nostri desktop! Loro, naturalmente, quando c'è da usare i pc non se lo fanno ripetere due volte e si sono proiettati sui mouse per scoprire questo nuovo gioco.

Hanno “smanettato” per quasi un'ora e si sono sicuramente divertiti moltissimo. Per adesso sono stati invitati ad andare a scoprire cos'era. Ora procederemo diversamente.

Prima in classe a parlare di “cosa ne pensano”, e subito dopo “cosa hanno scoperto”, per poi valutare come proseguire per delle nuove rotte ...

Più facile in classe prima: la loro prima voglia è giocare, giocare e giocare!

Ricercano i siti che riconoscono o per nome o per logo, se suona la musica si mettono a cantare e ballano pure abbandonando mouse e tastiera! Ma si divertono e VOGLIONO cercare ancora siti per giocare. Per adesso.

... ma il gioco insegna vero?



CHAITARE

GIUGLIASCO

GIOCHI

I Circolo di Grugliasco

3.1.2 GABRIELLA B.

Secondo me imparano moltissimo.

All'inizio i bambini sono portati a cliccare dappertutto e a caso, soprattutto se non viene presentata la demo dei vari giochi. Quando incominciano a capire il funzionamento, i videogiochi e quindi anche i giochi online (bolletta permettendo) sono vere e proprie palestre per l'allenamento delle attività mentali e per il coordinamento motorio. Infatti per ciò che riguarda l'esperienza con la quinta elementare, danno una visione globale, non impartiscono strategie e stimolano il confronto tra strategie diverse, consentono l'errore, rispondono velocemente, affascinano e coinvolgono l'utente e stimolano forme di motivazione individuale e personale.

Invece con la prima elementare abbiamo scelto giochi che prevedono l'utilizzo del mouse e delle freccette, non sono ancora molto veloci nel cliccare e nello spostare con precisione il cursore.

A proposito di motricità, i bambini di prima mi hanno detto una cosa molto simpatica: - Ma maestra, è molto più facile scrivere al computer, non bisogna pensare a come muovere la mano!!

3.1.3 GABRIELLA S.

Il gioco è un'attività seria e importantissima soprattutto per i bambini: li aiuta a crescere, a formare le prime esperienze cognitive, ad instaurare i primi rapporti di tipo sociale, pone le basi per la costruzione della loro personalità ed identità.

L'importanza del gioco nell'età infantile è indubbia. Il bambino che cresce sviluppa modalità di gioco sempre più sofisticate e adatte alla propria età, e non smette di giocare se ciò non gli viene imposto. Il bambino che giunge alle elementari trova il gioco relegato al solo momento dell'intervallo e scandito in modo rigido dal suono di una campana.

Invece il gioco può essere considerato complementare e non alternativo al “fare scuola”; molti insegnanti si avvalgono di attività ludiche come momento di interruzione, di distacco dal lavoro considerato “serio”. Ma anche un lavoro può trasformarsi in gioco nel momento in cui ci si cala nel contesto, partecipando e godendo di ciò che si sta realizzando, scoprendo modalità piacevoli e coinvolgenti.

3.1.4 CRISTINA

Personalmente penso che il gioco possa essere un ottimo strumento per l'apprendimento. Anche a livello di informatica. Sul Veliero c'erano molti siti sui quali poter usare giochini che stimolano l'apprendimento. D'altronde tutto il settore dell'*edutainment* sviluppa l'apprendimento mediante giochi e modalità ludiche.

3.1.5 ANTONELLA

Ogni volta che si gioca si impara qualcosa, sia che si stia giocando realmente o che si svolga un gioco virtuale.

Molti bambini scoprono il computer con il gioco e ne sono catturati. Non a caso sperimentando “Il Veliero” la prima sezione che è stata presa in esame è stata quella dei siti dedicati ai giochi. Ho notato che una parte di bambini prova i vari giochi uno ad uno, poi va avanti e sperimenta più siti, altri riaprono gli stessi giochi e continuano a giocare.

Una coppia di bambini in modo sistematico ha aperto tutti i giochi di Ufotto Leprotto uno dopo l'altro e li ha provati, altri hanno giocato qui e là.

3.2 Giocare in classe

Il forum Optimist è stato anche un'occasione tra le insegnanti di scambiarsi esperienze pregresse sull'uso didattico delle TIC. E anche sull'uso di videogiochi.

3.2.1 GABRIELLA B.

Scrivo ancora due parole sull'utilità dei videogiochi. Naturalmente non sostituiscono la professionalità dell'insegnante, ma contribuiscono a rendere l'apprendimento più efficace, soprattutto nei casi di alunni in difficoltà. Quando?

Quando l'alunno:

- Ha difficoltà a seguire le spiegazioni verbali
- Fatica a passare dal concreto all'astratto

- Non segue un modo di procedere sistematico

Come?

Attraverso una partecipazione attiva e altamente motivante deve identificare le caratteristiche di ciò che sta per affrontare per:

- Pianificare le strategie
- Controllare e supervisionare l'esecuzione
- Valutare i risultati

Fino a riuscire a trasferire le capacità cognitive sviluppate ad altri contesti. Inoltre l'ambiente virtuale dei videogiochi permette ai bambini di cominciare ad assumere punti di vista differenti, dando la possibilità di realizzare prove mentali, di sperimentare possibilità che attendono di essere esplorate. Questa capacità di visione multiprospettica che inizia ad esercitare sarà un ottimo strumento per tutto il suo percorso di studi.

3.2.2 GABRIELLA S.

Ciò che maggiormente li ha attratti sin dalla prima navigazione è stata la sezione dei giochi, ma era prevedibile. Alcuni si sono immersi subito nel gioco prescelto, altri non capendo in modo immediato le indicazioni hanno vagato tra vari giochi alla ricerca di quello più semplice.

Alcuni si sono subito “impantanati” in *link* verso siti che richiedevano la registrazione. Io giravo tra loro dando indicazioni, consigli, facendo loro domande sul tipo di emozione provata al momento: divertimento, delusione, felicità, caparbia, tran-

quillità. Ciascuno esprimeva il proprio vissuto e ne spiegava la motivazione. Al termine della navigazione abbiamo parlato di queste emozioni, abbiamo parlato delle loro difficoltà, se si erano divertiti, annoiati ciascuno ha esposto le motivazioni e ne è nato un interessante scambio di impressioni.

Insomma un'ulteriore occasione per trasformare la scuola in palestra di vita, anche e soprattutto a contatto con strumenti tecnici che si possono trasformare in strumenti per accrescere le proprie competenze cognitive, affettive, relazionali.

È dal 1998 che utilizzo i videogiochi in classe, inizialmente come modalità per avviare i bambini all'uso del computer, poi strada facendo l'attività ha assunto una connotazione più specifica e legata a differenti contesti di lavoro.

La parola videogiochi ingenera spesso fraintendimenti: li si considera, a torto, poco educativi. Tuttavia, in campo pedagogico, da qualche anno si sta affermando la ludodidattica, che tende a porre in rilievo l'importanza del gioco, compreso il gioco digitale. E a scuola non è lo strumento ad avere in sé valenze specifiche, ma l'uso che se ne fa.

Nella vasta gamma del videogioco sono compresi tanti e diversi tipi di giochi, e la parte educativa risiede proprio in questo, nell'abituarli i bambini ad analizzare, comprendere, raffrontare, imparare ad utilizzare differenti tipologie di *videogames* facendo provare loro e provando noi stessi, insegnanti o genitori.

Solo così saremo portati a capire le forti implicazioni emotive e perché si mettono in azione abilità cognitive talmente complesse che spesso gli adulti rinunciano a giocare dato che non riescono ad afferrare come si fa. Penso a giochi di simulazione in cui è necessario utilizzare strategie molto articolate: organizzare, pianificare, costruire e mantenere in funzione città virtuali, eserciti e così via.

Ultimamente siamo passati alla realizzazione di videogiochi con i bambini: ci

siamo avvalsi delle indicazioni date da Rodari nella sua Grammatica della Fantasia, utilizzando i racconti stessi di Rodari rielaborati in chiave digitale.

Questa sperimentazione d'uso de “Il Veliero” si è inserita benissimo nel progetto che sto conducendo all'interno della scuola e mi ha risolto, in parte, il problema dell'acquisto dei giochi. In questo periodo i bambini hanno giocato esclusivamente sul Veliero, e lo ritengono un gioco, infatti quando li accompagno in laboratorio mi chiedono: “Oggi giochiamo col Veliero?”. Si divertono e mi diverto anch'io con loro, “imparano ridendo” così come ci ha insegnato Rodari.

Sarebbe interessante, secondo me, poter estendere il settore giochi del Veliero fino a comprenderne una gamma completa dove vi siano rappresentate tutte le diverse tipologie, magari creando una sezione specifica dove vengano messe chiaramente in evidenza le potenzialità cognitive che rivestono i giochi digitali.

3.3 Giocare in rete

“Il Veliero” ci proponeva non solo semplici videogiochi, di massima destinati ad un uso individuale e off-line, ma siti in cui spesso il videogioco sfrutta le possibilità della rete. Videogiocare in rete è ancora - in Italia - una attività non molto diffusa. Ma nei paesi anglosassoni sta modificando in modo radicale il concetto di videogiocare.

Sono ormai numerosi i siti dedicati ad essere sede di sfide mondiali tra giocatori remoti interconnessi via Internet¹⁷. Ti colleghi, cerchi una partita in fase di avvio, ti registri e via ... non sei in campo contro il computer, ma contro altri giocatori che

In effetti non è stato difficile capirlo:

“è uguale alla nave che “barcando” va nell’isola della nostra storia! C’è un veliero uguale nei Micromondi!” ha osservato subito Greta.

In effetti anche in quel programma c’è una *sprite* con un veliero, per cui capito cos’era erano tutti felici di navigare!

Appena han visto il disegno del Capitano han detto “è lui che guida?” e qui B., un timidone, si è un po’ messo in disparte perché aveva paura che il Capitano lo sgridasse!

Dopo questa prima conoscenza è arrivato il “coso verde che ci saluta!!!” e lì hanno iniziato a divertirsi!

Si sono impossessati del mouse e hanno iniziato a cliccare sulle icone colorate dicendo “vediamo cosa succede se schiacci qui!”.

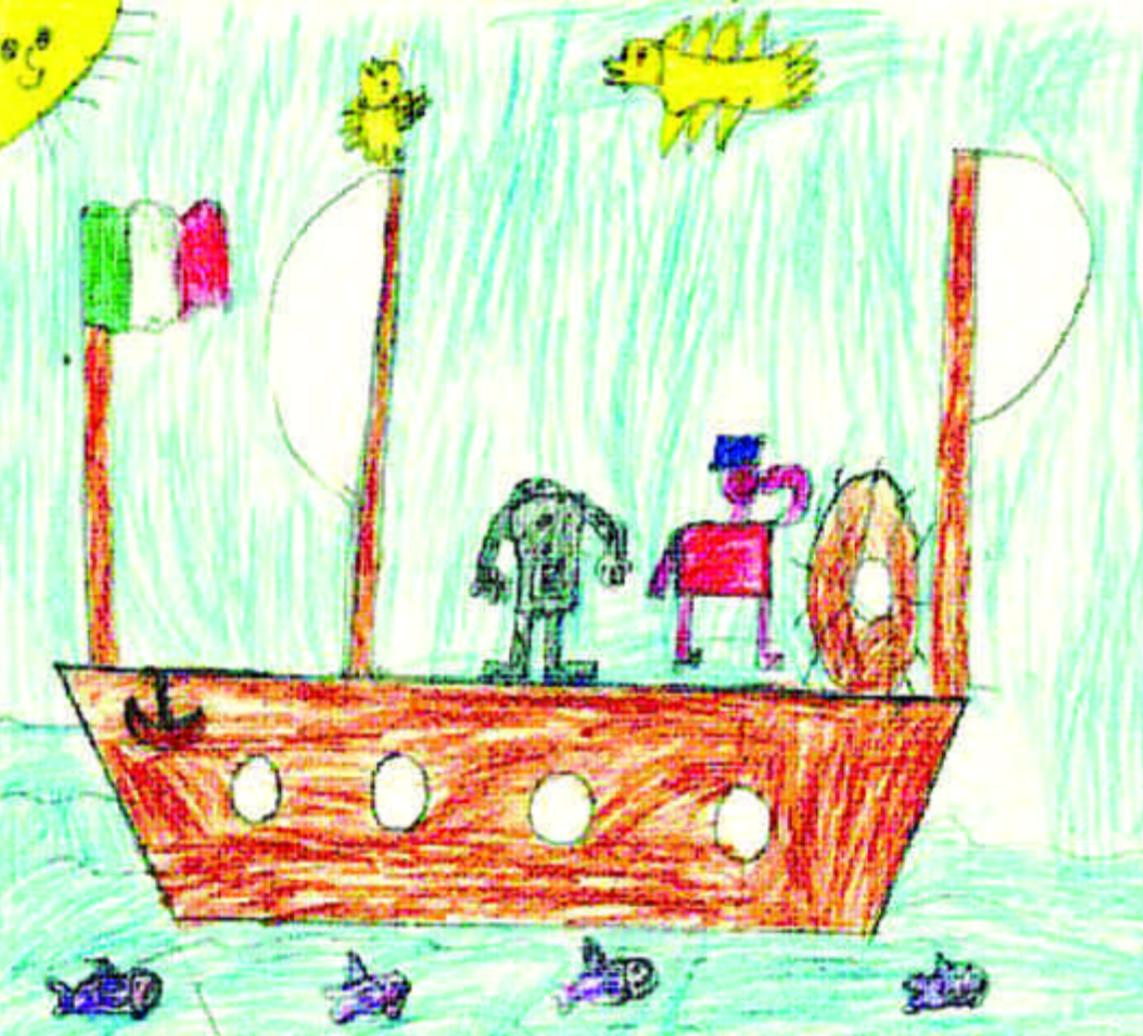
Poi qualcuno mi ha chiesto di leggere le scritte (non sanno leggere, conoscono qualche lettera ma nell’insieme guardano le icone e preferiscono che legga io).

Dopo aver letto e mostrato tutte le icone B. ha subito voluto scrivere al Capitano, per diventare suo amico.

Gli altri han proposto un saluto veloce perché poi volevano vedere i giochi. E qui io e la collega potevamo anche andarcene perché non ci hanno più né chiesto aiuto, né degnato di un minimo sguardo.

Prima Chiccolandia, poi l’Albero Azzurro, e ancora in cerca di canzoni e icone colorate si sono veramente divertiti. E il divertimento era contagioso. Tutti cantavano e ridevano: era uno spettacolo guardarli.

Quando sono entrati nell’“esplora con Jack” han capito subito, ascoltando le spiegazioni, come funzionava e così saltavano quello che non andava a genio e si fermavano su ciò che piaceva di più ...



È difficile raccontarvi che bella esperienza hanno vissuto e come si sono divertiti oggi questi bambini! Forse neanche le foto scattate di fretta potranno dare una minima idea ... di sicuro loro ne parleranno a casa perché ... non volevano spegnere i computer quando è arrivata l'ora di tornare nella loro scuola, e nel tragitto, tenendosi per mano, si raccontavano a voce alta “Hai visto che bello quando hai schiacciato quel cagnolino marrone che cantava?”.

Penso che anche per la scuola dell'Infanzia sia un'esperienza valida!

Oggi, visto che in prima c'erano solo 4 alunni ho sperimentato “Il Veliero” con loro per la seconda volta. Con due pc e 8 bambini è stata una bella esperienza.

Sì, secondo quanto ho osservato oggi, videogiocando si impara proprio. Ho lasciato liberi gli alunni e le alunne di navigare di qua e di là ma ... cercavano sempre i GIOCHI.

Poi hanno guardato un po' le canzoni ma subito dopo sono ritornati ai giochi. Ho provato ad indirizzarli verso il sito in inglese (visto che con loro facciamo inglese) e qui cercavano comunque i giochi. Interessante. Soprattutto nei siti in cui era attiva la voce e ripetevano tutti i nomi di oggetti e cose a voce alta, in lingua inglese.

Volevo proporre loro chiamare un amico ma ... un bambino mi ha guardato e mi ha detto “Maestra ma non puoi andare in un pc e cercare lì qualche tuo amico? Noi adesso giochiamo!”.

Quindi ... W i giochi!

3.3.2 ANTONELLA

Il fatto di poter giocare sulla rete allarga i confini ed il gioco diventa un “grande gioco”.

La varietà dei giochi, la presentazione grafica diversa, la possibilità di condividere i giochi con altri, sono grandi risorse da gestire bene, compito secondo me non facile per gli insegnanti. Lasciare l'attività di gioco come un riempitivo o con un passatempo ridimensiona notevolmente le potenzialità di ciò che la rete offre.

3.3.3 GABRIELLA S.

È vero che alcuni giochi non funzionano o meglio, alcuni siti appaiono come siti per giocare, ma in effetti sono più dei siti vetrina che espongono i loro prodotti. Ad esempio Hot Wheels. Altri per giocare richiedono lo scaricamento di componenti aggiuntive (web plugin) per cui ho suggerito ai bambini di ricercare solo giochi fattibili per non perdere tempo.

Altri ancora rimandano a siti con restrizione per cui non sono utilizzabili. Chi si è imbattuto in questi siti non è rimasto molto soddisfatto. Poi è necessario dire che la voglia impellente di giocare fa diventare i bambini frettolosi e superficiali, per cui molti non si fermano a leggere le istruzioni, preferendo navigare alla ricerca di giochi immediati e poco complicati.

Tra i siti con giochi più gettonati dai bambini di Omegna ci sono: Chiccolandia (anche se ritenuto per bambini più piccoli), Melevisione, Polly in inglese, Power

Ranger, Harry Potter, Spirit, Bugs Bunny; tutti i bambini sono concordi nel ritenerli divertenti, facili, di immediata comprensione. Alcuni sono corredati da chiare indicazioni, altri invece hanno indicazioni non chiaramente visibili o non le hanno affatto, ma i bambini insegnano che, anche senza leggere le istruzioni, si riesce a giocare!

Alcuni bambini si annoiano perché ritengono alcuni giochi troppo semplici o perché non capiscono come fare per proseguire. Allora al termine o anche durante il gioco si parla e ciascuno diventa tutor dell'altro: si crea una simpatica atmosfera collaborativa tra i compagni.

Solitamente chiedo loro di spiegarmi il gioco che stanno facendo, la verbalizzazione è sempre importantissima, così come la motivazione del perché un gioco sia piaciuto o meno.

Classe prima

Marco: ho giocato a Scooby Doo. Il cane e il suo amico correvano altrimenti i mostri li prendevano. Io ero il cane, a volte mi facevano fare il ragazzo e dovevo scappare.

Marianna: in Le Wins devo scoprire i personaggi che si nascondono nei palazzi

Katya: (ha giocato a Spirit) dovevi fare la gara, se arrivavi in tempo fino in fondo lo mettevano nel recinto (il cavallo).

Giacomo (sempre parlando di Spirit): mi sono divertito ma poi annoiato perché c'era sempre lo stesso schema e non cambiava.

Greta: Bugs Bunny doveva fare la scorta delle carote, bellissimo.

Linda: nel Fantabosco devi cliccare i personaggi che fanno le mosse.

Classe seconda

Fabio: (parlando di Power Ranger) non abbiamo trovato le istruzioni, abbiamo imparato da soli provando.

Giacomo: ho giocato a Pingu. Un fiume ghiacciato da attraversare, l'abbiamo fatto tante volte ma ci siamo stancati perché non succedeva niente. C'era un secchio di pesci ma non sapevamo a cosa servisse.

Fabio: non abbiamo trovato le istruzioni in italiano, una foca parlava in inglese.

Giacomo: (parlando di Harry Potter) dovevo prendere le palline senza incontrare gli alberi, mi sono un po' annoiato perché mi schiantavo contro gli alberi. Fabio si è divertito ... ha fatto record.

Francesca: mi è piaciuto Polly (gioco in inglese), è divertente, dovevo vestire Polly, c'era il picnic, i versi degli animali, c'era anche un sito dei cani.

Paolo: (parlando di Chiccolandia), ci sono tanti giochi anche in inglese, di costruzione, mettere i cerchi nel birillo giusto, non è adatto alla nostra età è per i più piccoli.

Marta: c'è anche il memory (in Chiccolandia)

3.3.4 STEFANIA

Molti dei miei alunni delle medie giocano con il computer, ma spesso sono giochi in cd.

Generalmente amano i giochi di strategia, velocità, coraggio, azione.

Alcuni, però, si divertono con quelli che ci sono in rete anche se lamentano che, molte volte, trovano giochi che non funzionano bene o non funzionano affatto.

I miei ragazzini, come tutti quelli di quest'età, imparano velocemente, sono scattanti, hanno una memoria favolosa in queste cose. Io non so se vi siete mai cimentati con tutti quegli arnesi che affiancano o sostituiscono la tastiera ed il mouse come joystick e volanti: io sono “imbranata” alla settima potenza anche se i miei allievi ammirano il mio coraggio nel mai tirarmi indietro. Me la cavo meglio nei giochi storici o geografici dove c'è da costruire una civiltà, una costruzione, un villaggio, e qui posso dire che “giocando si impara”. I miei allievi, infatti, si rendono conto solo dopo “aver fatto” che alcune cose erano già in loro possesso come conoscenza ...

Purtroppo, nelle scuole medie, non c'è mai molto tempo per provare, per giocare anche in modo didattico soprattutto perché non sono poi così tanti gli insegnanti che, ancora oggi, sanno usare il computer.

3.4 Registrarsi sui siti. Cautele da adottare

Ho accennato prima, parlando dei siti per i giochi online, che spesso essi richiedono di registrarsi per poter partecipare alle sessioni di gioco. Nella prova sul campo

proprio questi siti hanno posto all'attenzione delle insegnanti e delle loro classi questo tema che non è solo riferito ai siti di gioco, ma riguarda molti altri servizi in rete.

Quali cautele avere nelle procedure di registrazione? Ecco cosa è emerso nelle discussioni a scuola.

3.4.1 GABRIELLA S.

Spesso è capitato di vedere i bambini in procinto di iscriversi ad un determinato sito, semplicemente non l'ho permesso, dicendo loro che, ogni volta che incontrano un modulo da compilare, debbono chiedere il consenso o all'insegnante o al genitore. Tutti hanno compreso la ragione del divieto di fornire i propri dati, soprattutto gli indirizzi di casa o i numeri telefonici, probabilmente perché il medesimo discorso è stato fatto loro anche dai genitori.

3.4.2 STEFANIA

Spesso in classe, io ed i miei alunni abbiamo parlato di “Sicurezza in Internet”. Poche cose, per il momento. Abbiamo parlato. Poi, ho invitato i miei ragazzi a dare una definizione, con parole semplici, di “sicurezza”.

Ecco cosa ne è venuto fuori ...

“Sicurezza, secondo me, significa avere a disposizione Internet anche per i ragazzi, ma con delle protezioni in modo che non tutti possano accedere e disturbare.” (T.)

“Per me sicurezza in Internet vuol dire che noi possiamo navigare senza essere danneggiati” (S.)

“Secondo me sicurezza vuol dire che io posso navigare in pace, il sito è sicuro e va bene per me” (C.)

“Ognuno su Internet deve essere sicuro di quello che fa e di quello che trova” (G.)

“Bisogna navigare in siti sicuri perché non si sa mai cosa si può trovare dall'altra parte” (A.)

3.4.3 ANTONELLA

Personalmente non lascerei i bambini liberi di registrarsi; qualora si renda necessaria la registrazione per la navigazione. Credo che la responsabilità debba restare all'adulto. Credo sia importante parlare con i bimbi per informarli del fatto che non si debbano dare informazioni personali.

In Internet si può trovare molto materiale per intrattenere ed educare i bambini, se l'educatore riesce a diventare complice del bambino nella ricerca online, potrà guidare ed essere guidato dal bambino stesso nella scoperta di siti interessanti e divertenti. In questo modo è più semplice proteggere i piccoli dai pericoli che possono incontrare nella rete.

4. *Compiti a casa*

4.1 Ma a casa i bambini hanno computer e connessione?

Sia nella Circolare regionale 142/03 che poi nel volumetto “Un ragno per amico” si raccomandava che nella scuola primaria *“nell’assegnare agli alunni compiti di ricerca da svolgere a casa, gli insegnanti devono curare che i bambini riportino sul diario personale, insieme all’argomento assegnato, gli strumenti adatti a una ricerca su Internet sicura. Tale indicazione può anche essere data direttamente alle famiglie degli alunni che ricorrono a Internet per lo svolgimento dei compiti a casa”*.

Nel forum Optimist le insegnanti, comprendendo quanto “Il Veliero” possa rappresentare uno strumento semplice ed efficace per l’uso sicuro di Internet anche a casa, hanno iniziato concretamente a porsi il problema dell’opportunità o meno di prevedere il ricorso a siti web per compiti da svolgere a casa. Primo elemento per orientarsi è certamente conoscere quanti alunni hanno a casa possibilità di accedere alla rete.



4.1.1 GABRIELLA S.

Prima di utilizzare “Il Veliero” abbiamo parlato di Internet con i bambini delle classi che ho coinvolto nella sperimentazione. Tutti o la maggior parte sanno cos'è Internet anche se pochi navigano regolarmente. Ho condotto anche un piccolo sondaggio nelle cinque classi del plesso, dove ho presentato la sperimentazione, per sapere quanti hanno il computer a casa, dispongono di una connessione ad Internet e navigano con genitori o fratelli più grandi, quanti lo fanno da soli e per quale scopo viene utilizzato prevalentemente Internet.

Su 73 bambini dalla prima alla quinta il 68% possiede un computer, fra questi il 76% possiede una connessione ad Internet, l'82% naviga regolarmente con il controllo dei genitori o di fratelli più grandi, il restante 18% senza alcun controllo o limite di tempo. Un dato preoccupante e anomalo emerge dai bambini di prima, ben 5 hanno dichiarato di navigare senza il controllo di un adulto. Non so se ciò corrisponda al vero o se, come spesso accade tra i bambini, la verità è confusa con il desiderio di poter fare una cosa non concessa.

4.1.2 SIMONETTA

Oggi abbiamo parlato di Veliero e “cosa ne dice la vostra famiglia?”. Sembra che i genitori abbiano capito sia utile per la “SICUREZZA NOSTRA!” - dicono i bambini, e quindi lo vogliono installare ma il problema più grande è che bisogna scaricare un download che dura un'ora e mezza¹⁸, e quindi dicono “Meglio di no!”.

Ragionandoci la soluzione è “bisogna mettere l'ADSL” - dice Umberto - “altrimenti costa troppo!”.

Quindi per adesso sembra che il problema sia solo a livello economico. Nella mia scuola ci sono molte famiglie che non hanno il pc a casa e fra coloro che ce l'hanno solo una minoranza utilizza la rete con le potenzialità che offre. Molto spesso computer significa videogiochi (per i genitori oltre che per figli). Di sicuro dove esistono internet e ragazzi maggiorenni in famiglia, i bambini a scuola sanno bene come muoversi, navigare e gestirsi la rete. Ti chiedono le procedure in classe per poi ripeterle e “insegarle a casa” ai genitori che “non capiscono niente di internet”.

Ma sono ancora una minoranza anche nella mia realtà!

4.1.3 STEFANIA

La mia scuola è inserita in un ambiente di paese, in una vallata non molto ricca di stimoli e con problemi di mezzi di trasporto oltre che di lavoro.

Anche per questa serie di motivi, non tutte le famiglie che possiedono il computer hanno anche la connessione ad Internet, anzi, solo pochissimi alunni dichiarano di averla. Questa è vista ancora come un lusso, un accessorio particolare non utile e del quale si può fare volentieri a meno.

I compiti a casa vengono fatti nel modo tradizionale: il computer viene ancora visto come un premio al quale si accede solo dopo aver fatto il proprio dovere come studente. Chi ha Internet, però, lo usa anche per scaricare materiale scolastico.

In genere si cercano siti per trovare elementi in più per le ricerche scolastiche o per curiosità su alcuni argomenti che hanno destato particolare interesse a scuola. Si scaricano immagini, grafici, tabelle, ma soprattutto testi.

La famiglia ha un controllo superficiale della situazione. I ragazzini, infatti, spesso chiedono il permesso ai genitori per accedere al computer e questo viene generalmente accordato, ma nulla di più. Di fatto, poi, il genitore non ha altro controllo se non quello di dare un tempo limite entro il quale il computer viene spento.

L'esperto di casa è sempre più spesso il ragazzo stesso perché la famiglia “non sa”, “non conosce” e, quindi, non può intervenire nella gestione del computer stesso. Non se ne vedono i pericoli o se ne intravedono troppi o sbagliati e questo perché manca ancora l'informazione corretta e aggiornata.

4.1.4 ANTONELLA

Computer e connessione non vanno di pari passo: molti bambini in casa hanno il computer ma non la connessione; altri hanno computer e connessione ma viene proibito loro l'utilizzo; altri ancora non hanno il pc.

Nelle nostre classi ci sono situazioni ancora molto variegate.

4.2 Compiti a casa e Internet

Al di là delle diverse situazioni che le insegnanti hanno rilevato, considerazione condivisa è che sempre più la connessione ad Internet sarà presente nelle case dei nostri alunni. Ed allora il tema dei compiti a casa con Internet come risorsa è bene che sia affrontato sin d'ora, senza fretta ma con cognizione di causa. Ed infatti nel forum c'è stato chi ha già spiegato come si sta attrezzando per questa prospettiva.

4.2.1 *GABRIELLA B.*

Stendendo la PUA del nostro Istituto abbiamo inserito alcune norme sull'uso consapevole della rete che dovranno essere rispettate da insegnanti, alunni e genitori. Abbiamo previsto che, in caso di ricerche su internet da svolgere a casa, i ragazzi e i genitori osservino le regole che gli insegnanti hanno fatto scrivere sul diario. Abbiamo anche redatto un vero e proprio contratto tra scuola e famiglie e tra scuola e ragazzi, firmato da insegnanti, genitori e alunni. Per ora la PUA del nostro Istituto è stata approvata, ma non è ancora stata divulgata ai genitori perché abbiamo pensato di presentarla il prossimo anno scolastico, durante l'assemblea iniziale con i genitori, per poterne discutere insieme. Questi i punti essenziali: la presenza degli accessi alla rete deve rendere possibile che l'attività di ricerca, almeno come prima esperienza, si svolga a scuola, educando gli alunni all'uso degli strumenti loro appositamente dedicati, provvisti di servizi di filtro.

I genitori vengono informati della PUA (Politica d'uso accettabile e sicuro della rete a scuola) e delle regole da seguire a casa. La scuola chiede ai genitori il consenso all'uso di Internet per il loro figlio e per la pubblicazione dei suoi lavori e delle sue fotografie sul sito web dell'istituto.

Nel caso in cui debbano eseguire ricerche a casa, sarà cura dei genitori accertarsi che i propri figli utilizzino gli strumenti adatti ad una sicura navigazione su Internet. È opportuna la presenza dei genitori durante la navigazione.

4.2.2 ANTONELLA

Riguardo questo tema non mi sento di generalizzare e posso parlare di esperienze personali.

In genere non ho mai affidato compiti che richiedessero l'utilizzo di Internet. Solo negli ultimi due anni ho seguito le classi quinte per le ricerche d'esame e i ragazzi le hanno svolte a scuola con me. C'era solo un computer connesso alla rete per cui con un gruppetto di bambini alla volta, utilizzando motori di ricerca per bambini, abbiamo trovato siti con informazioni, stampato, poi lavorato su carta e alla fine i ragazzi hanno scritto il testo conclusivo.

È accaduto che i bambini per approfondire quanto detto in classe su alcuni argomenti abbiano portato a scuola pagine trovate in rete, ma questo era stato fatto dai loro genitori. Non credo sia ancora una prassi della scuola elementare assegnare compiti che richiedano l'uso della rete. Non tutti i docenti sono pronti ad eseguire loro stessi questa attività, né consegue che ai ragazzi e alle famiglie non arrivino consegne corrette su come utilizzare la rete.

4.2.3 GABRIELLA S.

Dal sondaggio condotto nella mia scuola è risultato che il computer non è utilizzato regolarmente per i compiti a casa. Solo alcuni bambini hanno affermato di aver fatto ricerche scolastiche avvalendosi di notizie prese da Internet, soprattutto nell'area scientifica. Almeno tre hanno dichiarato che si servono dei motori di ricerca per compiere queste ricerche. Molti bambini hanno affermato che compiono ricerche con i propri genitori attinenti più la sfera del tempo libero: ricerca di alberghi, campeggi, notizie sulle città da visitare, sulla meteorologia, sulla pesca. La maggioranza di quelli che possiedono una connessione utilizza il web per entrare nei siti sui giochi (Disney Channel è il più gettonato).

4.3 A casa chi amministra il computer?

L'esperienza de “Il Veliero” ha fatto emergere in molte classi come spesso siano i bambini stessi a gestire il computer di casa. Una sorpresa? Per qualcuno sì, per altri meno. Ma di certo una conferma di come i bambini siano avvantaggiati dal loro atteggiamento “ingenuo” di fronte alle nuove tecnologie rispetto agli adulti. Ma questa osservazione ha giustamente allarmato le insegnanti. Se a casa il computer è gestito dai bambini, a che serve dare indicazioni ai genitori? Ci troviamo in una situazione paradossale, in cui i nostri piccoli allievi dimostrano di essere loro a tutelare la sicurezza informatica a casa, e non gli adulti. Una osservazione che incoraggia il lavoro a scuola, in cui gli alunni possono

meglio essere educati - e non sono istruiti - all'uso corretto della rete. E tramite loro le loro famiglie.

4.3.1 ANTONELLA

Panorama variegato anche sull'amministrazione del computer: esistono situazioni in cui il ragazzo stesso viene considerato autonomo nella gestione del pc; poi ci sono casi in cui il computer viene lasciato ai ragazzi come un videogioco.

Mi rendo conto ora di aver affrontato alcuni di questi temi solo con qualche famiglia e in modo occasionale, ma cercherò sicuramente di trovare il tempo giusto per capire, parlare e spiegare, per non trovarmi così sorpresa quando i miei alunni mi dicono che i genitori non li lasciano usare Internet per paura dei virus oppure li lasciano liberi di giocare ma non di scrivere, o in altri casi solo di scrivere e non di giocare ...

4.3.2 GABRIELLA S.

Dalle conversazioni avute con i bambini è emerso che, fortunatamente, sono i genitori, nella stragrande maggioranza dei casi, ad amministrare il computer di casa. Esistono tuttavia alcuni casi sporadici di bambini che decidono in tutta autonomia quando e come utilizzare il computer, però in genere, è utilizzato in presenza dei genitori o con un controllo a distanza.

4.3.3 SIMONETTA

I miei alunni mi tartassano di domande anche tecniche su Internet e computer perché ... “mio papà non capisce niente, sa solo giocare ai videogiochi, ma se mi spieghi come fare per salvare quel documento su un floppy poi te lo porto a scuola!”

Capita spesso che davvero i più piccoli spieghino ai più grandi come funziona; quindi a volte in casa la “responsabilità” dell'uso passa in mano ai bambini, sperando che i genitori si mettano seduti vicini per “imparare” insieme a loro!

4.3.4 STEFANIA

Nella mia classe abbiamo parlato più volte di computer e famiglia. Ecco cosa è venuto fuori.

Prima di tutto non in tutte le famiglie c'è ancora il computer ed in pochissime Internet.

L'esperto di casa è, in genere, l'alunno stesso che usa indifferentemente programmi di videoscrittura, giochi ed Internet senza essere controllato da alcuno. Solo una piccola percentuale di genitori partecipa attivamente alla navigazione dei propri figli, ma più spesso ancora è un fratello o sorella maggiore che dà una mano al posto degli adulti.

Ecco alcune frasi tratte dagli scritti dei miei alunni:

“A me piace tanto usare il computer, ma se ho qualche problema, mi può aiutare solo mia sorella.” (D.)

“Nella mia famiglia io sono quello che usa di più il computer, perché alla mia famiglia non interessa. Ciò che uso di più sono i giochi ed Internet. Uso internet di sera e non sono controllato da nessuno. Generalmente cerco dei siti di calcio.” (L.)

“A casa mia chi usa il computer siamo io e mio fratello. Lui cerca delle cose di musica, io uso il computer per giocare e per scrivere cose di scuola. Non uso Internet perché non mi dà sicurezza perché possono esserci persone strane.” (A.)

“A casa mia, gli esperti del computer siamo io e mio padre. Mio padre lo usa per lavorare, per cercare delle cose e, a volte, per giocare. Io uso il computer per lavorare, scrivere e giocare ed è molto divertente. Vado su Internet solo con mio padre, perché non ci sembra una cosa molto sicura. Lui digita ed io guardo.” (C.)

“Io uso poco Internet, ma quando inizio ci sto anche un paio di ore senza smettere. Guardo siti che mi interessano come cose di sport, di atleti, di programmi televisivi. Quando non capisco qualcosa, però, chiedo a mia mamma o a mio papà.” (T.)

4.3.5 SIMONETTA

Leggo il post della collega Gabriella di Biella e sorrido, sapete perché? Anche i miei alunni hanno avuti problemi con la chat a casa, e rimanevano in attesa per molto tempo prima di poter parlare con l'amico collegato.

Poi un mio alunno ha chiesto informazioni e mi ha detto: “Mi sono informato perché volevo aggiustare la chat e rendere il mio programma più veloce, più preciso. Ho chiesto e Stefano¹⁹ mi ha detto che ha impiegato un anno di duro lavoro per fare “Il Veliero” e quindi io non posso fare niente per migliorarlo perché un

anno di duro lavoro per me è troppo lungo ... è lungo come una vita!!!". Sorrido e penso che dovremo aspettare un attimo che la chat si sistemi da sola!

4.4 Parlare di netiquette coi genitori

Se quindi sul piano tecnico il confronto coi genitori può prefigurarsi sterile, senza ricadute concrete nella gestione del computer e della connessione ad Internet; diverso si prospetta il dialogo con le famiglie sui criteri d'uso, sulla netiquette applicata, non tanto alle interazioni in rete, quanto ai modi corretti di ricorrere a Internet da parte dei bambini a casa.

Quando, quanto, come accedere a Internet sono tre elementi non sempre chiariti nelle famiglie. Così come la scuola, nella PUA, definisce le regole dell'uso a scuola, allo stesso modo sarebbe opportuno promuovere anche una PUA familiare che non lasci al caso, o alla sola discrezione dei bambini, questo delicato tema.

4.4.1 STEFANIA

Io ho parlato piuttosto chiaramente ai genitori ad ottobre dato che avevo intenzione di usare il computer e non solo per giocare. Nella mia classe, metà alunni possiedono il computer, pochi internet, molti usano il computer per giocare e pochissimi per fare ricerche o per uso scolastico. Posso contare sulle dita di una mano chi ha

anche solo un genitore che sa usare il computer ... quasi nessuno.

In classe abbiamo parlato di genitori, genitori nella rete. I miei allievi hanno confermato ciò che mi avevano già detto altre volte: non tutti i genitori sanno usare il computer, pochi hanno Internet, solo alcuni navigano nella rete.

I miei alunni spesso non sanno con chi confrontarsi e ne sono anche dispiaciuti. Per questo abbiamo pensato ad una serie di consigli per i genitori e cioè ...

- Genitori, imparate a navigare: è utile e divertente.
- Ascoltateci quando parliamo di computer, non diteci “fai tu che tanto non capisco”.
- Guardate con noi i siti che ci piacciono e ne scopriremo insieme degli altri.
- Aiutateci ad essere prudenti perché noi vi chiederemo aiuto.

4.4.2 GABRIELLA S.

Mi propongo di farlo l'anno prossimo. Quest'anno per me non è facile contattare i genitori, se non i rappresentanti di Interclasse, in quanto sono distaccata dall'insegnamento, anche se non in modo totale.

Penso di poter organizzare qualche incontro a livello di Circolo per presentare la PUA d'Istituto ancora in fase di elaborazione. Fino ad ora nel nostro POF sono esposte le linee guida per regolamentare il sito della scuola, ciò che si può o non si può pubblicare in esso. Abbiamo preso in considerazione il problema della privacy degli alunni, l'intenzione è quella di ampliare il discorso inserendo un regolamento di utilizzo dei laboratori che, fino ad ora, è stato delegato alle singole scuole.

L'ideale sarebbe poter concordare con i genitori una netiquette che entrambe le parti s'impegnino a rispettare, ma entriamo, a mio parere, in un settore molto difficile da gestire. Difficilmente i genitori accettano intromissioni in materia di educazione dei propri figli, così come la scuola non è arrivata ad un'apertura tale da poter mediare con i genitori le proprie scelte educative. Diciamo che questa potrebbe essere una sfida da affrontare e potrebbe proprio partire da qui, dal campo della multimedialità.

4.4.3 ANTONELLA

Internet è uno spazio sempre più frequentato. Non esistono, a tutt'oggi, leggi efficaci atte a regolamentare le relazioni che intercorrono in questo “mare”, ma esiste un insieme di leggi non scritte che più o meno tutti i navigatori conoscono e in genere rispettano.

L'esplicitazione di queste norme non è ancora consuetudine tra i genitori e la scuola. Può avvenire in alcune situazioni, in altre è lasciata all'iniziativa del singolo docente. La scuola dovrebbe, con il consenso delle famiglie e il loro contributo, offrire precise regole da rispettare, sottoscritte dalle parti contraenti.

Nella mia scuola questo non è ancora avvenuto ... devo dire che solo da qualche mese abbiamo una connessione in laboratorio, che utilizzano solo due classi.

Conclusioni

Qui si conclude questo volumetto, ma non certo l'attività di promozione dell'uso sicuro a scuola di Internet che l'USR per il Piemonte intende svolgere. Abbiamo ritenuto importante riportare nella veste a stampa quanto nel forum “Optimist” era nato in modo immediato, dalle insegnanti che condividevano in rete quanto stava avvenendo nelle loro scuole. Ma non solo.

Segnalo a chi volesse accedere al forum da cui sono stati qui riportati solo alcuni interventi delle insegnanti, che ciò è possibile. Il forum pubblico sull'uso sicuro ha ereditato i materiali nati ad aprile su “Optimist”. E le osservazioni, i suggerimenti continuano ancora.

Sul sito istituzionale dell'Ufficio Scolastico regionale per il Piemonte, nella colonna a sinistra individuate nel box TIC la voce “UsoSicuro”. Da lì si accede all'area dedicata in cui tra le diverse risorse vi è il link al forum²⁰. Son sicuro che leggendo queste pagine avreste più volte voluto dire la vostra. Qui non si può, ma nel forum sì. È un'assemblea permanente in cui tutti hanno diritto di parola. Ma anche possono trovare indicazioni e informazioni ulteriori sui temi qui trattati.

In particolare segnalo il forum come risorsa per chi si occuperà - nelle quasi quattrocento istituzioni scolastiche piemontesi che riceveranno gratuitamente “Il Veliero” nella versione scuola - dell'installazione, configurazione e uso. La versione “scuola” è una nuova, pensata assieme alle insegnanti che in “Optimist” hanno suggerito allo staff de “Il Veliero” migliorie utili per un più semplice uso sulla LAN

Ho capito che nel veliero si può chattare,
si può fare la ricerca,
si può giocare, si possono mandare i messaggi
e si impara guardando i siti.



scolastica. Il forum permetterà ancora il confronto e il supporto reciproco nell'impiego corrente.

Inoltre il forum “UsoSicuro” tratta in modo più ampio il tema della sicurezza: in due aree distinte lascia spazio alla riflessione sugli usi sensati nei contesti di scuola primaria e di scuola secondaria. Quindi due aree per chi - indipendentemente dagli strumenti di sicurezza adottati - intende confrontarsi sulle attività didattiche che Internet permette di svolgere. A queste aree centrate sull'uso didattico, si affiancano un certo numero di “laboratori”, aree tematiche relative a specifici strumenti di cui si vogliono conoscere gli aspetti tecnici e le potenzialità di gestione nel contesto scolastico.

Al momento - a poche settimane dall'apertura - il forum “UsoSicuro” conta 142 iscritti, 612 interventi in 19 forum tematici. È strutturato in tre aree per il personale docente della scuola primaria, della scuola secondaria, e per il personale dirigente e amministrativo. Vi sono poi due “laboratori”, uno su “Il Veliero”, l'altro su “Dansguardian”. Ulteriori laboratori su specifici strumenti di sicurezza potranno essere aperti su proposta degli iscritti che intendono documentare e mettere in discussione loro specifiche esperienze d'uso a scuola. Contiamo possa essere sempre più un servizio utile per chi a scuola si occupa di uso sicuro della rete con gli alunni.



I Circolo di Grugliasco

¹ Sul sito istituzionale dell'USR

http://www.piemonte.istruzione.it/tic/internet_sicuro.shtml vi è un'area apposita sul tema, con possibilità di consultare online o scaricare e stampare “Un ragno per amico”.

² <http://www.ilveliero.info>

³ Il ruolo del Capitano è ricoperto dallo staff che gestisce il servizio di sicurezza del server de “Il Veliero”, mentre il Nostromo è il genitore che ha il controllo del computer di casa, tramite un modulo software specifico - la “sentinella” - che configura localmente “Il Veliero”.

⁴ il SISTema delle Comunicazioni per l'Autonomia Scolastica dell'USR per il Piemonte, v. CR 270/03.

⁵ Si tratta di una piccola deriva adottata in tutto il mondo per l'avviamento alla vela dei bambini. Massimamente sicura, dotata di deriva mobile, timone, vela quadra con boma albero e picco, scotte e bozzelli permette le evoluzioni e le manovre che tutti conoscono anche solo per avere visto le regate di Coppa America: boline, virate, strambate ... ma il tutto in massima sicurezza, e con molta tolleranza a perdonare gli inevitabili errori di chi impara. Ma i bambini imparano in fretta, e i genitori da terra increduli si trovano ad ammirare stupiti evoluzioni che loro, da adulti, mai oserebbero provare a fare. Per approfondimenti v.

<http://www.nautica.it/info/optimist/optimi1.htm>

⁶ Si veda su questo aspetto dell'evoluzione attuale di Internet l'interessante lavoro in corso presso l'Università di Padova sulle ontologie del web, a cura del prof.

Galliani.

⁷ v. <http://www.piemonte.istruzione.it/normativa/2003/052003/cr142.pdf> a p. 8 “Gli alunni”.

⁸ ibidem, p. 10.

⁹ Stefano Messina è colui che ha ideato, progettato e curato lo sviluppo del Veliero. È ingegnere informatico e presidente della Sam srl, ha curato progettazione e sviluppo di alcuni programmi per società come HP, Blu, Wind, Omnitel. Nel contesto del Veliero sta “in sala macchine”, cioè si cura degli aspetti tecnici del servizio. Ha assistito maestre e alunni a distanza, comparando al posto del Capitano quando si trattava di aspetti tecnici.

¹⁰ V. nota 9.

¹¹ Mi si permetta questa piccola nota polemica con chi sta proponendo lo studio dell'informatica sotto forma di analisi delle parti componenti un personal computer. Tralasciando del tutto che oggi componenti computazionali e programmi informatici sono dentro centinaia di apparecchi comunemente usati: cellulari, automobili, orologi ... Così facendo si inducono i bambini a pensare che “computer” sia quella cosa fatta di monitor, unità centrale, tastiera e mouse, ma così si ostacola l'acquisizione di un corretto concetto di “tecnologie digitali”.

¹² Stefano Messina, v. nota 9.

¹³ si fa riferimento ad un intervento nel forum in cui si cercava di immaginare spazi di impiego didattico dello strumento chat, sulla base di quanto osservato nell'interazione di rete con il Capitano, personaggio che ha acceso la fantasia degli alunni.

¹⁴ Questo intervento si colloca nel dibattito sulle migliori strategie per tutelare la navigazione dei minori. L'impiego di filtri che operano secondo il criterio della black list, ovvero si controlla che i siti richiesti dall'utente non siano nella "lista nera" di quelli vietati, oppure col criterio della white list, ovvero l'utente può navigare solo nei siti permessi.

¹⁵ Italo Tanoni - Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento - apprendimento - Trento, Erickson, 2003.

¹⁶ v. http://margi.bmm.it/cmap/application/2000_uso_didattico_rolep.pdf

¹⁷ Ho dovuto ricorrere a mio figlio per avere un quadro aggiornato sul tema. Mi segnala www.miniclip.com, molto in voga in questo momento nella sua scuola (frequenta la prima superiore). Comprende sia tradizionali giochi individuali ispirati spesso ai più classici arcade, che i giochi multiplayer per sfide tra più giocatori.

¹⁸ Sul sito www.ilveliero.info è disponibile la versione demo 30 gg. di circa 19 Mb. Ma anche una versione light di 7 Mb.

¹⁹ Stefano Messina, v. nota 9.

²⁰ per accedere direttamente, <http://www.siscas.net/forum/usosicuro>.