

Giocare e apprendere con le tecnologie

di Linda Giannini

Resto sempre più convinta che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine, bambini e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori e insegnanti.

Da 1994 a oggi, così come documentato nel sito “[La Scatola delle Esperienze](http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=87&m=20111021)”, ho avuto modo di osservare da vicino il rapporto sia di bambine/i che di adolescenti con le tecnologie. Nei confronti delle ITC sono certamente molto disinvolti, si trovano a proprio agio ed apprendono con grande facilità nuove applicazioni e l’uso di diversi dispositivi tecnologici. Ma questo è noto a tutti e in proposito tanto è stato già scritto. Quel che però maggiormente mi preme sottolineare è quanto sia importante l’uso creativo delle tecnologie e di come queste riescono a “funzionare” anche se rotte o ricreate mediante “materiale altro”. A questo proposito porterò alcuni esempi. Accade molto spesso che alcuni genitori regalino giochi usati alla nostra classe, stiamo parlando di una sezione di scuola dell’infanzia con frequentanti 29 bambine/i di 3, 4 e 5 anni. Quest’anno, oltre a ricevere in dono libri, videocassette, audiocassette, pupazzi di peluche, super eroi, mattoncini lego, ecco che sono arrivati anche 3 portatili gioco non funzionanti, due joystick da playstation e uno switch. Ne ho già scritto qui:

<http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=87&m=20111021> e qui <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275&m=20111104>.



Tutto ciò è stato accolto con grande entusiasmo e bambine/i hanno subito chiesto di giocare con i “giochi nuovi”.

Dunque c'è stato chi ha cominciato a sfogliare i libri inventando racconti da leggere, chi ha costruito animazioni con i super eroi che si confrontavano con morbidi pupazzi di peluche, chi ha realizzato varie costruzioni con i mattoncini lego e chi ha scelto di utilizzare le tecnologie. Qui ho rivolto maggiore attenzione per vedere quale sarebbe stata la reazione dei bambine/i quando avrebbero scoperto che si trattava di giochi rotti. Ebbene sulle prime hanno cercato di farli funzionare. Qualcuno ha cominciato a fare ipotesi: “dobbiamo attaccarli alla corrente” – “non ci sono le batterie” – “dobbiamo trovare il tasto giusto per accenderli”... qualche altro ha detto: “sono rotti, li aggiusto io”. Dopo diversi tentativi falliti ci si aspetterebbe un normale disinteresse per giochi non funzionanti... invece ecco che grazie alla fantasia hanno preso vita. Da due a quattro bambine/i – davanti ai monitor completamente spenti – c'è stato chi ha immaginato di vedere film in DVD e chi ha connesso i joystick da Playstation e ha cominciato a giocare, passando di livello in livello. In pratica l'esperienza reale è stata proiettata in quello che può essere chiamato il “gioco di ruolo” e in quello denominato “gioco simbolico”. Non è la prima volta che questo accade.



Nella nostra classe abbiamo a disposizione 5 computer funzionanti, tre di questi sono connessi a internet, da ciò ne consegue che non tutti i bambini contemporaneamente hanno accesso ai computer, ma che comunque c'è da parte di ognuno una esperienza diretta. Si tratta di esperienze collaborative condivise perché non c'è mai un'attività individuale. Mediante questi computer bambine/i hanno incontri chat con genitori, altri docenti, ricercatori, studenti (<http://www.descrittiva.it/calip/0405/index.htm>) che condividono con noi i medesimi progetti (per esempio [Soave Kids](#) e [Pinocchio 2.0](#), si veda l'articolo pubblicato su Edu-Tech Numero 6 di settembre 2011) favoriti da Messenger o Skype; vedono film, ascoltano canzoni grazie a Youtube, disegnano con Paint, giocano con la fisica in maniera empirica (<http://www.descrittiva.it/calip/0708/Crayon-Physics-3-4.htm>).

Altri bambini scelgono di giocare ai travestimenti, realizzano strutture (strade, città, case) con legnetti o mattoncini lego, disegnano... ricostruiscono spontaneamente oggetti tecnologici (macchine fotografiche digitali, telefonini, robot, portatili...) con vari materiali.



Essendo la nostra classe all'interno dell'istituto comprensivo abbiamo costanti contatti con studenti della primaria e della secondaria di primo grado e con loro condividiamo i medesimi progetti (<http://www.descrittiva.it/calip/Pinocchio2punto0-Edu-Tech.pdf>). Questi studenti "più grandi" spesso raggiungono la nostra sezione per farci vedere quanto hanno realizzato o scoperto; ultimamente Andrea e Marco della classe 3A secondaria di primo grado ci hanno presentato un braccio robotico da loro costruito e programmato, il quale sa afferrare palline, bicchieri e battere le mani. I ragazzi hanno così spiegato ai "piccoli" come attivare la loro creazione usando il cellulare ([il video su Youtube](#)).



Un braccio robotico è stato esposto alla RomeCUP 2012.

Insomma, resto sempre più convinta che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine/i e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori e insegnanti.

BIBLIOGRAFIA DI APPROFONDIMENTO:

Edu-tech anno 4, numero 1 gennaio 2012, pag. 16 e e nei blog Soave

Kids: <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=87>, Pinocchio

2.0: <http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275> e su <http://www.facebook.com/group.php?gid=139204519436108>