

“ Il Fantasma di Canterville”  
con il programma Scratch  
alla SCUOLA dell'INFANZIA

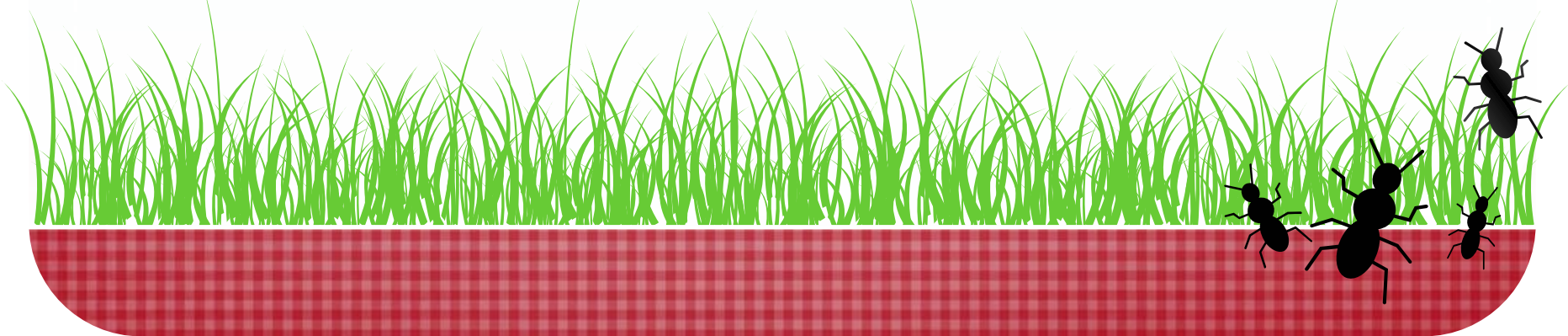


*L'utilizzo di nuovi ambienti di apprendimento  
per favorire l'acquisizione di competenze  
linguistiche in L<sub>2</sub>.*

*Ins. Bartolini Franca  
Comprensivo Nord- Prato*

## Scuola e tecnologia

Nello scenario che si sta delineando vanno colti i nuovi stimoli e le opportunità di apprendimento che le nuove tecnologie offrono e che possono e devono coesistere con le necessarie esperienze sensoriali, di scoperta del proprio corpo, della natura, di costruzione di relazioni sociali, di acquisizione delle regole di comportamento utili allo sviluppo della persona. Ferma restando l'importanza primaria e imprescindibile di proporre ai bambini tutte le attività che li conducano alla scoperta della realtà, alla costruzione dello schema corporeo, alla manipolazione, al pasticciamento, ecc., e considerato che comunque le tecnologie sono naturalmente presenti nella realtà quotidiana come parte integrante del contesto sociale e familiare in cui vivono, è una necessità emergente per la scuola quella di far approcciare le tecnologie ai bambini in un modo che sia costruttivo e attivo.

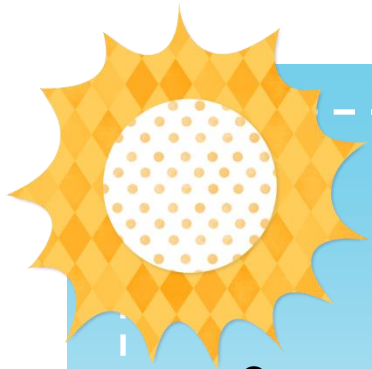


## Quanta tecnologia?

Per i bambini di oggi le abilità di base classiche quali la memoria e la logica sono confermate e valide più che mai, ma è altrettanto importante accompagnarli verso le varie forme del sapere del futuro (Prensky, 2013), rispettando il fatto che sugli stili di apprendimento verbali e visivi potrebbe prevalere lo stile cinestesico (imparare con il fare), proprio in relazione all'abitudine ad agire su strumenti tecnologici (tablet, smartphone). I bambini di oggi hanno tempi di attenzione più brevi, e un approccio sempre più multitasking e meno strutturato .

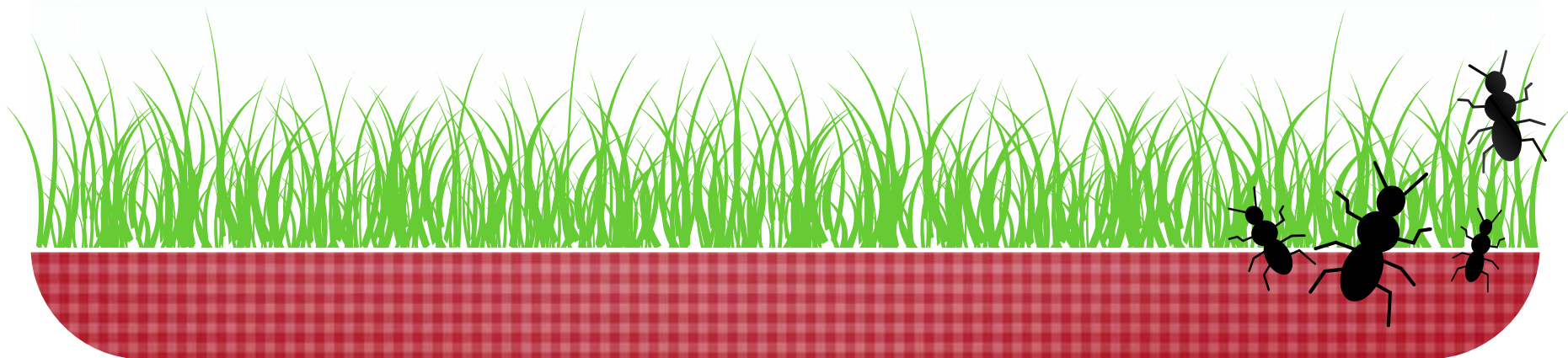
È di fondamentale importanza **dosare** l'uso delle tecnologie, limitandolo nei tempi e nei modi per non togliere nulla alle altre attività, ed è altrettanto importante e necessario saper selezionare le attività adatte a "quella" classe, "quel bambino", tenendo conto del contesto, dei contenuti e degli obiettivi che si vogliono raggiungere. Per questo bisognerà imparare a conoscerle e ad usarle per mantenere tra il docente e i nuovi nativi digitali (contemporanei delle nuove tecnologie) quella vicinanza necessaria in un'azione didattica efficace.

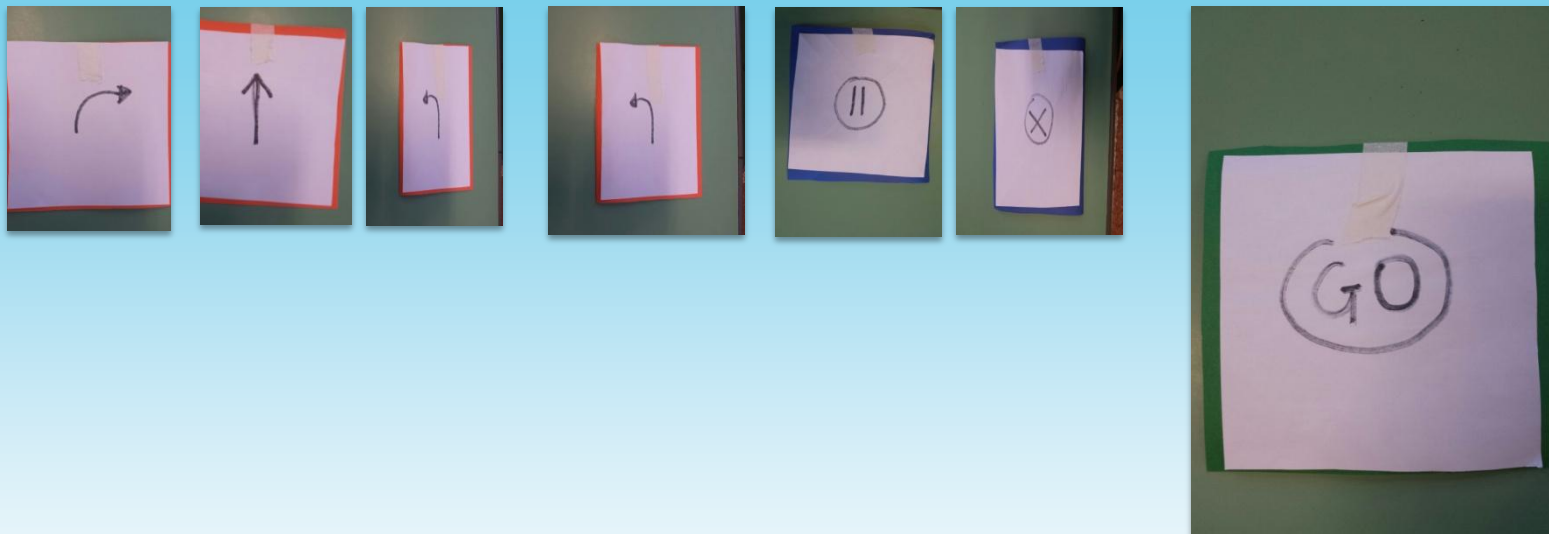




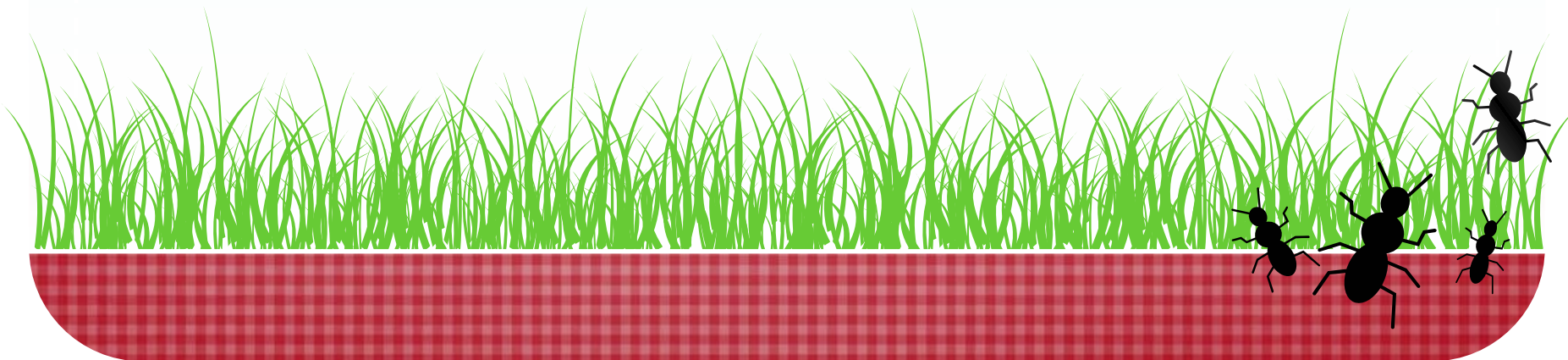
Come previsto nella circolare MIUR 08/10/2015 e anche nel Piano Nazionale Scuola Digitale è essenziale e da poco “obbligatoria” un'appropriata educazione al "pensiero computazionale”.

Dobbiamo andare al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.”



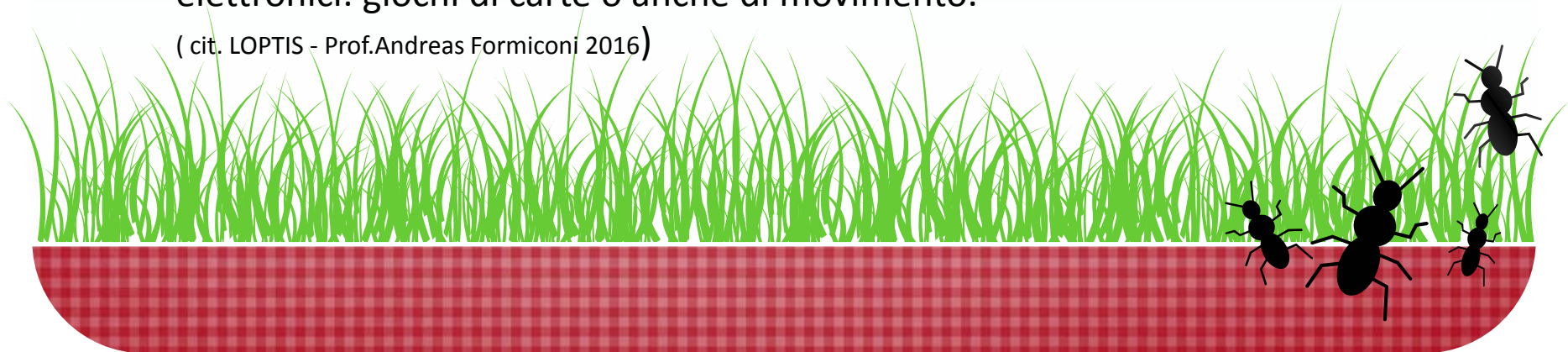


Il "pensiero computazionale", aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il "pensiero computazionale" è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco."



Oggi sono disponibili mezzi adatti anche ai bambini più piccoli per praticare il codice e assaggiare il pensiero computazionale. Abbiamo già visto esperienze con piccoli robot che si possono programmare con semplici bottoni sul dorso (tipo Bee-Bot) o attraverso apposite *app* (Blue-bot). Questi si richiamano alla primissima (anni 70) versione di LOGO che S.Papert ideò proprio attraverso un piccolo robot che ubbidiva a comandi digitali e poteva disegnare sulla superficie su cui si muoveva. Poi ci sono le *app* che propongono *coding* a blocchi colorati, alla Scratch, molto semplificati. E vari giochi del tipo *unplugged coding*, che significa fare codice “senza la spina”, ovvero senza dispositivi elettronici: giochi di carte o anche di movimento.

( cit. LOPTIS - Prof.Andreas Formiconi 2016)



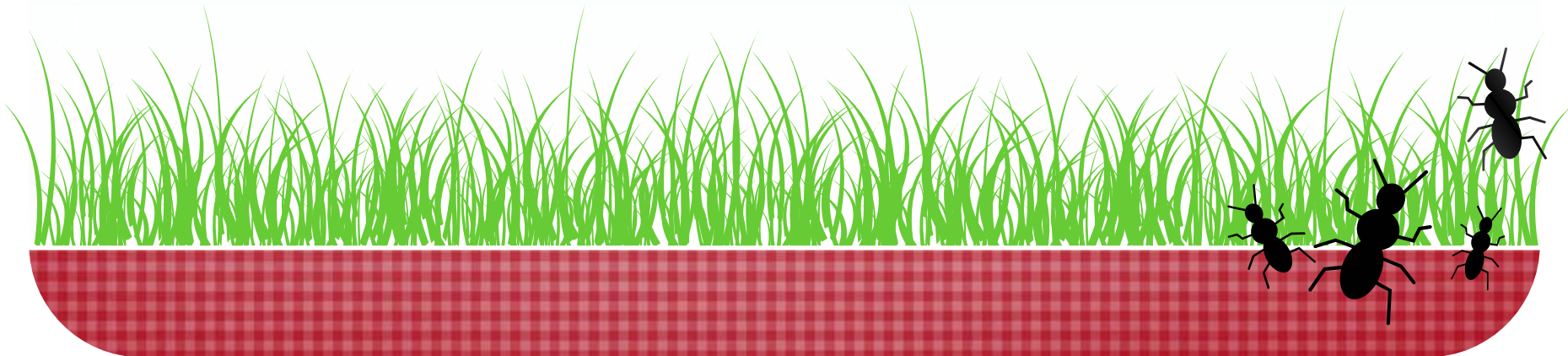
## Ma perché scegliere un programma come scratch nella scuola?

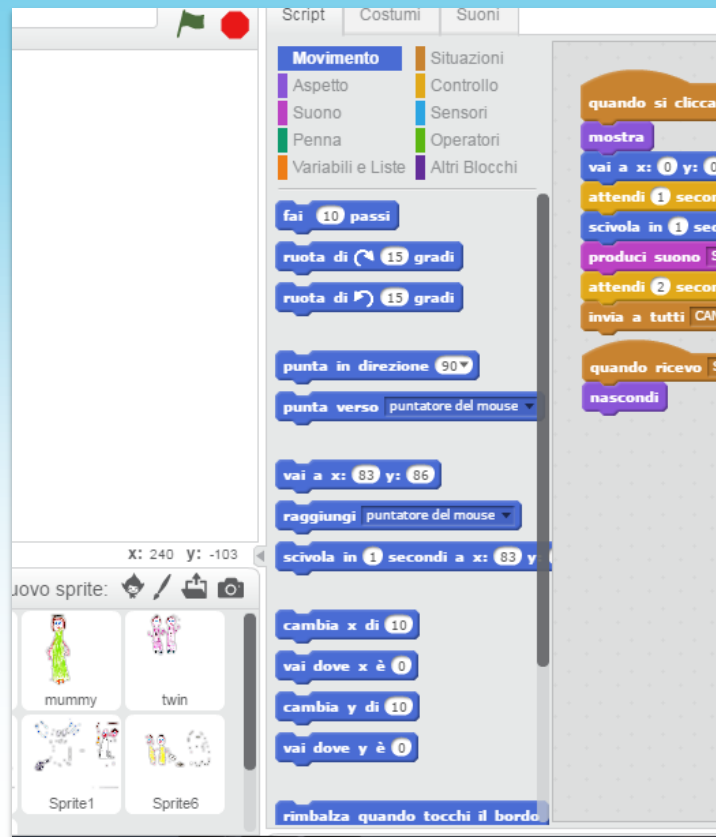
Alla base della scelta c'è un cambio di prospettiva : sono gli alunni che costruiscono la loro storia, il loro gioco.

Il programma Scratch infatti offre la possibilità di programmare, con estrema facilità, è inclusivo perché tutti gli alunni possono giocare, costruire, creare.

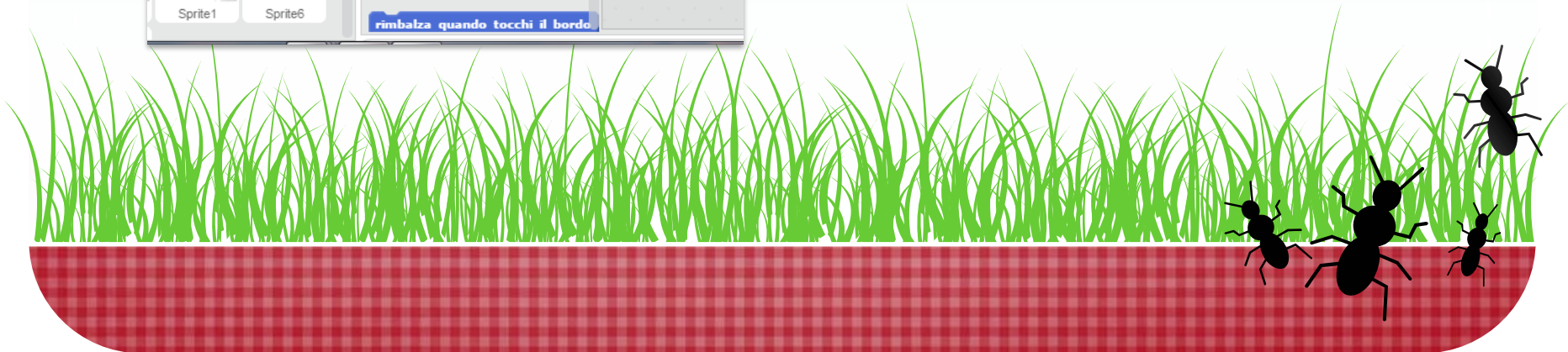
I bambini costruiscono la storia attraverso i loro disegni o immagini da loro scelte che vengono scannerizzati e poi inseriti all'interno del programma come *sprite (flashcards)*.

Gli alunni diventano loro stessi autori, registi del gioco e non più solo giocatori e fruitori passivi. In questo agire il coinvolgimento è totale; sono immersi pienamente in tale lavoro impegnativo piacevole, sfidante, finalizzato ad un obiettivo significativo.



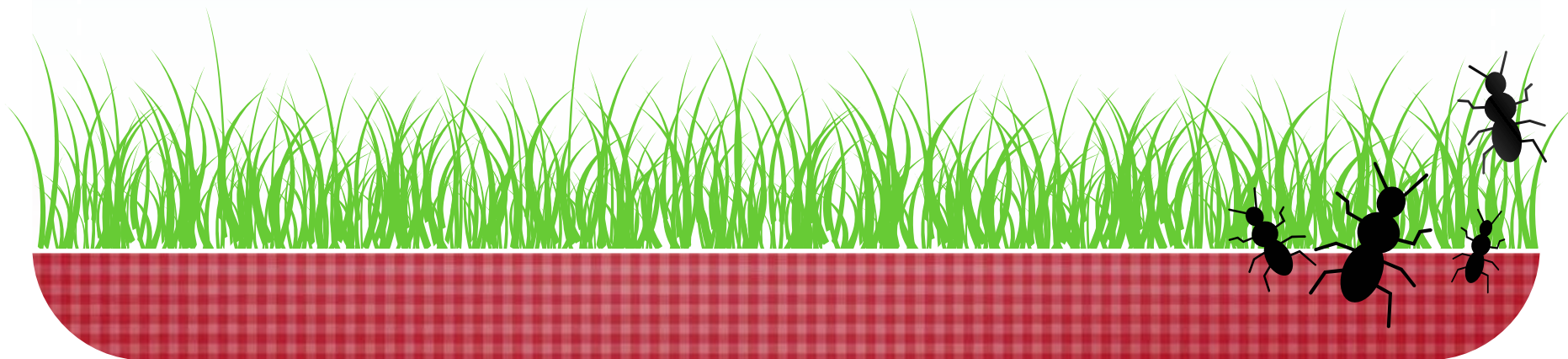


Nell'anno scolastico 2014/15 ho partecipato ad una sperimentazione sull'uso del coding e la lingua inglese con Unifi-Indire-Iul in una classe 5<sup>a</sup> di scuola primaria con metodologia CLIL attraverso le nuove tecnologie in particolare sull'uso del programma Scratch. E' stata scelta la storia de "Il Fantasma di Canterville".



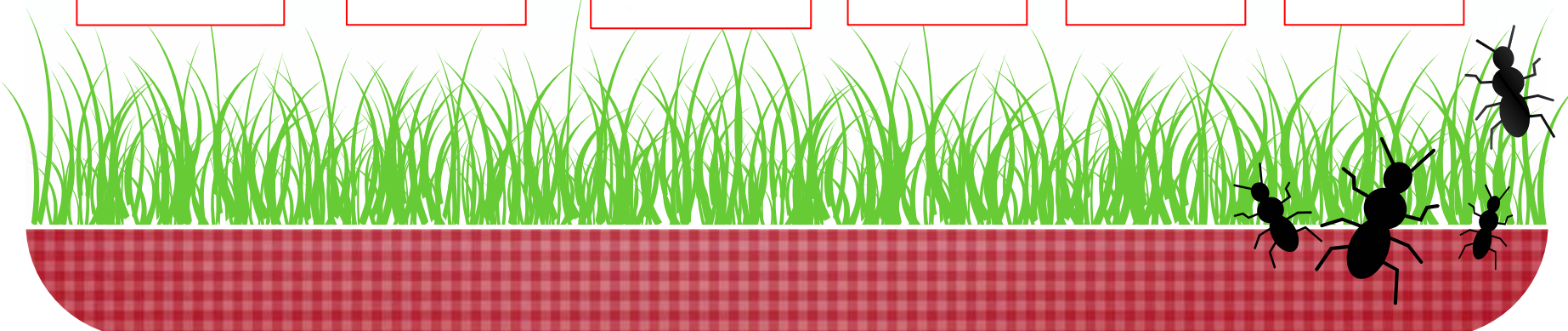
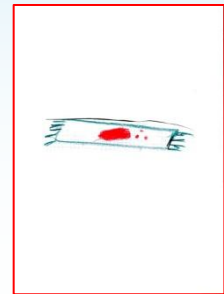
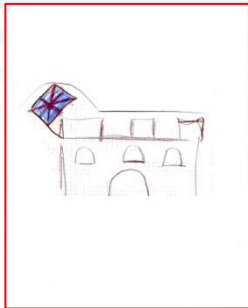


Questo divertente racconto di Oscar Wilde, viene proposto di solito ai ragazzi più grandi o agli adulti, dopo la sperimentazione nella scuola primaria mi è stato anche proposto di riadattarlo per la scuola dell'infanzia. E' stato pertanto semplificato in pochi episodi , quelli più importanti, e in particolare il focus è andato sui personaggi della storia e sulle loro caratteristiche.



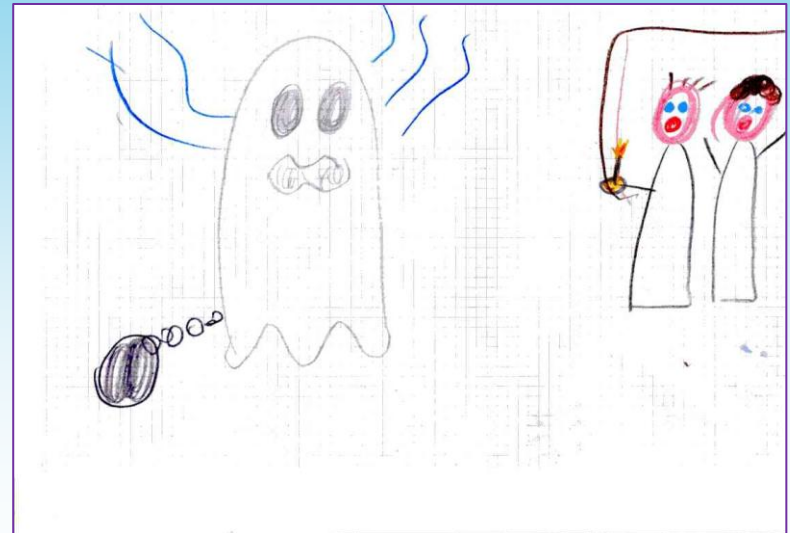
# FLASHCARDS

dei personaggi, luoghi e oggetti della storia



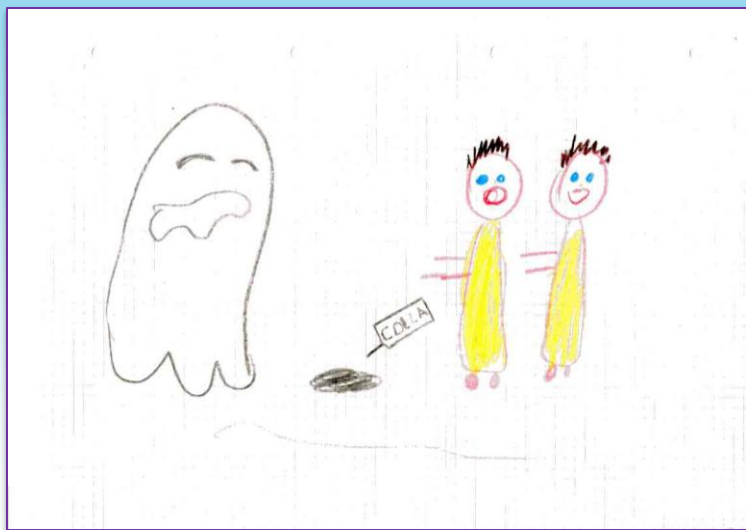


La famiglia OTIS arriva al castello di  
Canterville lì vive un fantasma molto  
triste



Il fantasma vuole spaventare la famiglia  
OTIS ma non ci riesce

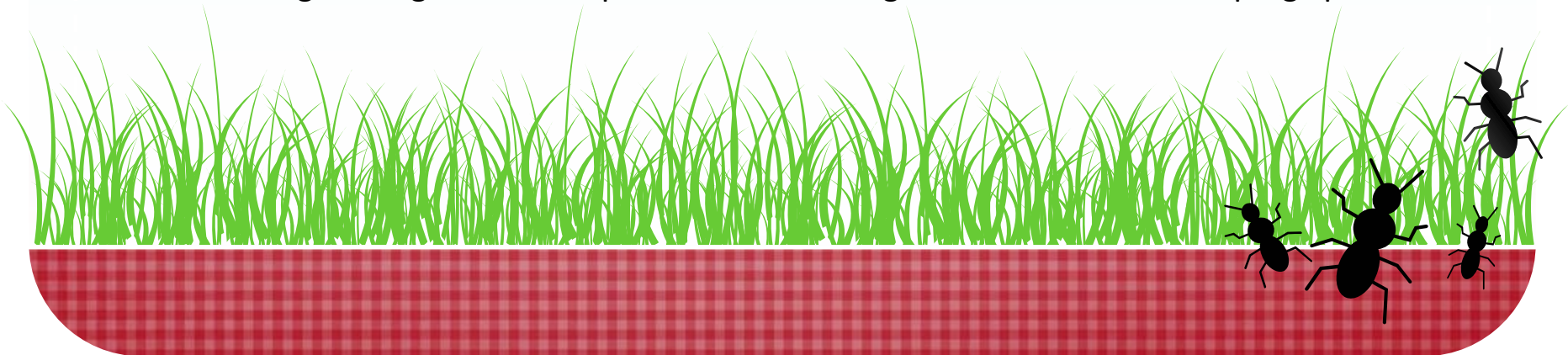




I due gemelli gli fanno i dispetti

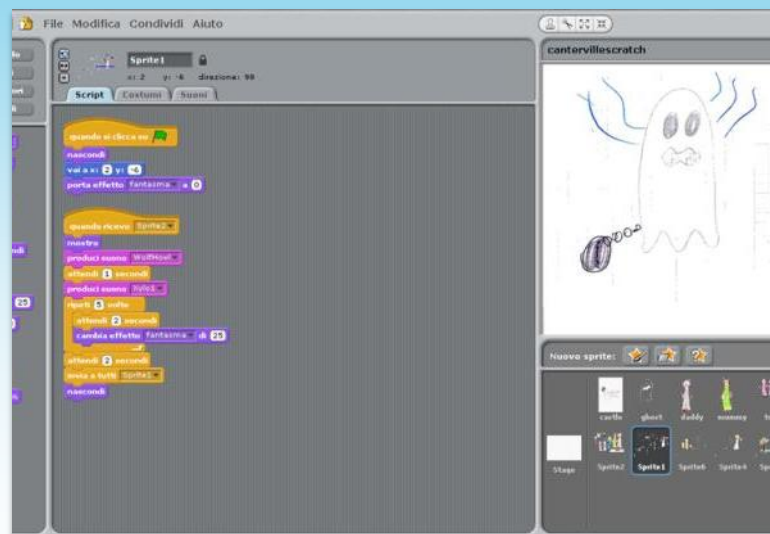


Virginia aiuta il fantasma e prega per lui

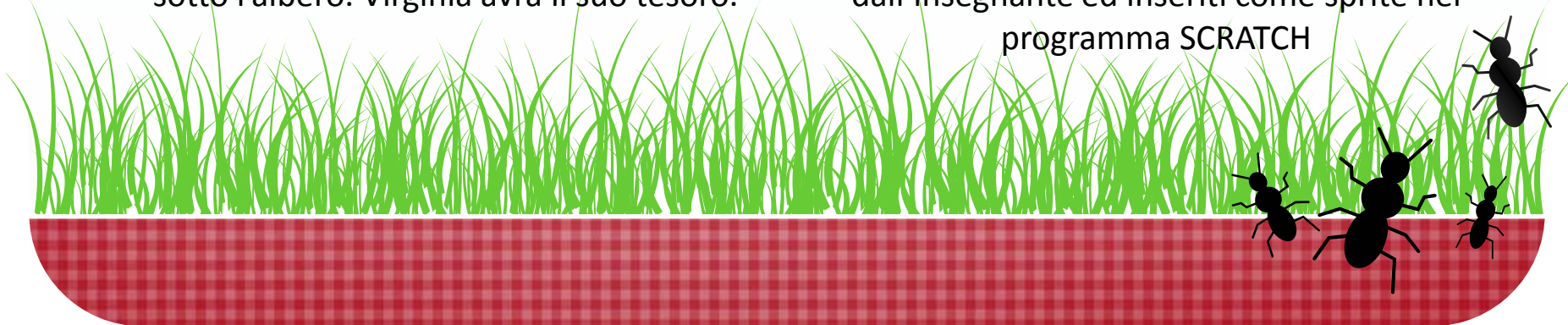




Il fantasma adesso riposa nella tomba sotto l'albero. Virginia avrà il suo tesoro.



I disegni sono stati scannerizzati dall'insegnante ed inseriti come sprite nel programma SCRATCH



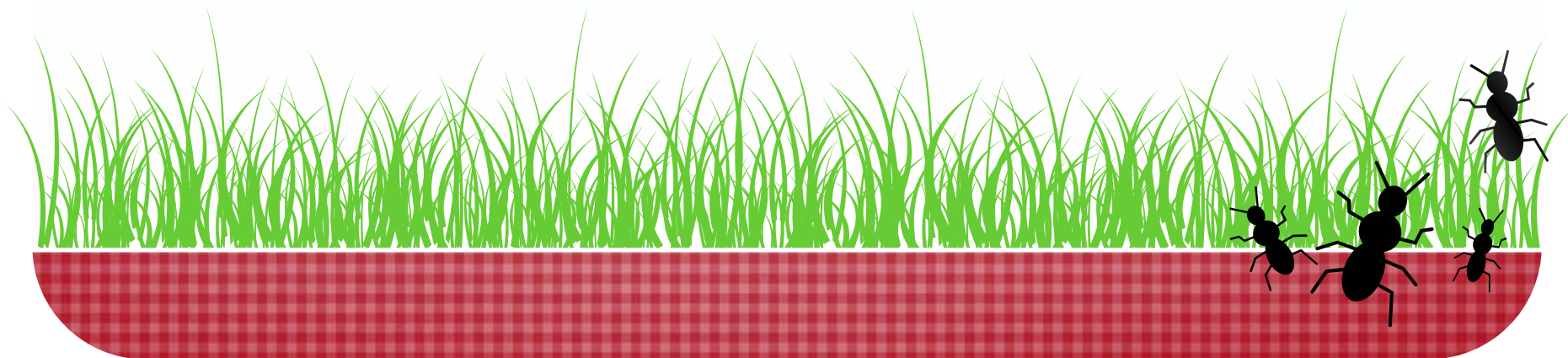
I bambini presi a piccolissimi gruppi sono stati invitati a scegliere le immagini e con l'aiuto dell'insegnante hanno deciso la storia da creare, inserendo movimenti, suoni, musica, le loro voci registrate creando così la sequenza della storia.

La storia è inserita e condivisa nella comunità Scratch in attesa di feedback e commenti da altri utenti.

Si segnala qui il link per visionare la storia su comunità scracht

[storia](#)

<https://scratch.mit.edu/projects/73003106/#editor>



# Sitografia

- [https://platform.europeanmoocs.eu/course\\_coding\\_in\\_your\\_classroom\\_now](https://platform.europeanmoocs.eu/course_coding_in_your_classroom_now)
- <https://iamarf.org/>
- <https://iamarf.org/2016/09/22/sul-coding-per-i-bambini-piu-piccoli/>
- <http://malditech.corriere.it/2014/11/21/che-cose-il-coding-e-perche-i-vostri-figli-dovrebbero-imparare-a-programmare/>
- <http://www.pavonerisorse.it/democrazia/coding.htm>
- <http://www.libreitalia.it/librelogo-coding-con-libreoffice/>

