TEMA

Supertab e i Supererrori

Simona Pontoglio

IC Mozzanica (BG)

sgp7874@gmail.com

La classe quarta della scuola primaria di Misano Gera d'Adda, da quest'anno scolastico, ha iniziato ad utilizzare sistematicamente Edmodo come ambiente didattico.

Questo ha portato gli alunni di nove/dieci anni ad avvicinarsi più frequentemente al web, utilizzando il computer, il tablet o lo smartphone, spesso con la guida dei genitori, ma in molti casi in piena autonomia.

Di conseguenza è nata nelle famiglie e negli insegnanti la necessità di educare i bambini ad un uso consapevole e sicuro di Internet.

Non si tratta solo di sviluppare le competenze digitali e le abilità di base nell'uso delle tecnologie, ma di costruire competenze comunicative e sociali, di raggiungere la competenza di imparare ad imparare in sicurezza, facendo scelte ponderate e valutando con spirito critico tutto ciò che la rete propone.

Internet offre molto materiale sulla sicurezza in rete, dedicato anche alle fasce di età della scuola primaria.

Nella nostra classe abbiamo scelto di utilizzare prevalentemente due risorse: l'area bambini del sito "Generazioni connesse" e il materiale didattico del concorso "Le avventure di Supertab" a cui ci siamo iscritti.

Abbiamo progettato un percorso trasversale, in cui le discipline coinvolte sono state italiano, tecnologia, arte e immagine, con l'intento di lavorare su alcune competenze chiave di cittadinanza (DM 139/2007):

- **progettare** (elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici);
- **comunicare** (comprendere messaggi di vario genere e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi e supporti diversi; rappresentare eventi, concetti, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi, mediante vari supporti);
- **collaborare e partecipare** (interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri);
- **acquisire ed interpretare l'informazione** (acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni).

Il Safer Internet Day che si è celebrato il 9 febbraio 2016, ha offerto l'occasione per lanciare la **fase preparatoria**: abbiamo iniziato in classe ad esplorare il sito "Generazioni connesse" e a fare una prima conoscenza dei Supererrori, utilizzando la LIM che ormai è per noi uno strumento di uso quotidiano indispensabile.

I brevi video proposti hanno catturato l'attenzione e l'interesse dei bambini (si sono sentite grasse risate durante la loro visione) e hanno fornito diversi spunti di riflessione, sia sul tema degli errori che si commettono più frequentemente usando le TIC, sia sulla comunicazione attraverso le immagini. Molti sono stati capaci di cogliere dettagli e particolari significativi.

I bambini, ispirati dai temi affrontati nei video animati, hanno raccontato esperienze vissute personalmente o da familiari e hanno dedotto dal materiale proposto i pericoli che si possono correre in Internet, oltre alle buone norme di comportamento nei *social*.

Abbiamo anche approfittato della situazione per confrontare le caratteristiche e le funzioni di Edmodo con quelle di Facebook e Twitter, cogliendo le specificità della nostra classe virtuale, rispetto ai gruppi pubblici.

In questa fase, l'insegnante ha raccolto le prime osservazioni effettuate sugli alunni, utilizzando una semplice tabella, utile per poter esprimere una valutazione sui traguardi per lo sviluppo delle competenze definiti in italiano, tra cui la partecipazione a scambi comunicativi nel rispetto delle regole e con un registro adeguato.

La maestra ha poi proposto di partecipare al concorso "Le avventure di Supertab", ha spiegato il regolamento e ha iniziato a mostrare il materiale didattico, in particolare le schede 3 e 6 riguardanti la sicurezza nei *social network*. La classe ha accettato con entusiasmo, senza dimenticare di informarsi sui premi in palio.

Il link ai Supererrori e il materiale didattico in formato PDF sono stati pubblicati in Edmodo, con il compito di riguardarli a casa e di terminarne la lettura.

Nella **fase operatoria** ha avuto inizio il compito autentico: gli alunni dovevano preparare l'elaborato che sarebbe stato inviato alla giuria del concorso, ossia un fumetto, con spazi e formati già definiti dal regolamento, avente come protagonisti Supertab e/o Tabgirl e come argomento uno dei temi trattati nel materiale didattico.

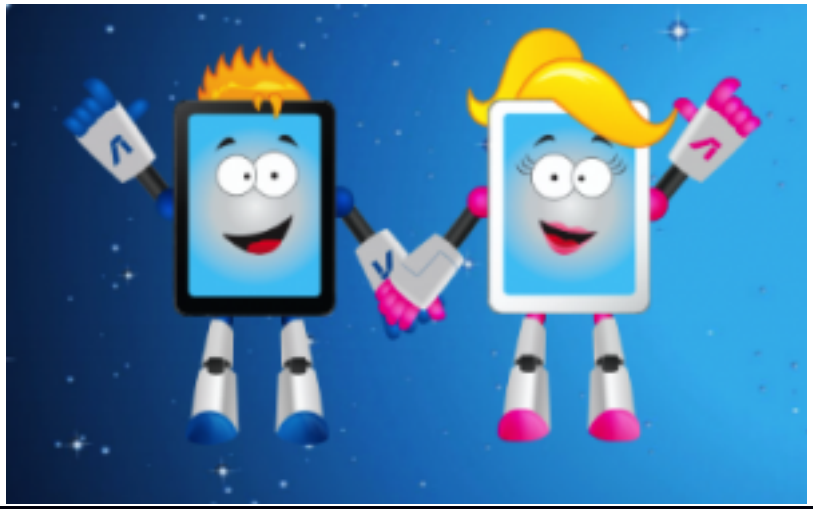

Figura 1 – Supertab e Tabgirl.l

Oltre a questi, abbiamo deciso che nel fumetto sarebbero comparsi anche alcuni Supererrori, integrando quindi in un unico elaborato i personaggi conosciuti attraverso due risorse digitali differenti.

La classe, dopo una breve conversazione, tramite una votazione per alzata di mano ha scelto i Supererrori: "La Ragazza Visibile" e "L'Uomo Taggo".

I bambini hanno ritenuto che tra i due potesse esserci un dialogo ed hanno iniziato a proporre la trama da rappresentare graficamente: La Ragazza Visibile, amica di Tabgirl, ha la cattiva abitudine di scattare foto in ogni circostanza e di inviarle anche a persone che non conosce bene. L'Uomo Taggo, amico di Supertab, invece tagga chiunque nelle foto che pubblica, senza chiedere il permesso e condivide anche materiali privati. L'incontro di questi due personaggi fa nascere problemi e malintesi.

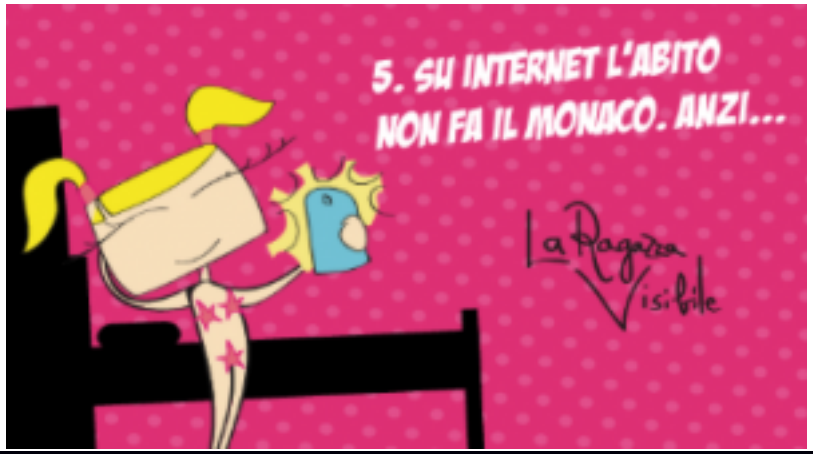

Figura 2 – La Ragazza Visibile.

Figura 3 – L'uomo Taggo.

La classe, composta da 24 alunni, si è divisa in 8 gruppi.

Insieme abbiamo definito meglio la trama del fumetto e i dialoghi che poi sono stati assegnati ai gruppi. I contenuti da elaborare sono stati scritti alla LIM per avere un quadro generale del percorso.

Anche in questa fase l'insegnante ha utilizzato una tabella per annotare le osservazioni sulle capacità degli alunni di fare proposte creative, di organizzarsi in gruppo, di rispettare i vincoli imposti dal regolamento, di orientare il lavoro al raggiungimento dello scopo finale.

Ogni gruppo ha prodotto una striscia del fumetto, facendo attenzione a rispettare gli spazi assegnati, limitandosi ai disegni, ma tenendo conto dello spazio necessario per inserire i fumetti.

I disegni sono stati digitalizzati con uno scanner; i dialoghi sono stati inseriti in seguito nelle immagini usando PowerPoint.

Il lavoro completo è stato salvato in formato PDF e pubblicato in Edmodo.

Tutto il percorso è stato oggetto di valutazione da parte dell'insegnante, che ha tenuto conto di vari criteri:

- attinenza delle proposte orali al tema trattato,
- riferimento ai materiali studiati,
- originalità,
- espressività delle immagini,
- impostazione dello spazio,
- coerenza dei testi,
- correttezza ortografica,
- rispetto delle consegne e delle indicazioni fornite (regolamento del concorso).

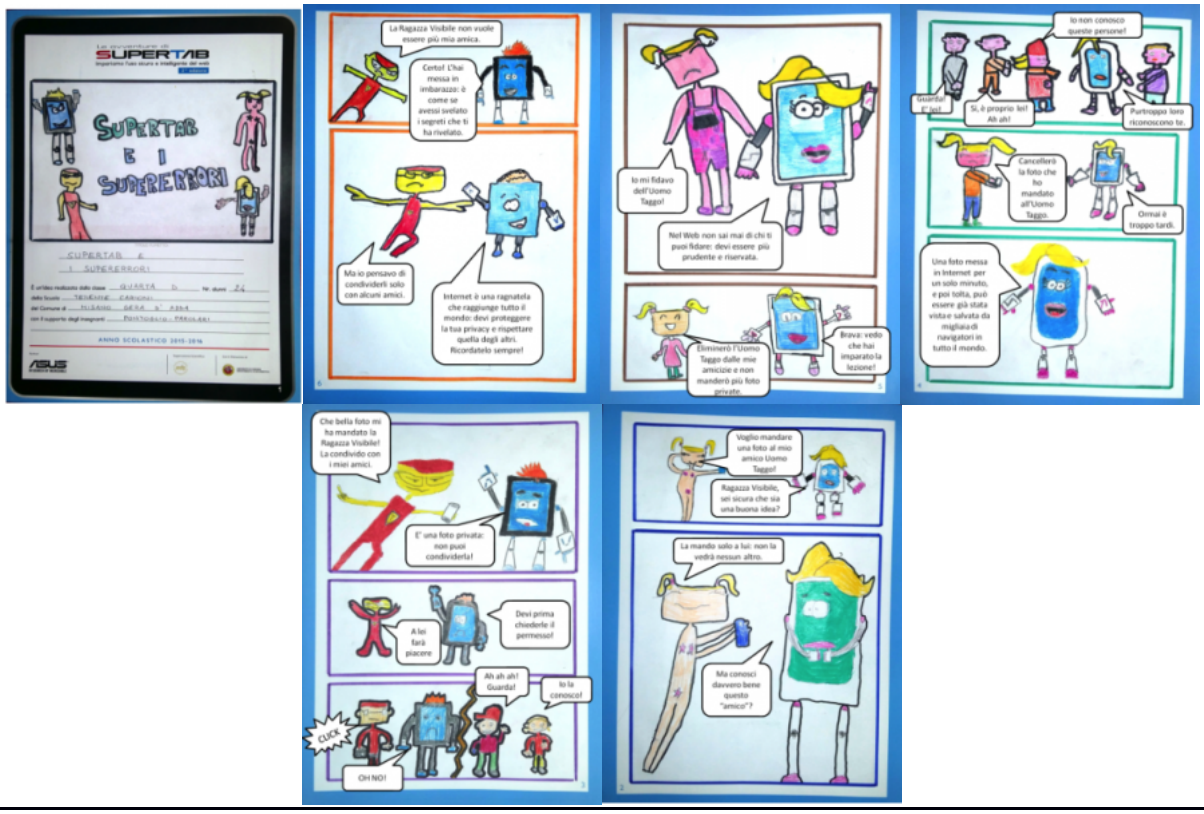

Figura 4 – Il fumetto.

Nella **fase ristrutturativa**, la classe ha commentato e valutato l'efficacia del fumetto, la sua attinenza al tema, la coerenza interna, il rispetto del regolamento e l'aspetto estetico, esprimendo un giudizio complessivamente positivo sia sulle modalità di lavoro, sia sul risultato.

Abbiamo quindi inviato l'elaborato al concorso, con grandi aspettative da parte dei bambini, fieri del loro fumetto.

In tutte le fasi di lavoro, l'insegnante ha osservato gli alunni e le competenze che mettevano in campo.

Essi hanno dovuto dimostrare di:

- saper acquisire, interpretare ed utilizzare le informazioni ricevute attraverso racconti e spiegazioni orali, testi scritti, video animati, immagini;
- comprendere e produrre in modo efficace ed originale messaggi di vario genere, trasmessi utilizzando immagini, racconti orali e testi scritti;
- saper interagire nel gruppo classe o nel piccolo gruppo, apportando un personale e significativo contributo nella comprensione del materiale didattico, nei racconti di esperienze personali e nella progettazione/produzione del fumetto, nel rispetto delle regole comuni;
- saper produrre un elaborato finale efficace, coerente e significativo, rispettando il regolamento dato e applicando le conoscenze apprese in modo creativo.

L'insegnante ha utilizzato una rubrica di valutazione per stabilire se le competenze attese fossero state raggiunte ad un livello avanzato (con padronanza), intermedio (con consapevolezza), base (svolgendo compiti semplici anche in situazioni nuove,

mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali) o iniziale (con la guida dell'insegnante e dei compagni).