

BRICKS | TEMA

Esperienze touch in piccole m@ni

a cura di:
Francesca De Vitis



Scuola dell'infanzia, Device touch

L'investimento tecnologico nella società complessa è fortemente in crescita. La scuola, di ogni ordine e grado, si trova sempre in prima linea ad affrontare l'annosa questione se l'utilizzo della tecnologia può essere realmente di supporto al processo di apprendimento-insegnamento. La tensione educativa è quella di ridurre al massimo il rischio di impoverire nei soggetti il desiderio di conoscenza e di scoperta del mondo, perché tutto è a portata di un click! Il *conoscere tutto e subito* rileva una debolezza tecnologica importante che pone interrogativi rilevanti dal punto di vista pedagogico. È noto, oramai, che già in tenerissima età, i bambini vengono esposti in forma *incontrollata* all'utilizzo di *device* (smartphone, tablet, ipad). Nel settembre 2018 la Società Italiana di Pediatria, pubblica il primo documento ufficiale che riguarda, appunto, un'approfondita analisi della letteratura scientifica circa gli effetti positivi e negativi sulla salute fisica e mentale dei bambini dei device. Il contributo della Società Italiana di Pediatria è in linea con numerose ricerche scientifiche realizzate in ambito pedagogico su questioni che riguardano l'utilizzo dei device a scuola.

Un app in piccole mani

Esperienze *touch*, difficilmente, si pensa possano realizzarsi nella scuola dell'infanzia. Molte LIM (presenti nelle scuole dell'infanzia) vengono il più delle volte utilizzate per video-proiezioni. È raro, da parte dei docenti, l'utilizzo, anche, di app gratuite¹, ed unico sarebbe l'acquisto di specifici software, interpretati come risorsa aggiuntiva alla didattica tradizionale e pensati per essere complementari a quest'ultima.

Le letteratura di ambito pedagogico e psicologico, fa notare molto bene come dagli zero fino ai sei anni di età, la scoperta del mondo da parte del bambino avviene in forma prevalentemente sensitiva, ed ancor di più attraverso l'esperienza tattile. Pertanto nella scuola dell'infanzia, l'organo del corpo, pedagogicamente legittimato, alla scoperta del mondo è la mano. Ed è nella mano, nel suo esercizio, che, M. Montessori, riconosce "l'organo privilegiato per lo sviluppo dell'intelligenza".

Su questa cornice teorica, le attività didattiche della scuola dell'infanzia sono organizzate maggiormente sullo svolgimento di attività manipolative. L'unica *certezza tecnologica* che abbiamo è che anche una LIM ha bisogno della *mano* per soddisfare le sue funzioni. Emergono, allora, degli interrogativi che meritano di urgente attenzione dalla pedagogia e che riguardano anche i bambini piccolissimi. Ovverosia, può l'utilizzo di una LIM, nella scuola dell'infanzia, essere rilevante dal punto di vista non soltanto didattico ma anche educativo? E se può, come farlo?

Interrogativi, che possiamo considerare di partenza per due docenti di una scuola dell'infanzia, di una piccola provincia, di una piccola città pugliese, che hanno pensato all'unico modo possibile di cercare delle risposte in merito all'utilizzo dei device a scuola: cioè provare a realizzare un'esperienza *touch*, complementare alla didattica tradizionale, ma rispettosa dei criteri pedagogici propri del processo di crescita dei bambini.

¹ Esempi di app gratuite: Montessori preschool; Endless Alphabet; [PicArt for Kids](#).

Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?

L'esperienza di cui si sta parlando è quella svolta in una scuola dell'infanzia che circa tre anni fa, attraverso dei finanziamenti europei, è stata completamente ristrutturata. Gli spazi sono stati completamente rivisitati alla luce delle nuove indicazioni nazionali ed europee circa gli ambienti di apprendimento, con anche la dotazione tecnologica, collocando, appunto, all'interno di ogni sezione una LIM.

Una scuola che proponendo il device tecnologico (LIM), invita gli operatori scolastici a sperimentarsi con esso. L'esperienza didattica realizzata dai docenti, ha visto coinvolto un gruppo di bambini di tre anni, che impegnati nella classica attività dei mattoncini LEGO hanno potuto realizzare anche un'esperienza LEGO *touch* attraverso l'app Lego Juniors Create & Cruise, che può essere scaricata gratuitamente.

Attraverso lo svolgimento di quest'esperienza, l'intenzione era quella di raccogliere qualche informazione utile circa il problema dell'utilizzo dei device anche in età infantile. La loro è stata un'esperienza *grossolana*, nel senso che non ha rispettato i criteri canonici della ricerca empirica, e ancor meno sperimentale. Possiamo dire che i docenti sono stati animati da una motivazione esplorativa di un *problema* che quotidianamente entra a scuola e che per questo, percepito dagli stessi come didattico e pedagogico.

Da un punto di vista della didattica, l'interesse è stato quello di comprendere se l'utilizzo dell'app LEGO poteva essere da supporto alla didattica tradizionale e se in qualche modo poteva facilitare anche qualche processo (cognitivo, affettivo, relazionale). Da un punto di vista pedagogico, hanno provato a dare *il buon esempio* ai bambini di un utilizzo diverso degli strumenti, rispetto al loro modo quotidiano di sperimentarlo, al fine di *tentare* un iniziale avvio alla "consapevolezza" di un utilizzo diverso della stessa tecnologia anche in età infantile.

Sempre privilegiando la forma ludica, i docenti hanno avviato l'esperienza mostrando ai bambini i propri smartphone, e chiedendo, in una forma di scoperta "intenzionalmente ingenua" cosa fossero e se è mai capitato di utilizzarli. La risposta è facile e scontata, così come scontato è stata la spiegazione del loro utilizzo: guardare video di cartoni animati, giocare con i super-eroi, fare battaglie, etc.

In una prospettiva che tende maggiormente a valorizzare la dimensione educativa dell'esperienza, piuttosto che quella tecnologica, i docenti iniziano a porre ai bambini una serie di domande sullo *smartphone*, invitando i bambini a *pensarlo* in maniera diversa, suscitando in loro curiosità.

I docenti, nell'app LEGO, hanno rintracciato un valido supporto. Hanno utilizzato l'app attraverso la LIM. Un'app, studiata e progettata sul tradizionale gioco dei mattoncini, e che si incastra bene con i campi d'esperienza propri della scuola dell'infanzia. Attraverso l'app LEGO hanno proposto ai bambini la conoscenza del corpo e l'esplorazione dell'ambiente: i bambini, prima di sperimentare i mattoncini virtuali devono costruire correttamente le parti del *corpo* dell'omino LEGO. Dopo aver costruito l'omino, lo invitano a muoversi - esplorazione dell'ambiente- al fine di interagire con gli altri personaggi e ambienti - socializzazione. L'utilizzo della LEGO app è stato realizzato in un contesto altamente narrativo: il bambino, guidato dall'insegnante, viene invitato a raccontare ogni piccolo passaggio ed infine a narrare la storia che ha costruito.

La pratica tecnologica non ha sostituito la pratica tradizionale. I bambini hanno sperimentato entrambi i tipi di mattoncini: quelli tradizionali e quelli *virtuali* e si sono divertiti moltissimo, incuriositi dal mattoncino LEGO che si sposta con un dito! Fatti giocare, successivamente, con i mattoncini LEGO reali, hanno cercato di costruire l'omino LEGO *anche senza avere tutti i giusti pezzi*, facendo abbinamenti di colori e avviandosi anche alla conoscenza delle forme.

Riflessioni a margine

I docenti durante le attività, hanno osservato a lungo i bambini. Affinché tutti i bambini potessero parteciparvi, l'esperienza *touch* è stata riproposta in più giornate, anche nel rispetto di quelli che sono i tempi di apprendimento dei nostri *utilizzatori*.

Ciò che maggiormente è stato rilevato è che i bambini giocando nel modo tradizionale con i LEGO sono tendenzialmente più isolati. Mentre l'utilizzo dell'app ha consentito una maggiore interazioni tra di loro per la ricerca della soluzione: i bambini, infatti, nel momento di costruire l'omino LEGO si aiutavano l'uno l'altro nel caso dell'app., mentre lo facevano completamente da soli con i mattoncini tradizionali.

Lo stupore, nei giorni successivi allo svolgimento dell'attività, è stata la richiesta dei genitori di capire cosa fosse accaduto a scuola, perché alcuni bambini non erano più interessati ai video, ma volevano giocare con le costruzioni LEGO sul telefonino!!!

Il tradizionale mattoncino, che dal 1958 conserva a tutt'oggi la sua originalità grazie al suo sistema di interbloccaggio, si è innovato e reso accessibile a tutti con un app gratuita. L'esperienza *touch* proposta, vuole essere soltanto una sfida anche per la scuola dell'infanzia nel riconoscere che innovazione tecnologica e tradizione didattica non sono necessariamente antitetiche.

Attraverso l'esperienza con l'app LEGO, da un punto di vista didattico e pedagogico, i docenti hanno rilevato delle implicazioni molto sommarie, ma significative per approfondimenti successivi.

Come nel gioco LEGO tradizionale, anche attraverso l'utilizzo di LEGO app si è riscontrato nei bambini:

1. un'elevata capacità di concentrazione;
2. l'acquisizione della precisione, per far sì che una torre non crolli!
3. riconoscimento dell'errore per limitare *la velocità* dell'azione (del movimento della mano) al fine di non sbagliare;
4. l'esercizio della pazienza, e questo porterà il bambino a buoni risultati!
5. L'allenamento della propria capacità di problem-solving, cercando soluzioni sempre diverse per raggiungere un risultato sperato, magari con la collaborazione di un amichetto di scuola;
6. lo sviluppo della capacità narrativa, e questo lo aiuterà a sviluppare in maniera articolata il linguaggio e ad arricchire il lessico.

Conclusioni

L'esperienza *touch* presentata, vuole essere non esaustiva, ma significativa di un percorso educativo che, per quanto riguarda i device, può lentamente iniziare anche nella scuola dell'infanzia. Se da una parte i docenti hanno *azzardato* nel loro tentativo, dall'altro occorre riconoscere il merito di essersi posti un problema. Un problema pedagogico che oggi richiama moltissima attenzione dagli addetti ai lavori.

Hanno rintracciato nel *touch* dei device, ciò che può connettere il tradizionale con l'innovazione, partendo dal principio teorico di Maria Montessori che è la *mano l'organo privilegiato attraverso cui si sviluppa l'intelligenza*. È pedagogicamente noto che un bambino, molto piccolo, conosce il mondo afferrandolo, prendendolo. È nello stesso momento in cui afferra l'oggetto che, dice la Montessori, la "sua coscienza è stata richiamata sulla mano che è stata capace di farlo" (M. Montessori, *La mente del Bambino*, 1948).

I docenti che hanno realizzato l'esperienza, ci fanno prendere coscienza che le generazioni *touch*, non sono soltanto coloro che hanno un'età compresa tra i dieci e diciotto anni di età, capaci di utilizzare al di fuori di ogni controllo i device. Generazione *touch* sono anche i bambini, che per primi entrano nelle scuole portando con sé, senza ancora consapevolezza, l'entusiasmo della novità e l'incertezza della crescita.

È vero che la tecnologia avanza rapidamente, generando disorientamento e sconforto. La scuola, di ogni ordine e grado, è esposta a cambiamenti generazionali improvvisi. Il rischio di perseverare con la sola didattica tradizionale è quella di una collisione irreparabile tra scuola e società.

Riuscire a rendere ripetibili e trasferibili, rispettose di criteri specifici, esperienze *touch* simili a quelle realizzate nell'esperienza di cui si tratta, aiuterebbe ad investire sulla promozione per un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie, rendendo consapevoli e complici anche le famiglie.

L'utilizzo virtuale dei mattoncini LEGO ha rappresentato la possibilità della reciprocità e della socializzazione tra i bambini, molto di più del mattoncino tradizionale, soprattutto nel momento della costruzione dell'omino LEGO, e quindi nella risoluzione di un problema, e quindi nell'avvio ad un confronto, ad uno scambio, ad un dialogo.

La vera difficoltà non è promuovere o bocciare la tecnologia. La vera difficoltà è nella ricerca di un valido compromesso che possa essere arricchente per gli utilizzatori: bambini ed adulti.

Occorre superare la paura del nuovo. Di ciò che non si può controllare. Quella forma di iper-protezionismo che alla fine può renderci miopi alla tensione della conoscenza. Il compito più gravoso è riservato alla pedagogia, che di fronte alle tecnologie, deve agire come l'occhio del *grande fratello*.

Ai progettisti degli ambienti di apprendimento virtuali, ciò che si chiede è di mantenere alto il profilo degli standard qualitativi, riferito ai processi di sviluppo e di formazione, verso i loro utilizzatori.

Forse se la Montessori fosse vissuta ai nostri tempi, sicuramente non avrebbe perso il suo prezioso tempo a discutere se *tecnologia si* o *tecnologia no*. Il suo investimento, scientifico, pedagogico ed educativo, avrebbe riguardato la progettazione e l'utilizzo dei device non trascendendo la realtà, rispetto alla virtualità. Ciò che sta al centro è sempre il bambino, il soggetto, l'uomo, non trascurando la dimensione della formatività dei docenti. L'utilizzo dei device, richiede che il docente sia preparato e formato al suo utilizzo in una forma attiva, significativa e partecipativa, sempre in funzione del processo di apprendimento. Non enfatizzando la tecnologia, ma riconoscendo invece che l'innovazione si realizza partendo dalla tradizione.

Ed allora, rispetto alla tecnologia, la formazione degli insegnanti rimane un'ulteriore sfida pedagogica che si incontra con la necessità di agire in fretta, in funzione di una complessità che avanza con prepotenza e che manifesta tutta se stessa dentro la scuola.

Riferimenti bibliografici

1. J. Bruner, *Verso una teoria dell'istruzione*, Armando, Roma, 1999.
2. E. Morin, *La testa ben fatta. Riforma del pensiero e riforma dell'insegnamento*, Ed. Raffaello Cortina, Milano, 2000.
3. M. Montessori, *La mente del bambino*, Garzanti, Milano, 1999.
4. M. Valle, *La pedagogia Montessori e le nuove tecnologie. Un'integrazione possibile?*, Il Leone Verde, Torino, 2017.

Francesca De Vitis

e-mail: francesca.devitis@unisalento.it

Dottore di Ricerca in Pedagogia dello Sviluppo, è assegnista di ricerca presso l'Università del Salento in Pedagogia Generale e Sociale. Si occupa prevalentemente di modelli di formazione che riguardano l'approccio per processi in ambienti formali ed informali di apprendimento, di prevenzione dei comportamenti devianti e analisi degli strumenti educativi. Collabora con progetti di ricerca in ambito nazionale che riguardano la formazione degli insegnanti. È segretaria del Centro di Ricerca Internazionale di Pedagogia LANDCAP presso il Dipartimento di Storia, Società e Studi sull'Uomo, Università del Salento.