

# GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE

## ATTIVITÀ LEGGERE SU CARTA E SU SCHERMO, VERSO UNA CULTURA DELLA BI-ALFABETIZZAZIONE

In questa guida posso imparare:

- A programmare l'introduzione di contenuti digitali integrandoli con libri e materiali vari
- A testare reazione e gradimento del gruppo classe
- A scoprire e sperimentare un modello di attività possibile

### Durata

1h

### Risorse

Tablet o smartphone

Download di App

Cavo di collegamento

con LIM o monitor

## PROGETTAZIONE

### Obiettivo

Sperimentare linguaggio interattivo e

Ideare un'attività didattica che prevede tre fasi ben distinte:

- la lettura ad alta voce del libro
- la fruizione in condivisione dell'app
- l'attività manuale creativa

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

1) Cercare e valutare un'app adatta alla fascia di riferimento dei bambini. In questo caso 4-7 anni.

2) Procurarsi il libro da cui l'app è stata tratta oppure un libro che si possa collegare all'app scelta per affinità di tema o che si presti alla creazione di una correlazione fra concetti.

Per questo laboratorio abbiamo scelto il libro e la sua omonima conversione in digitale: [Forme in gioco dell'editore Minibombo](#)

3) Valutare il numero di bambini coinvolti nell'attività e fornire a ciascuno un kit con il materiale necessario per la terza fase.

Per questo laboratorio: foglio A4 semirigidi con funzione di sostegno, stickers a forma di cerchio, quadrato e triangolo in colori assortiti, pastelli a cera o pennarelli.

**Scopri di più:**

**[www.riconnessioni.it](http://www.riconnessioni.it)**

---

## REALIZZAZIONE

### Obiettivo

Introdurre il linguaggio del digitale attraverso altri strumenti (la storia raccontata e l'attività di gioco digitale e manuale)

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

1) il punto di partenza è la condivisione del libro. Ho letto il libro ad alta voce e rendendo la lettura animata. Ho invitato i bambini a pronunciare le parole seguendo la rima presente nei versi.

Questa fase si è svolta in modo frontale con i bambini seduti per terra sui cuscini. Nella fase di lettura, mi sono talvolta interrotta per coinvolgere i partecipanti con piccole domande (per testare la comprensione dello sviluppo narrativo della storia)

2) La seconda fase è dominata dall'esplorazione dell'app collegata allo schermo o alla LIM tramite cavo. La proiezione in condivisione dell'app è un passaggio fondamentale. Tutti i bambini devono vedere bene lo schermo e comprendere lo sviluppo e la consequenzialità, e per agevolare questa consapevolezza io nel frattempo io descrivevo l'evoluzione delle tavole interattive dell'app.

Ho chiesto ai bambini di intervenire a turno sul tablet per essere attivi e consapevoli.

Sono stati tutti rispettosi dei tempi e dei turni degli altri partecipanti

3) Conclusa l'esplorazione diretta dell'app, per la terza fase si lavora intorno al tavolo. Dopo aver assorbito le suggestioni del libro (fase 1) e dell'app (fase 2) ho chiesto ai bambini di riprodurre sul foglio una creatura "marziana" o "aliena". È un momento di grande libertà ed espressione di creatività individuale. Con le forme stickers vengono costruite le sembianze della figura inventata e con i pastelli si integrano le figure con dettagli a piacere (ciglia, peli, antenne...)

---

## CONDIVISIONE

### Obiettivo

Raggiungere il livello massimo di condivisione

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

1) ho invitato i bambini a guardare le produzioni degli altri partecipanti

**Scopri di più:**

**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**

---

2) li ho sollecitati a commentarle insieme per comunicare agli altri le scelte fatte (numero degli occhi, posizionamento di orecchie e bocche)

3) ho chiesto ai bambini di firmare le loro opere e lasciato a loro la scelta se lasciarle nell'aula o portarle a casa. Tutti hanno voluto portarle via.

### **Strumenti per diventare esperti**

#### App fino a 5-6 anni

le app di Minibombo:

Forme in gioco

Affamato come un lupo

Il libro bianco

Tutto il contrario

Dalla chioma

Grande Gatto Piccolo Gatto

Facciamo di Topipittori

Lola slug Alla mostra di Giulia Olivares

Oh! The magic drawing app di Louis Rigaud

#### App per scuola primaria:

Tutte le app della Biblioteca dell'Esploratore dell'editore Tinybop

Andare per boschi di Centro Zaffiria

In una goccia di Centro Zaffiria

Fabricabrac della Biblioteca Nazionale di Francia

Il Grande Libro degli Esploratori di Valentina Edizioni

Indovina cos'è di Edizioni Piuma

Un piccolo tratto di Bachibouzouk

I segreti di Romeo e Giulietta di Edizioni Piuma

#### App per la scuola secondaria di primo grado:

Father and son di TuoMuseo

A life in music di TuoMuseo

Se mi ami, non morire di Plug in Digital

Il mago Tre-Pi di Telos Edizioni

L'archeologo delle parole di Telos Edizioni

Moi, j'attends di Bachibouzouk

Homo machina di ARTE Experience

Monument Valley di Ustwo games

Earth Primer di Chaim Gingold

Old Man's Journey di Broken Rules

### **Sitografia per diventare esperti**

<https://paddybooks.com/>

<https://www.saperedigitale.org/fantasia-e-intuizioni-da-un-pop-up-allapp/>

<https://www.mamamo.it>

<https://www.milkbook.it>

<https://app-enfant.fr>

### **Bibliografia per diventare esperti**

3-6-9-12 Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali di S. Tisseron

Carta, forbici e App di Centro Zaffiria

L'arte del coinvolgimento di V. Cassone – F. Viola

Per imparare c'è un'App di B. Bruschi – S. Carbotti