

TRA NUVOLE E ANTENNE!

Un percorso didattico per riflettere sull'uso esagerato dei mezzi elettronici



Testo di riferimento
**TELEFONINO, NON
FRIGGERMI LA ZUCCA!**

Autore: S. Fornara - M. Gamba
Pagine: 112 + fascicolo con
drammatizzazione

Una storia coinvolgente e un
messaggio importante

IL LIBRO

Mentre dieci scienziati di livello mondiale conducono grossi esperimenti per attestare la pericolosità e i danni alla salute causati da un uso esagerato dei telefonini, i genitori del piccolo Ernesto, ignari del pericolo, gli regalano... proprio un telefonino nuovo di ultima generazione! E lui, felicissimo, lo usa talmente tanto che le orecchie gli vibrano, gli diventano rosse, enormi, simili a due parabole... e un soffio di vento lo porta via dalla finestra. Atterra in un paese stranissimo, popolato solo da bambini con le orecchie giganti che, come lui, hanno fatto troppo uso del telefonino. Lo attendono emozioni, avventure e incontri di tutti i tipi.

PER PARLARE DI:

L'uso delle nuove tecnologie, in particolare del telefonino. Attraverso una storia coinvolgente, che alterna momenti di comicità a momenti più drammatici, si vuole portare il bambino a riflettere sui rischi connessi a un uso sregolato delle nuove tecnologie della comunicazione. L'intento finale è di far capire ai bambini che le tecnologie possono essere sì utilizzate, a patto però di farlo in maniera moderata e consapevole: non si tratta di giochi innocui, ma di strumenti particolarmente utili in determinate circostanze e potenzialmente pericolosi in altre. La storia affronta anche il tema del rapporto tra genitori e figli e invoglia a riflettere sul valore dell'amicizia, del contatto umano e del gioco "vero", non mediati dalla tecnologia.

CLASSE DI RIFERIMENTO

Bambini di classe 3°, 4° e 5°.

COME LAVORARE SUL TESTO

Le caratteristiche del libro consentono al docente di scegliere diversi percorsi didattici, a seconda degli obiettivi che si vogliono conseguire (tematici o linguistici).

PROPOSTE OPERATIVE

Obiettivi

- Riflettere su un uso consapevole e moderato delle nuove tecnologie attraverso la seduta argomentativa (percorso 1): imparare a discutere (fase 1) e capire le caratteristiche del testo argomentativo (fase 2).
- Esercitare la lettura espressiva e recitata attraverso la drammatizzazione (percorso 2).
- Capire la struttura della filastrocca e riprodurla (percorso 3).
- Riscrivere la storia (percorso 4).
- Stimolare la creatività del bambino e ampliare il suo vocabolario attraverso l'invenzione di nuovi personaggi e l'uso di similitudini (percorso 5).

PERCORSO 1

Percorso tematico

La lettura del libro può essere il momento iniziale di un percorso didattico che porti il bambino dalla comprensione del testo alla discussione sui contenuti della storia.

Prima di iniziare a leggere la storia, i bambini dicono ciò che pensano dei telefonini e raccontano le loro abitudini (o quelle della loro famiglia) riguardo all'uso di questo strumento di comunicazione. Il docente avrà cura di far annotare gli spunti emersi alla lavagna o su un cartellone.

Al termine della lettura, si discute a grande gruppo per individuare i vantaggi e gli svantaggi dell'uso del telefonino. La discussione può essere impostata secondo diverse modalità. Una delle più efficaci è senza dubbio quella incentrata sulla seduta argomentativa, durante la quale i bambini devono argomentare la propria opinione per convincere gli altri. È possibile scegliere se far sostenere ai bambini la propria opinione reale, oppure chiedere loro di sostenere opinioni opposte per esercitare la propria capacità di argomentare considerando diversi punti di vista. Per favorire la discussione, è utile annotare le opinioni emergenti dalla discussione in una tabella:

VANTAGGI	SVANTAGGI
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----

La conclusione del percorso può prevedere il passaggio dalla discussione alla composizione scritta di un testo argomentativo ben strutturato e convincente.

PERCORSO 2 - Il libro a teatro

Il libro è accompagnato da un fascicolo che contiene la versione drammatizzata (in stile copione teatrale) della storia. Il docente può dunque proporre ai suoi allievi un percorso didattico che porti alla preparazione e alla realizzazione di un vero spettacolo teatrale in tutti i suoi aspetti, con tanto di scenografia e prove, fino alla “prima” davanti a un pubblico di pari età o di adulti. Il fascicolo fornisce utili indicazioni sull’allestimento delle scene, anche se è ovviamente possibile personalizzare il tutto con la propria classe.

Un percorso di questo tipo può richiedere alcuni mesi per essere realizzato bene in classe.

PERCORSO 3 - Filastrocche al telefonino

Una caratteristica del libro è la presenza della voce dello scienziato disperso che pronuncia solo frasi in rima e filastrocche. Questa peculiarità può essere sfruttata per un percorso didattico volto a far capire ai bambini quali sono i tratti tipici delle filastrocche per poi chiedere loro di crearne di nuove, magari mantenendo lo spunto tematico di partenza con le nuove tecnologie.

PERCORSO 4 - I nuovi viaggi di Ernesto

(riscriviamo la storia)

Nel libro Ernesto, dopo aver subito la trasformazione che gli fa diventare le orecchie giganti, rimane in balia del vento per alcuni giorni, e finisce (o sogna di finire) in un paese popolato solo da bambini-elefante, con le orecchie grandi come le sue. L’esercizio suggerito dalla scheda didattica di pagina 103 chiede di non far terminare la storia con l’atterraggio di Ernesto, ma di immaginare che una folata di vento lo riporti in alto nel cielo, fino a trasportarlo in un altro paese bizzarro. La scheda richiede dunque un esercizio di riscrittura, una pratica didattica assai efficace per far evolvere le competenze di scrittura dei bambini di scuola elementare, in quanto dà loro la possibilità di partire da materiale già dato (la storia che si interrompe a un certo punto) e di concentrare gli sforzi sull’atto stesso della scrittura. La riscrittura può essere ovviamente estesa ad altre parti del libro, con consegne diverse (ad esempio “riscrivi la storia immaginando che ad Ernesto, invece di crescere le orecchie, si accorcino improvvisamente le gambe”).

PERCORSO 5 - Il gioco del *come*

(imparare le similitudini divertendosi)

Lo spunto di partenza è dato dalle trasformazioni che subiscono i dieci scienziati dopo aver condotto i loro lunghi esperimenti con i telefonini. Ai bambini si può chiedere di inventare nuove trasformazioni (si veda la scheda didattica alle pagine 94-95), e di accompagnare la descrizione della trasformazione con una similitudine. Questo percorso può incrociarsi con il numero 3, dando luogo a filastrocche che contengono queste similitudini.