

PROGETTO "COMUNIforCHILDREN"

LA SOCIETÀ DEL FUTURO: culturalmente e non solo strutturalmente all'avanguardia; una società in grado di interpretare, capire e sfruttare al meglio le moderne tecnologie.

Seminari In-Formativi di Educazione Digitale; organizzazione laboratori didattico-educativi, a tutela dei minori. Adozione Sistema "Ecogreen" B.Y.O.D. (*Bring Your Own Device*).

PRESENTAZIONE

Si tratta di un progetto "pilota", che coinvolgerà 50 comuni in Italia, e nasce per fornire ai bambini ed alle loro famiglie la possibilità di usufruire di un sostegno tecnico-formativo mirato ad una migliore e più consapevole gestione delle nuove tecnologie digitali, riducendo quindi i rischi che questi *devices* vengano utilizzati in maniera impropria e spesso incosciente.

LA NOSTRA MISSION

Scopo della nostra Associazione è ideare progettare e coordinare l'applicazione di specifici "Progetti Didattici-Formativi" che riguardino l'educazione digitale e la prevenzione dai rischi connessi alla navigazione in rete, nonché nozioni di *Coding* e *Robotica*, nell'ottica di una crescente acquisizione da parte dei bambini di una mentalità logico-cognitiva meglio organizzata e maggiormente predisposta allo sfruttamento delle nuove tecnologie digitali, **consapevoli anche di eventuali pericoli derivanti da un uso improprio delle loro potenzialità.**

Operiamo con l'obiettivo di dare ai nostri figli la possibilità di vivere in un futuro in cui saranno "PADRONI" della tecnologia, anziché proseguire nell'assurda situazione che vede le posizioni ribaltate, con la tecnologia che sempre più "detta ed influenza" i nostri ritmi di vita e lavoro, le nostre abitudini e le nostre scelte nonché i nostri rapporti personali: **così la RETE rischia di diventare RAGNATELA..!!**

Come già sottolineato l'attività si rivolge principalmente ai bambini, ma prevede interventi di formazione ed aggiornamento anche per le Famiglie (**Genitori e Nonni**), che potranno contare sul supporto di una struttura professionale.

Gli obiettivi sono molteplici, tra questi:

- Informare e tutelare i minori e le loro famiglie sui rischi legati alla navigazione sul web ed utilizzo dei social, nonché agevolarli nell'acquisizione di una maggiore padronanza nello sfruttamento delle nuove tecnologie digitali; evitare insomma, che la "rete" diventi una ragnatela...
- Favorire l'uso della Multimedialità al servizio della Didattica, rendendo gli studenti il più possibile protagonisti attivi del processo educativo, attraverso l'uso di mezzi tecnologici in grado di stimolarne il rendimento e quindi la crescita culturale, più ampiamente ed in maniera più omogenea di quanto consenta l'uso dei soli strumenti classici.
- Offrire ai ragazzi un'occasione di dialogo, di confronto, di socializzazione ed integrazione stimolando la circolazione di idee, l'elaborazione, la realizzazione e la condivisione di elaborati e progetti fra comunità territorialmente ed a volte culturalmente molto lontane, creare quindi un innovativo strumento di prevenzione contro la dispersione scolastica.
- Sperimentare e certificare, lo sviluppo di modelli didattici innovativi, all'avanguardia, che consentano all'allievo l'acquisizione delle conoscenze tecniche necessarie e, SOPRATTUTTO, lo sviluppo di una forma mentale logico-matematica utile ad affrontare in maniera meglio organizzata qualsiasi tipo di problema, con particolare attenzione per lo sviluppo di nuove consapevolezze riguardo pericolosità e rischi derivanti da un uso improprio.
- Dare continuità (nel tempo) agli studi di questa materia, affiancando Scuole e famiglie nel difficile compito di aggiornarsi e supportare l'allievo.
- Programmare attività di formazione ed aggiornamento rivolte a genitori, famiglie, insegnanti e personale amministrativo della Scuola.
- Contribuire ad un miglior sfruttamento delle risorse pubbliche grazie alla valorizzazione degli edifici scolastici come centri di aggregazione sociale.

ALTRI ASPETTI DEL PROGETTO

ASPETTI SOCIALI - EDUCATIVI

- Divulgazione delle conoscenze digitali nel mondo della scuola, tramite iniziative tecnico-didattico-formative
- Lotta alla povertà culturale; lotta alla dispersione scolastica.
- Sfruttamento consapevole e guidato delle nuove tecnologie
- Riorganizzazione e supporto per la didattica a distanza (DAD)
- Tutela dei minori dai rischi di utilizzo improprio della rete e/o dei vari dispositivi digitali
- Prevenzione ed informazione contro cyberbullismo, adescamento, abusi e discriminazioni, truffe on line, violazione dei dati e della privacy; siti illegali o impropri
- Modelli di comportamento in rete - Protezione familiare e strumenti di monitoraggio
- Donazioni di KIT DIGITALI alle Amministrazioni Comunali, da assegnarsi a famiglie con minori che si trovino in particolari condizioni di disagio economico (FASE-1)
- Donazioni di LABORATORI DIGITALI alle Amministrazioni Scolastiche (FASE-2)

ASPETTI OCCUPAZIONALI

Altro importantissimo aspetto positivo sarà la formazione specifica e **l'avviamento al lavoro** per decine di nuove figure professionali, che si occuperanno della gestione "delocalizzata" delle attività di formazione, una straordinaria opportunità di impiego e stabilità per tanti giovani e meno giovani che potranno operare sul loro territorio.

ASPETTI ECONOMICI - COLLABORAZIONE DELLE/CON LE P.A.

Aderire al progetto non comporterà nessun onere a carico delle P.A., ma è facile intuire che, affinché il nostro intervento possa realizzarsi con efficacia, sarà necessario avere la Vostra approvazione e fiducia, disponibili ad agevolare il più possibile ogni eventuale procedura burocratica che si renda necessario assolvere per il raggiungimento di obiettivi comuni.

IL RUOLO DI ASDICON E QUELLO DELL'ISED

Il progetto, sostenuto da [una rete di micro-finanziatori che ne condividono contenuti ed obiettivi](#), si avvale della collaborazione di docenti, tecnici ed esperti del settore, e verrà attuato IN CONFORMITÀ CON LE LINEE GUIDA diramate dagli Organi Ministeriali.

Le attività verranno gestite da personale Docente selezionato, formato e monitorato costantemente **dall'ISED** (Istituto Superiore Educazione Informatica); segnaliamo che a tale proposito è anche attiva una collaborazione con il Polo Formativo Universitario di Lodi, sede decentrata dell'Università Statale di San Marino, che propone corsi di Laurea in Comunicazione e Digital Media; il lato "tecnologico" è invece affidato alla collaborazione con LIGRA – Tecnologie per le Scuole.

DESCRIZIONE FASI:

FASE1 – I "Seminari In-Formativi"

La prima fase del progetto prevede l'organizzazione di una serie di "Seminari In-Formativi" rivolti ai bambini nella fascia di età 6-12 anni che coinvolgeranno 50 Comuni e 100.000 allievi in tutta Italia.

L'attività consisterà nello svolgimento di incontri settimanali della durata di un'ora ciascuna, per 12 lezioni totali; questa sarà rivolta a gruppi di allievi composti da max. 10-12 bambini, che potranno scegliere il turno di frequenza in base ai loro impegni, dal lunedì al sabato dalle 14.30 alle 19.00.

Per lo svolgimento dei seminari verrà adottato il sistema BYOD (Bring Your Own Device), che prevede l'utilizzo di dispositivi digitali personali, pc, tablet o anche semplici cellulari (anche senza SIM), per consentire ad ogni singolo allievo di partecipare attivamente alla sperimentazione.

FASE 2 - I "Corsi"

OBIETTIVO BAMBINI

In seguito per gli allievi che fossero interessati a proseguire verranno avviati i "Corsi di alfabetizzazione digitale, coding e robotica" ai quali sarà possibile accedere seguendo le informazioni che verranno fornite.

I CORSI rappresentano un percorso sull'uso CONSAPEVOLE e meglio organizzato degli strumenti informatici e digitali e la loro durata rispecchierà quella dell'anno scolastico.

IL "CODING" - PROGRAMMARE E' UN'ATTIVITA' CREATIVA

Programmare (Coding) vuol dire analizzare e risolvere problemi: occorre pensare, decidere, valutare. Ogni programmatore affronta diverse fasi per dar vita ad un progetto: l'elaborazione dell'idea, la creazione di un prototipo, il test pratico, la correzione del progetto se i risultati non sono quelli attesi, l'ottenimento di un feedback da altri, la revisione e la riprogettazione.

Questo processo di progettazione, facilmente simulabile con l'utilizzo ed il sostegno degli strumenti informatici, è sicuramente uno stimolo per lo sviluppo della creatività dei bambini e di chiunque ambisca a sfruttare al meglio le potenzialità degli strumenti digitali, ampliando le capacità comunicative, ed abituantoci a selezionare in schemi mentali organizzati ciò che è prioritario, al fine di poter disegnare una strategia utile al raggiungimento dell'obiettivo.

Con l'evoluzione della ROBOTICA si rende oggi possibile passare in breve tempo dalla fase progettuale a quella realizzativa, contribuendo ancor più a stimolare la fantasia e le idee degli utilizzatori; con ulteriori positive ripercussioni su tutto l'ambito cognitivo ed evolutivo del bambino, durante i Corsi ci sarà infatti la possibilità di programmare e produrre oggetti in 3D ed oggetti "robotizzati", a dimostrazione che "imparare facendo" può essere molto più incisivo del "guardare gli altri che fanno".

PROGRAMMI DIDATTICI

I programmi didattici adottati sono in linea con le nuove direttive Ministeriali, che prevedono la divulgazione di nuove "COMPETENZE DIGITALI" ed introduzione al "PENSIERO COMPUTAZIONALE" (Legge 107/2015) attraverso varie iniziative didattiche eventi e siti dedicati, non escludendo, ma anzi suggerendo, collaborazioni con Enti esterni che fungano da riferimento.

Il programma è studiato in modo specifico, per consentire un apprendimento facile e adatto alle diverse età dei partecipanti; lo scopo è di fornire il giusto approccio al mondo informatico e costruire le basi per un uso corretto e consapevole di computer, tablet, smartphone e tutti i vari "devices" che imperversano sul mercato, evitando il comune atteggiamento "fai da te", che conduce spesso all'acquisizione di un bagaglio di conoscenze disordinato e privo delle basi culturali e operative necessarie per sfruttare al meglio il patrimonio tecnico a nostra disposizione.

Sottolineiamo inoltre che questi dispositivi vengono visti dal bambino come uno strumento per "grandi", ed acquisire padronanza nel loro utilizzo contribuirà ad accrescerne e mantenere alta L'AUTOSTIMA, spesso con positive ripercussioni anche sull'andamento scolastico.

ARGOMENTI GENERALI:

- Introduzione e sviluppo nuove metodologie didattiche
- Competenze digitali e pensiero computazionale
- Coding ed organizzazione logica di studio e lavoro
- Imparare ad imparare - Vantaggi per l'apprendimento
- Robotica educativa: il sapere che nasce dal saper fare

OBIETTIVO ADULTI (Genitori, Nonni)

Per un adulto risulterà invece prioritario, dopo una fase di introduzione alle nozioni di base, un addestramento più specifico, che ne soddisfi le necessità più immediate.

L'adulto, al contrario del bambino, ha bisogno di capire da subito, o meglio in anticipo, dove lo porterà il compito che viene chiamato a svolgere, sarà pertanto preferibile più che un percorso di "formazione logico-mentale" (ormai già acquisita e consolidata, e più difficilmente plasmabile), un programma di apprendimento "mirato" alla immediata necessità di applicazione.

Per fare alcuni esempi, ormai le iscrizioni a Scuola si fanno via e-mail (posta elettronica); ebbene: quanti genitori sono in grado di farlo in maniera autonoma? E quanti sono in grado di interagire con lo strumento? Per non parlare del controllo dei registri on-line, e/o delle comunicazioni pubblicate sul sito scolastico... fino ad arrivare di recente alla DAD, definitiva dimostrazione della generale "impreparazione" in materia.

E cosa dire del semplice utilizzo di un programma di videoscrittura o di un foglio elettronico, o di avere una guida per la navigazione in internet? O di come, per esempio "scaricare" documenti e contenuti? Cose semplici, utilissime, ma ancora poco accessibili per molti.

Ed ancora, come fare per tutelare i minori e preservarli dai pericoli legati alla libertà di pubblicazione e navigazione on-line, senza che ciò interferisca con la loro naturale "sete di sapere"?

IN CONCLUSIONE

Se riusciremo ad ottenere la necessaria attenzione e collaborazione dalle P.A. coinvolte (alle quali non è richiesto alcun contributo economico) nei prossimi anni si varrà a creare una rete didattica che renderà possibile collaborazioni ed interazioni anche tra comunità e culture diverse e spesso non solo fisicamente lontane tra loro, presupposto per un balzo tecnico-culturale che consenta di gestire e sfruttare la tecnologia ed i potentissimi strumenti a nostra disposizione, e non il contrario!