

Atelier Digitale

un approccio
pedagogico

Partiamo
dalla definizione
nel dizionario

Cosa significa digitale?

Dal lat. digitalis, der. di digitus 'dito' • prima del 1575. Impronte; percussione; esplorazione; numerazione

Dall'ingl. digital, der. di digit (dal lat. digitus 'dito') 'cifra (di un sistema di numerazione)' • prima del 1963. In elettronica e in informatica, qualifica che, in contrapp. ad analogico, si dà ad apparecchi e dispositivi che trattano grandezze sotto forma numerica, cioè convertendo i loro valori in numeri di un conveniente sistema di numerazione (di norma quello binario, oppure sistemi derivati da questo), sinon. quindi di numerico; anche, qualifica delle grandezze trattate da tali dispositivi, e della loro rappresentazione.

I vocabolari ci suggeriscono
alcune piste di lavoro
a partire dalle parole
che abbiamo sottolineato:

Cantiere:

è l'immagine perfetta di un luogo in cui le cose sono in fieri. C'è un obiettivo e dei tempi di lavoro, ma si procede mettendo in dialogo progetto e realtà.

Artigiano:

è il fare ad arte, con le mani. è il gesto intelligente e competente. è il contatto con la materia. è il progetto che diventa concreto grazie all'operosità e alla competenza delle mani.

Luogo di lavoro:

In un luogo di lavoro ci sono obiettivi da raggiungere e compiti reali, ci sono scadenze, ruoli e competenze.

Percussione :

è un gesto che produce un effetto. provoca in qualcuno una forte emozione, un vivo turbamento, un sentimento intenso, di sorpresa, meraviglia.

Impronte:

è il lasciare il segno dell'esserci stato, è rappresentazione di sé e astrazione al tempo stesso, in un segno/simbolo/codice.

Esplorazione:

L'osservazione è fondamentale e deve essere attenta e precisa; è il perlustrare con grande attenzione, a scopo di indagine e ricerca, è una attenta ricognizione che apre la porta alla scoperta, all'acquisizione di nuove informazioni, lascia non delineato il limite che solo esplorando si precisa.

Numerazione:

La rappresentazione grafica del sistema dei numeri ovvero è la possibilità di dare ordine a quanto scoperto e vissuto:
sotto forma di catalogo, di mostra, di mappa...

Dal Piano Nazionale Scuola Digitale

Una definizione di atelier digitale viene proposta dal Ministero della Pubblica Istruzione italiano (MIUR) che nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) scrive:

“Riportare al centro la didattica laboratoriale, come punto d’incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra lo studente e il suo territorio di riferimento”.

I laboratori devono essere ripensati come ***“luoghi di innovazione e creatività”***.

Nel “Piano laboratori” viene anche scritto:

“prevede di realizzare “Atelier creativi” per lo sviluppo delle competenze chiave per gli istituti comprensivi e le istituzioni scolastiche del primo ciclo, anche ***al fine di sviluppare competenze che favoriscano la fusione tra manualità, artigianato, creatività e tecnologie”***

(Da Atelier creativi, all'indirizzo www.istruzione.it/scuola_digitale/progatelier.shtml)

Partiamo da
2 grandi maestri

L'approccio

Abbiamo chiesto consiglio all'esperienza, agli appunti, ai libri, alle testimonianze di due grandi maestri: Alberto Manzi e Bruno Munari.

Alberto Manzi è ricordato soprattutto per il grande contributo alla lotta all'analfabetismo con *Non è mai troppo tardi* che andò in onda dal 1960 al 1968 in Rai. Ma sono gli appunti del maestro, e non del personaggio televisivo, che hanno dato forma a questa proposta.



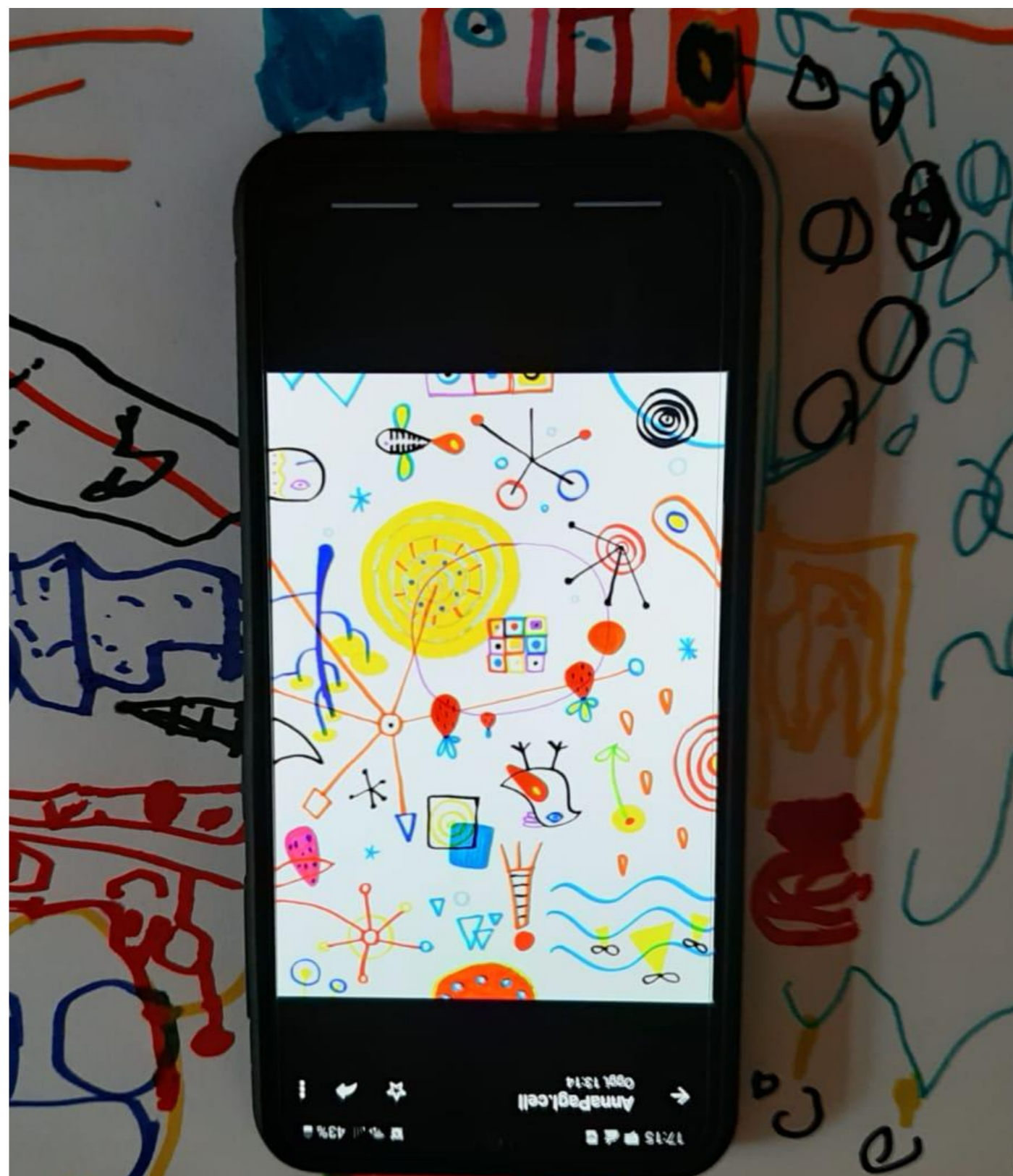
Bruno Munari, artista e designer, sperimenta con la fotocopiatrice, i retini tipografici, le diapositive, la macchina da scrivere¹⁰, i film, la fotografia. Il suo percorso artistico può stimolare in modi nuovi docenti e studenti, considerandolo un ottimo esempio per allenare uno sguardo e un fare divergente e creativo. Munari progetta il primo laboratorio nel 1977 a Brera. Con il maestro (ma anche scrittore, divulgatore e autore televisivo e radiofonico) Alberto Manzi realizzano nel 1968 un'enciclopedia dal titolo *Vedere e capire*.



Siamo andati a vedere cosa potevamo imparare per **usare la tecnologia in modo divergente e creativo**, come farne strumenti a servizio dei bambini e delle bambine **per esplorare il mondo e per esprimersi, per incontrare il poetico, lo stupore, la meraviglia.**

Sapevamo che se avessimo trovato qualcosa su quel sentiero, anche i docenti avrebbero volentieri esplorato il nostro percorso perché **la scuola è il grande luogo in cui scoprire il mondo e se stessi: la tecnologia è direttamente connessa alla vita.**

Chiediamo agli insegnanti di **essere curiosi** di ciò che si può fare con la tecnologia, di cercare ispirazioni interessanti all'interno delle loro passioni e di **diventare inventori.**



Come fare?

Esplorare le possibilità: aprire sempre la porta ai tanti modi possibili di fare e pensare affinché ciascuno sia portato a dare il meglio e il massimo di sé; far sì che sia possibile scoprire i tanti aspetti di una cosa per evitare di semplificare, limitandola, conoscendone solo un aspetto; far sì che sia possibile e auspicabile modificare le proprie opinioni quando se ne incontrano di più giuste;

Far entrare l'ironia e il gioco: giocare è una cosa seria, chiama in causa tutti i nostri sensi e la nostra attenzione e li direziona verso un fine; l'automotivazione nata dal piacere di fare qualcosa può portare gli studenti parecchio lontano. (B. Munari, Fantasia, Laterza, Roma-Bari, 1977, p.144)

Affrontare il problema del creare: “non è l'oggetto che va conservato ma il modo, il metodo progettuale, l'esperienza modificabile pronta a produrre ancora”

Tradurre in ordine il disordine della realtà: la scuola ha l'obbligo di insegnare ai bambini e alle bambine a saper guardare con attenzione, a coltivare il dubbio, questionare le abitudini, rompere gli stereotipi, comprendere – ma anche superare – le regole.

La tecnologia come strumento espressivo, concettuale, anche di ribaltamento semantico per sperimentare che conoscere è possibile, per “partecipare alla creatività, diffondere i metodi e le tecniche della costruzione di messaggi, diffondere la cultura fatta da tutti per tutti. Ognuno ha qualcosa da dire, stimolare la creatività individuale a favore della crescita collettiva”(Bruno Munari, Introduzione di Bruno Munari, in Futurismo linea sino a Peruzzi, di Fernando Miglietta, Ed. Il Calabrese, Cosenza, ottobre 1975)

Il mezzo è uguale per tutti: farà la differenza l'esperienza creativa che gli studenti hanno fatto grazie alla scuola, luogo in cui anche la tecnologia non viene presa per com'è ma viene indagata, aperta, usata e “piegata”, allontanata dal consueto e dall'ordinario, per aprire nuove possibilità espressive e creative.

In un atelier digitale non deve mancare l'incontro tra

Analogico / Digitale

L'analogico rappresenta una splendida possibilità di rallentare il digitale e permettere al bambino di farsi che una nuova esperienza di senso possa sedimentarsi.

Fare / Disfare

è la necessità del mettere in movimento il corpo e le mani per riuscire a immaginare, farsi domande, produrre ipotesi e verificarle.

Inutile / Utile

Per "inutile" proponiamo quello spazio in cui sono possibili i nostri personali "ancoraggi" interiori, quelli che ci aiutano a dare senso alle cose e a noi stessi.

Poetico / Analitico

lo sguardo poetico e divergente può permettere analisi più approfondite così come analisi attente aprono a sguardi nuovi e imprevedibili sul mondo.

Artistico / Scientifico

I linguaggi e gli strumenti di quelle che successivamente il bambino scoprirà come discipline sono in dialogo tra loro per vivere esperienze che aprono alla scoperta e alla meraviglia.

Individuale / Collettivo

Il dialogo continuo tra l'io e il noi, tra la presa in carico di se stessi e la responsabilità collettiva.

1. Educare a pensare

2. Suscitare stupore e curiosità, vivere la bellezza e il poetico

3. Non imporsi: falli parlare, dà loro degli stimoli, condividi passioni, rendili liberi

4. Sperimentare strumenti, tecniche, materiali per esplorare varianti, ricercare possibilità

5. Accogliere l'errore e il caso, l'incerto e l'ambiguo

6. Padroneggiare il limite, osare l'immenso (con un sorriso)

7. Farsi domande autentiche

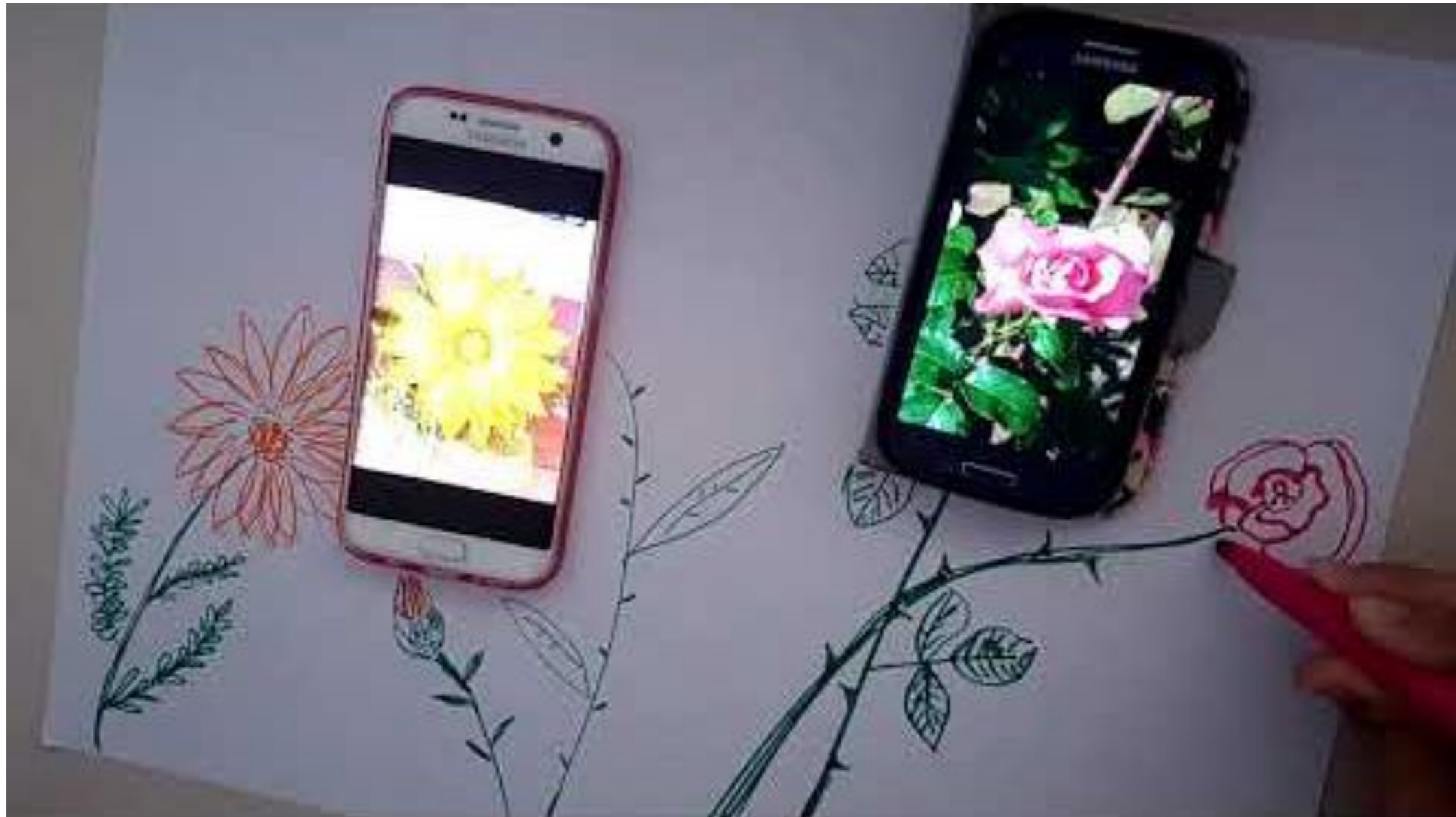
8. Allestire lo spazio e il tempo

9. Rendere intelligente il gesto: fare e disfare, con tutti i sensi, con mani antiche e inventrici

10. Immaginare soluzioni, scoprire cose nuove e antiche

Da dove siamo partiti:

<https://www.youtube.com/watch?v=I9N1Do7GbIA&feature=youtu.be>





Materiale sviluppato grazie
alla sperimentazione del progetto
Keep in Touch



PARTNERS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.