

Questo è il racconto di un sogno. Un sogno che ho fatto uscire dal cassetto anni fa e da cui è partito tutto. Come ogni cosa nella vita, ogni sogno diventa più bello se condiviso con qualcuno di speciale. Le persone speciali sono arrivate sulla mia strada e così... lì il Ha cominciato a diventare realtà.

Ma tutto parte qui... da una lettera natalizia di una mia alunna che diceva:

«Io e te maestra insieme ai miei compagni coloreremo il mondo di tutti i colori».

Una di quelle frasi che i bambini dicono così senza pensare, ma anche se lei non lo sa... da lì è partito il tutto.

Mi sono chiesta spesso se avesse senso limitare l'apprendimento dei bambini alle poche ore che passano a scuola, soprattutto in questi tempi, in cui secondo me ci sarebbe bisogno di più tempo scuola, per dare a ciascun bambino un posto sicuro, educativo e collaborativo in cui stare bene.

Da questi presupposti, spinta dalle proposte e dagli spunti dei miei alunni, è nato in me il desiderio di creare un luogo, a misura di bambino, in cui il gioco, la tecnologia e la creatività diventassero un mezzo per creare contesti di apprendimento stimolanti, originali e che soprattutto potessero oltrepassare le mura scolastiche e le nostre città. Esistono diversi esempi di progetti simili al mio nel resto del mondo, ma spesso sono materiali in lingua inglese. I nostri bambini passano al PC molto del loro tempo libero, ma poche volte lo fanno utilizzando contenuti utili e significativi, così come spesso non sono consapevoli dei rischi che corrono in rete. Da tutto ciò nasce questa idea.

Per comprendere il senso di PLAYANDLEARN bisogna soffermarsi su questi simboli:

- **IL MONDO**
- **UNO SCUOLABUS**
- **UNA TAVOLOZZA DI COLORI**
 - **tanti GIOCHI**
- **LA BUONA TECNOLOGIA**

IL MONDO

Il progetto ha come sfondo un mondo un po' particolare, quello che vedete nell'immagine che vi accoglie: **IL MONDO DI PLAY AND LEARN**. Un mondo su cui compaiono degli elementi interattivi che vi rimandano a diversi luoghi a tema.

Chiaramente, qui si conferma la mia idea che da soli è difficile e soprattutto i tempi si dilatano enormemente. I contenuti sono tutti scelti con attenzione e limitati a ciò che può essere utile per apprendere. Abbiamo anche selezionato materiali in rete interessanti che restano di proprietà degli autori che ringraziamo, soprattutto per quanto riguarda i video perché da sole è impossibile pensare in sei mesi di realizzare il tutto da zero.

Nel caso in cui qualche autore fosse infastidito per essere stato scelto, vi chiediamo di scriverci e provvederemo a rimuovere i contenuti.

LO SCUOLABUS

Questo mezzo di trasporto è quello che meglio rappresenta, nell'immaginario collettivo, il mezzo con cui i nostri bambini arrivano a scuola e allora abbiamo immaginato il pulmino che porta i bambini qua e là nel mondo di **PLAY and LEARN**. Inoltre rappresenta la possibilità di continuare ad apprendere anche al di fuori del contesto scolastico. In questo momento preciso, rappresenta un po' l'idea che la scuola continua... anche da casa. In modo diverso, ma che deve assolutamente continuare.

LA TAVOLOZZA DI COLORI, I PENNELLI E LA CREATIVITÀ

La creatività, una competenza da sviluppare. La manipolazione e la fantasia. Non potevano mancare tavolozza e pennelli per rappresentare le parole chiave del progetto. Sviluppare la creatività, il pensiero creativo e divergente sono obiettivi importantissimi. I materiali per questo non solo soltanto digitali, ma anche cartacei soprattutto per i bambini più piccoli della scuola dell'infanzia e primaria.

Ho curato personalmente l'aspetto grafico della piattaforma utilizzando la mia licenza di **Freepick**. Tengo molto al fatto che sia un ambiente per bambini bello e curato ed a misura di bambino. Per questo i contenuti, all'interno delle diverse aree, vengono presentati con un linguaggio affine a quello dei bambini.

GIOCHI

All'interno della piattaforma stiamo inserendo **GIOCHI PER IMPARARE**.

Giochi in varie modalità, da utilizzare a scuola con le insegnanti, a casa con mamma e papà se ci si accorge che un bambino fatica ad acquisire una conoscenza o un'abilità o per potenziare quelle che già si hanno.

Giochi per ampliare le proprie conoscenze o per mettersi alla prova su ciò che si è imparato a scuola.

Giochi di carta, giochi da tavolo, giochi con le carte da stampare.

Giochi di fuga e escape room digitali e cartacee e giochi tecnologici.

Non demonizziamo nulla e non credo che si debba utilizzare una sola modalità, anche perché solo così si può andare incontro a tutti i bambini. Giochi per il tempo libero, ma soprattutto per veicolare contenuti didattici.

La didattica ludica e la Gamification hanno un potenziale incredibile anche se sono spesso sminuite, perché si ha l'idea che l'apprendimento debba essere per forza qualcosa di serio o noioso.

Penso che imparare qualsiasi cosa sia una vera e propria opportunità e soprattutto che qualsiasi cosa, se vissuta con il sorriso abbia un sapore diverso.

Giocando non ci si accorge nemmeno che si sta imparando ed è proprio questo il punto di forza dell'approccio ludico.

LA BUONA TECNOLOGIA

Il canale utilizzato dalla piattaforma è quello tecnologico per riuscire ad arrivare a chiunque ne abbia voglia. La piattaforma è utilizzabile su tutti i dispositivi, ma per ragioni di grandezza di schermo vi consiglio il tablet o ancor meglio il PC. Da smartphone i contenuti sono visibili, ma è difficile riuscire a interagire.

La tecnologia è alla base del progetto, soprattutto per i contenuti video che ritengo essere un mezzo utile per studiare in aggiunta ai materiali tradizionali che si utilizzano a scuola, in particolare per approfondire argomenti che attraverso il libro è difficile esplorare.

E con questo... è tutto. Spero di avervi dato un motivo valido per seguire PLAYandLEARN.

Un abbraccio

Maestra Mari