

"Sono giovani + hanno bisogno del codice"



Scheda informativa per volontari

Questa breve scheda informativa vuole essere un valido supporto per i gruppi locali FSFE o volontari individuali interessati a promuovere la cultura del Software Libero utilizzando il libro Ada&Zangemann come strumento.

Contiene delle istruzioni e consigli utili per presentarsi nelle scuole e in centri culturali (biblioteca locale) senza difficoltà, suggerimenti per una lettura piacevole e gli strumenti per un'attività ricreativa.

Tabella dei contenuti

| | |
|---|------------|
| Consigli utili | pag. 03 |
| Proporre l'attività alle scuole | pag.04 |
| Presentazioni | pag.05, 06 |
| Lettura della fiaba Ada&Zangemann | pag.07 |
| Domande per supportare la lettura della fiaba | pag. 08 |
| Attività ricreativa | pag.09 |
| I saluti un ponte con la famiglia | pag.10 |
| Idee per proseguire insieme | pag.11 |
| Checklist | pag. 12 |

Consigli utili

- Essere in due volontari
- Sii sorridente!
- Sii divertente e giocoso, ma non forzare troppo la mano e rischiare di fare la figura del pagliaccio!
- Indossa la maglietta che ti è stata data con logo o grafica FSFE
- Poniti un **obiettivo semplice** per la giornata: far capire che la tecnologia può essere utilizzata liberamente da tutti, per qualsiasi scopo e in modo collaborativo
- **Non dilungarti troppo a parlare**, l'attenzione dei bambini è di circa 3 min.
- **Più i bambini fanno, più ricordano!** Quindi falli giocare e falli divertire!

Proporre l'attività alle scuole

Questa sezione vuole dare dei consigli utili su come approcciare le scuole nel modo più efficiente possibile.

1 - Inviare una richiesta alle scuole: inviare una richiesta alle segreterie degli Istituti Comprensivi presso i quali si desidera svolgere l'attività (si consiglia di sceglierne 3/4 nel comune di residenza) utilizzando il template richiesta formale e allegando il foglio informativo del progetto. Durante il Collegio Docenti la scuola acquisisce e calendarizza l'evento per l'anno a seguire.

2 - Sollecito alle scuole: inviare un sollecito alle scuole utilizzando il template *lettera/email di sollecito*. Se arriva un feedback positivo dalla scuola procedere al (2.1), se non ti arriva nessun feedback (3).

2.1- Se la scuola ha approvato la tua attività ti verrà dato il nome di un insegnante, il referente che si occupa delle attività extra curricolari, con cui ti metterai d'accordo sulle date e modalità per lo svolgimento dell'attività. Mi raccomando ricorda di tenerlo in alta considerazione perché sarà il tuo tramite con la scuola anche per gli anni a venire.

3 - Se non si fa vivo nessuno, riproponi la tua attività. Consiglio: se hai inviato la tua richiesta a maggio, potresti sollecitare a settembre. Se non sei stato fortunato ritenta a gennaio e sollecita la scuola a febbraio e se tutto va bene dovresti riuscire a svolgere la tua attività a fine marzo/aprile.

Documenti utili preparati per voi:

-lettera/email di richiesta formale

-lettera/email di sollecito

-foglio informativo per progetto "Sono giovani + hanno bisogno del Codice!"

Presentazioni



Consigli utili per presentarsi e presentare FSFE.

Secondo alcuni studi condotti da ricercatori **i bambini ricordano ben il 78% attraverso la vista.**

Indossa una **maglietta di FSFE, quella** che ti verrà fornita dall'associazione quando decidi di aderire al progetto, e porta con te il tuo computer. In questo modo **i bambini inizieranno ad associare il logo di FSFE e il computer all'emozione positiva che l'incontro trasmetterà!**

Rompi la geografia della classe, sposta banchi e sedie e invita i bambini a sedersi a terra in cerchio insieme a te.

Dai il via alle presentazioni! **Di' il tuo nome ai bambini e chiedi il loro ad ognuno.** Sii **sorridente** e presentati con il TU.

Introduci FSFE. Scrivere le lettere dell'acronimo sulla lavagna in inglese. Farle tradurre ai bambini spiegandole con parole semplici e utilizzando delle metafore che possono raggiungere il quotidiano dei bambini (vedi esempio nella pagina seguente).

Ricordati l'obiettivo della giornata: far capire che la tecnologia può essere utilizzata liberamente da tutti, per qualsiasi scopo e in modo collaborativo.



Presentazioni



F Free **S Software** **F Foundation** **E Europe**

F = Libero

S= Software. Insieme di regole con cui è possibile controllare i dispositivi o i computer (programmi o codice)

F = Fondazione. Che cos'è una fondazione? E' un insieme di persone che lavorano per un fine sociale utilizzando il patrimonio messo a disposizione da una persona

E = Europeo

Dove viviamo? In Italia! L'Italia fa parte di un insieme di Stati che formano l'Europa.



Lettura della fiaba

Ada&Zangemann



Procedi alla lettura della fiaba!

Prima dell'incontro assicurarsi che la scuola sia dotata di computer, videoproiettore o LIM per poter **proiettare le slide di Ada&Zangemann** (vedi foglio Checklist), in alternativa organizzarsi di conseguenza.

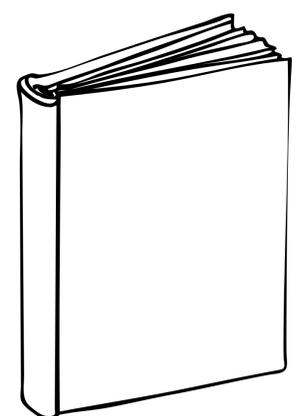
Prima di iniziare la lettura **mostra alla classe la copertina del libro** e lascia che i bambini familiarizzino con la fiaba, utilizza ad esempio alcune delle domande per supportare la lettura.

Fai **una selezione dei punti più salienti della fiaba** e, mentre leggi, **tieni coinvolti i bambini** utilizzando le domande per supportare la lettura della fiaba.

Una volta terminata la lettura della fiaba **parlane insieme ai bambini**. Chiedi loro quali momenti li hanno colpiti maggiormente.

Consiglio utile...

Mentre interagisci con i bambini cerca di capire il loro stato d'animo. Se si tratta di una classe agitata e chiacchierona in cui quando parla uno vogliono parlare tutti, allora non utilizzare le domande per supportare la lettura e limitati a leggere la fiaba. Il rischio sarebbe di non riuscire a concludere la lettura!



Domande per supportare la lettura della fiaba

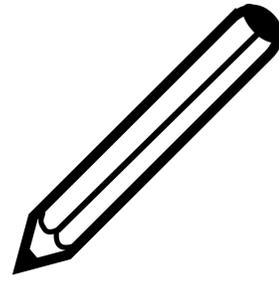
Fare delle domande ai bambini può essere una buona idea per tenerli coinvolti durante la lettura, ma fai attenzione a quanti e quali bambini hai in classe! Se la classe ha un numero pari o superiore a **20-25 bambini**, ti consigliamo di non utilizzare queste domande.

Pre-lettura (quando mostri la copertina del libro)

- Secondo voi di cosa parla questo libro?
- Riuscite ad indovinare dalla copertina?
- Quali elementi osservate?
- Chi c'è disegnato sulla copertina?
- Cosa stanno facendo i due personaggi? E che espressione hanno?
- Oltre ai due personaggi vedete anche altro disegnato sulla copertina? Ci sono degli oggetti?
- Qual è il vostro gusto di gelato preferito?

- Slide 7: qualcuno può indovinare cosa succederà adesso? Come vi sembra la sua espressione? Come si sente Z. secondo voi?
- Slide 8: secondo voi che cosa ha colpito Zangemann? / che cosa si è schiantato contro i suoi stinchi? E come si sente Z. secondo voi adesso?
- Slide 10: secondo voi cosa succede adesso?
- Slide 11: voi sapete cosa significano queste due parole? [interagire con loro]
- Slide 12: di che programma si tratterà? Secondo voi a cosa pensava Ada?
- Slide 14, pag. 26: vi ricordate qual era il grande progetto di Ada? [domanda trabocchetto]
- Slide 15, pag 29: vi ricordate che cosa è il software?
- Slide 18, pag. 35: quale gusto e forma di gelato scegliereste voi? Secondo voi piacerebbe alla vostra maestra?
- Slide 25: secondo voi qual è la risposta giusta?

Attività ricreativa



Disegnare tutti insieme.

Dividere i bambini in gruppi di 3/4, assegnare ad ogni gruppo un grande foglio (formato A0) e delle matite (pari al numero di bambini) di colore diverso. Lo scopo dell'attività è disegnare insieme seguendo le istruzioni date da voi!

Attività 1 - Chiedete ai bambini di dividere il foglio in quattro riquadri o fatelo voi in precedenza. Ciascuno scelga un riquadro, **disegna la propria casa e la recinta**. Tempo 4 min

Attività 2 - Date ai bambini un foglio nuovo e chiedete loro di disegnare... Ciascuno **disegna la propria casa** come se l'intero spazio fosse suo e volesse **"imporre la sua casa"**. Tempo 4 min

Attività 3 - Date ai bambini un foglio nuovo e chiedete loro di disegnare... Viene **disegnata una casa comune (dare caratteristiche ai bambini per indirizzarli nel concreto, per es. casa al mare, in montagna, casa di Ada, casa con due porte, 3 finestre e tetto)**: occorre **stabilire dei turni** e ciascuno proseguirà il disegno iniziato dal compagno. Tempo 5 min

Attività 4 - Date ai bambini un foglio nuovo e chiedete ai bambini di disegnare... viene disegnata la **casa comune** (vedi indicazioni attività 3) senza stabilire turni, ma parlandosi e **lavorando in contemporanea**. Tempo 5 min

La casa è qui metafora delle strategie che utilizziamo quando condividiamo un progetto con qualcuno. Invita i bambini a raccogliersi in cerchio e osservare i disegni. Qual è il disegno più bello secondo loro tra quelli nei 4 riquadri?

Spunti di riflessione: disegnare la casa come metafora della condivisione, quando si condivide un progetto c'è un dialogo e ognuno mette in campo le proprie abilità. Ci sentiamo più a nostro agio all'interno di strategie competitive o collaborative? In ruoli prestabiliti o in relazioni basate sull'empatia?

I saluti un ponte con la famiglia

Facciamo sì che il bambino si ricordi di FSFE!



Dopo aver raccontato la fiaba e svolto l'attività ricreativa, dai una MISSIONE al bambino.

L'obiettivo di questa fase è dare una missione al bambino attraverso un rito. Consegna al bambino i fogli bianchi con i profili dei personaggi di Ada&Zangemann da colorare a casa, una cartolina o gli adesivi con i personaggi del libro o di altre campagne della FSFE, incaricando di portare a casa il messaggio del Software Libero.

Qui si crea il ponte con la famiglia: il bambino va a casa e racconta la fiaba alla mamma e papà, lanciando il messaggio FSFE e poi mostra il disegno da colorare, le cartoline, il poster, gli adesivi, etc.

Idee per proseguire insieme

Congratulazioni siete in contatto con le scuole e con i giovani!

Fai una piccola ricerca sulle realtà in cui si può sperimentare con il Software Libero nella tua zona dove i bambini possono andare a divertirsi e giocare usando il Software Libero. Per esempio possono essere biblioteche, hacker space, FabLab, LUG e presentali ai bambini.



Pensa alla possibilità di organizzare un attività di follow-up sul Software Libero in collaborazione con una di queste realtà (per esempio far vedere come si smonta un pc, una sessione con scratch, etc.).

Questa attività può diventare un ponte tra le scuole, i giovani, i genitori, il Software Libero e la tua associazione.

Tu come gruppo locale, associazione e/o volontario individuale puoi metterti in contatto con queste associazioni e organizzare un'attività di follow-up sul Software Libero.

Checklist

Prima di recarti al tuo appuntamento, controlla di avere tutto!

- Maglietta con logo o grafica FSFE
- Adesivi, cartoline, poster Ada&Zangemann ed FSFE
- Computer personale
- Chiavetta con Slide della fiaba in italiano (<https://git.fsfe.org/FSFE/ada-zangemann/src/branch/main/Presentations/it/ada-zangemann-reading.it.pdf>), se non precedentemente inviate alla scuola
- Copia personale del libro di Ada&Zangemann
- Copia del libro di Ada&Zangemann da lasciare alla scuola
- Pennarelli e/o matite colorate e fogli da disegno (4 fogli formato A0 ogni 4/5 bambini)
- (Computer o chiavetta con installato Minetest o Scratch)
- Template per disegni in italiano (<https://git.fsfe.org/FSFE/ada-zangemann/src/branch/main/DrawingTemplate/ada-drawing-template.it.pdf>)
- Materiale aggiuntivo qui: <https://fsfe.org/activities/ada-zangemann/index.it.html>