

Peter Pan, Wendy e Playful Learning con le Tecnologie Didattiche: il progetto WendyTD

14 luglio 2016

Cappella Casa di Peter Pan, Via S. Francesco di Sales, 16 – Roma

Spesso, complessi cicli terapeutici in centri di cura specializzati, costringono bambini, ragazzi e rispettivi genitori a lunghi periodi di lontananza da casa. Numerose associazioni, per cercare di venire incontro all'esigenza di restituire un minimo di quotidianità familiare in queste difficili situazioni, offrono ospitalità e forme di domiciliazione temporanea nelle vicinanze dei centri di cura. E' il caso della Onlus Peter Pan, che opera in Roma in prossimità dell'Ospedale Pediatrico Bambin Gesù e la cui mission è proprio quella di restituire ai piccoli ospiti una quotidianità fatta di gioco, studio, sorrisi, allegria e un'atmosfera di serenità che possa contribuire al loro recupero psicofisico.

All'interno di questa struttura, circa un anno fa, in collaborazione con l'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Genova (ITD-CNR), è stata avviata l'iniziativa WendyTD, che ha visto il coinvolgimento attivo di alcune volontarie della Onlus (le Wendy) nell'uso di tecnologie didattiche (TD) in attività di playful learning da proporre ai giovani ospiti delle Case di Peter Pan.

Il playful learning (diversa cosa rispetto all'edutainment), è un approccio educativo che, attraverso il gioco libero (non inserito cioè in uno schema dichiaratamente didattico), mira a stimolare nuovi apprendimenti. In questo senso l'attività ludo-educativa viene favorita e guidata in modo discreto, sempre e comunque nello spirito dello svago e del divertimento.

Nel corso del pomeriggio, Wendy e ricercatori dell'ITD-CNR, con l'ausilio di filmati e testimonianze, illustreranno ai presenti come si stia sviluppando il playful learning all'interno delle Case di Peter Pan e come questo stia producendo una sorta di effetto domino nell'attrarre sempre più bambini verso il playful proposto dalle WendyTD. Verranno quindi illustrati i primi risultati ottenuti dal progetto sul piano sociale ed educativo.

A chiusura dell'evento saranno brevemente tracciate le linee evolutive che si intendono perseguire e che vanno nella direzione, sia di consolidare e diffondere le pratiche messe a punto dalle WendyTD nel corso del primo anno di progetto, sia di estendere la fascia d'età dei giovani ospiti (ora 2-14) a cui proporre attività centrate su tecnologie più avanzate come robot più complessi, stampanti 3D, ologrammi finalizzandole a quello che oggi è comunemente noto come *computational thinking* (pensiero computazionale), bagaglio indispensabile per le nuove generazioni.

PROGRAMMA

17.00–17.20	Parte I - Contesto e interventi di apertura
17.00	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura dei lavori
17.10	<ul style="list-style-type: none"> • Saluto degli invitati speciali
17.20–18.30	Parte II – Peter Pan, Wendy e le Tecnologie Didattiche
17.20	<ul style="list-style-type: none"> • Il playful learning nella Casa di Peter Pan
17.30	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze di attività playful: evoluzioni, dinamiche ed effetti domino
18.30–19.00	Parte III - Discussione finale e idee per il futuro
18.35	<ul style="list-style-type: none"> • Spazio domande dei presenti
18.50	<ul style="list-style-type: none"> • Come ci piacerebbe andare avanti
19.00	<ul style="list-style-type: none"> • Chiusura dei lavori