IMPARA DIGITALE

UNA PROPOSTA INNOVATIVA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Strumenti e approcci per una scuola dell'infanzia
che vive il presente orientata al futuro

Associazione Centro Studi ImparaDigitale

CC BY NC ND

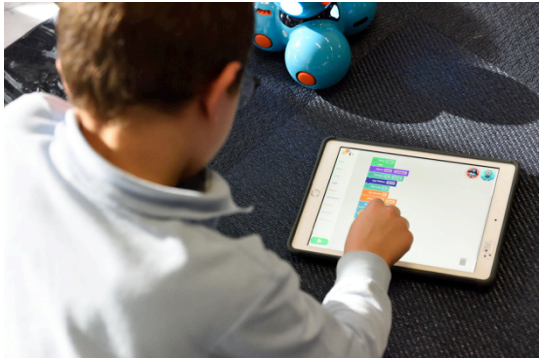
“Quando la mano si perfeziona in un lavoro scelto spontaneamente e nasce la volontà di riuscire, di superare un ostacolo, la coscienza si arricchisce di qualcosa di ben diverso da una semplice cognizione: è la coscienza del proprio valore”

M. Montessori

I NUOVI BAMBINI NELL'ERA DEL DIGITALE

L'introduzione del digitale ha cambiato i nostri bambini/e, il loro modo di pensare, di apprendere, di percepire la propria identità e di vivere le relazioni.
È una nuova **INTELLIGENZA DIGITALE**, che interseca intelligenze differenti, genera nuovi modi di pensare, di vedere e costruire il mondo.
Il ruolo degli adulti così come il sistema educativo devono cambiare in relazione a queste modificazioni:

- cambiamenti dei linguaggi specifici (intelligenza verbale e visuale)
- cambiamenti degli schemi cognitivi (intelligenza logica, musicale e naturalistica)
- cambiamenti dei rapporti interpersonali e sociali (intelligenza interpersonale)
- trasformazione o diversa percezione nell' espressione delle emozioni (intelligenza intrapersonale)
- cambiamento dell'interazione fisica con il proprio ambiente (intelligenza cinestetica)



PUNTI SALDI DA CUI PARTIRE

IMPARA DIGITALE

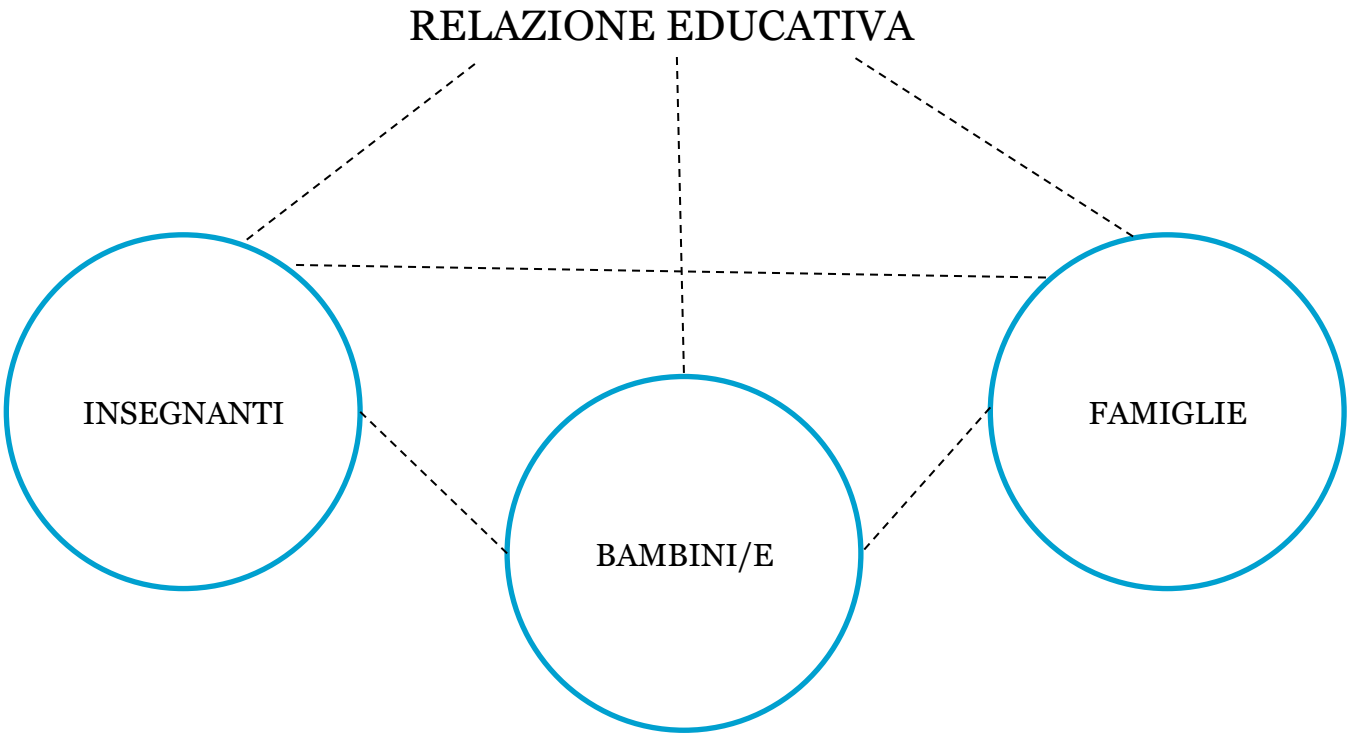
Scuola dell'Infanzia

- Connessione tra i bambini e il mondo
- Apertura al nuovo
- Scoperta della realtà
- Dalla famiglia alla società

PERCORSO DIDATTICO-EDUCATIVO
che porta allo sviluppo affettivo, psicomotorio, cognitivo, morale e sociale dei bambini e delle bambine

- Apprendimento
- Inclusione
- Autonomia
- Relazione
- Consapevolezza
- Curiosità
- Creatività

I SOGGETTI DESTINATARI DEL MODELLO



NUOVA VISIONE DEL BAMBINO

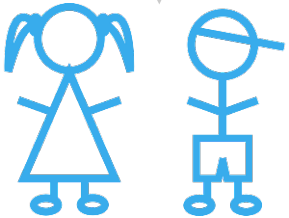
- **Visione biocentrica/sistemica del bambino: egli è parte del tutto**. È quindi parte di una relazione all'interno di una comunità organizzata, nella quale si sviluppano regole interne per vivere, in interscambio con tutte le manifestazioni della vita: la natura, l'ambiente, l'arte, le scienze, la solidarietà, la musica, la danza, la cultura, la convivenza civile.
- I bambini sono soggetti costruttori della propria personalità, hanno già una propria struttura originaria, un proprio vissuto, un bagaglio personale, un verso, un orientamento, una grammatica interiore, una diversità che occorre assecondare e potenziare. **VERA INNOVAZIONE**
- I bambini che interagiscono con i dispositivi digitali ci appaiono così interamente estraniati dalla realtà che li circonda, immersi in una realtà virtuale che li distrae e li attrae, ma possono avviarsi ad una consapevolezza di utilizzo all'interno di esperienze di apprendimento arricchenti e motivanti.

DA UNA:

Visione ANTROPOCENTRICA:

L'insegnante al centro dell'azione educativa

I bambini sono al centro della relazione educativa



A UNA:

Visione BIOCENTRICA/SISTEMICA

L'insegnante è in relazione con l'azione educativa e aperta alla collaborazione, partendo dai bisogni dei bambini/e

IMPARA DIGITALE

IMPARA DIGITALE

E L'INSEGNANTE?

INSEGNANTE CONSAPEVOLE

E LE FAMIGLIE DI OGGI?

Le famiglie di oggi hanno subito un cambiamento notevole

Le famiglie di oggi hanno subito un cambiamento notevole, rispetto alle famiglie tradizionali normative e dispensatrici di valori.

In riferimento alla fascia d'età così precoce, per la maggior parte dei casi, la madre è onnipresente (il bambino e la bambina "dipendono" ancora moltissimo dalla madre) e si assiste spesso ad un eccesso d'intervento da parte di essa, con una sovrapposizione di ruoli, dove il padre assume una responsabilità marginale e non centrale come dovrebbe essere, perdendo a poco a poco la propria autorevolezza.

I genitori sono oggi più empatici e connessi emotivamente con i loro figli, ma soggetti anche ai rischi di focalizzarsi solo sulle loro aspettative e non sui bisogni evolutivi dei figli, identificandosi in essi e instaurando una relazione paritaria. La famiglia va incontro al proprio figlio, abbandonando la trasmissione di valori e regole certe, come avveniva nella famiglia tradizionale e lo mette al primo posto, facendolo diventare protagonista assoluto della relazione educativa.

Si assiste, ad esempio, ad una difficoltà e/o trascuratezza, da parte di entrambe le figure genitoriali, nel coltivare lo sviluppo della parte affettiva ed emotiva nelle differenze tra figlie e figli. Tali difficoltà possono ripercuotersi poi, in età più matura, in problemi relazionali e nelle discriminazioni di genere.

Una delle conseguenza di tutto ciò è che i bambini sono sovrastimolati su tanti fronti, recepiscono messaggi nel troppo immediato e perdono le loro qualità innate della fantasia e della creatività. È necessario bandire la noia e la solitudine ed è quindi importante riempire i vuoti con cose da fare, far scegliere ai bambini le proprie attività, escludendo così i vecchi modelli, secondo i quali erano i genitori a scegliere cosa fosse meglio per i propri figli.

LE CONSEGUENZE

- Un mondo in cui la comunicazione e le relazioni vengono mediati dai social, dall'uso frequente dei diversi dispositivi digitali e dagli schermi: tv, tablet, pc, smartphone, ecc. L'abuso dell'utilizzo di tali dispositivi si riflette sulla nuova generazione di "nativi digitali", bambini nati e cresciuti nell'era della connessione.
- Gli **adulti** sono **poco consapevoli dei rischi** a cui i bambini sono sottoposti dall'uso incondizionato delle tecnologie.
- Gli adulti tendono ad utilizzare le **tecnologie come «nuova televisione»** (o babysitter mediatica), per tenere occupati bambini, deresponsabilizzando il proprio ruolo genitoriale.
- In famiglia, spesso, hanno a disposizione più di un dispositivo, anche in contesti socialmente ed economicamente svantaggiati. I bambini hanno, inoltre, ampio accesso a queste dotazioni familiari, anche quando si tratta di tecnologie personali degli adulti, come gli smartphone.
- I bambini utilizzano le tecnologie da soli, senza una supervisione significativa. I genitori, in maniera trasversale al contesto socio-culturale di appartenenza, sono scarsamente consapevoli dei rischi specifici nell'uso della tecnologia e vedono in tablet e smartphone una risorsa per intrattenere i bambini per dedicarsi da altre attività.

OCCORRE “CURARE” LA RELAZIONE CON LA FAMIGLIA: COSTRUIRE LA FIDUCIA

Il compito del docente di scuola dell'infanzia assume un significato profondo di interazione e integrazione, un ponte fra la famiglia e il bambino che si avvia ad uscire dal clan strettamente familiare e diventare un sano essere sociale cooperativo e adulto altruista.

Occorre, dunque, un’attenzione particolare di ascolto delle famiglie, attraverso colloqui individuali ed incontri di gruppo strutturati sulla base non tanto delle attività svolte dai propri figli, ma focalizzati sul ruolo genitoriale quale elemento necessario del tripode “insegnante-bambino-genitori”, indispensabile per la nascita e la cura di una buona relazione educativa, finalizzata al raggiungimento del benessere comune.

Ogni anno, a cominciare dal momento della prima accoglienza (3 anni), l’insegnante pone costante e attenta cura del ruolo genitoriale: gli insegnanti attraverso **colloqui individuali (extra Piano Annuale)** con i genitori, costruiscono un fondamentale tripode strutturale del rapporto scuola-famiglia (GENITORI-BAMBINO-INSEGNANTE) per il quale ogni membro non può prescindere dall'altro.

Molta attenzione viene data al particolare ruolo della madre e del padre nella crescita del figlio fin da quando egli è neonato.

Le famiglie non aspettano altro che essere accolte, ascoltate, sostenute

La scuola si pone come facilitatore tra il digitale e il ruolo educativo della famiglia nell’utilizzo dei dispositivi

ABUSO DEI DISPOSITIVI

- Difficoltà a rispettare le regole condivise
- Maggiore iperattività e irrequietezza
- Difficoltà a riconoscere le proprie emozioni e a gestirle
- Isolamento
- Ridotta attività fisica
- Difficoltà nelle capacità di ascolto, attenzione, curiosità
- Diversi stimoli sensoriali e velocità di funzionamento ed esecuzione
- Fruizione passiva dei dispositivi digitali
- Ingozzamento cognitivo
- Sovrastimolazione nella attività quotidiane
- Crisi del ragionamento di tipo induttivo
- Perdita della pratica manuale, della percezione del sé corporeo rispetto allo spazio
- Poca stimolazione per la fantasia e la creatività

ADATTAMENTO ALL'AMBIENTE MEDIALE

- Interazione con il tablet è molto indipendente e non richiede l'intervento dell'adulto. Il loro uso, del tutto spontaneo, è un uso creativo che può aiutare a sviluppare il loro potenziale cognitivo
- Creazione di contesti di apprendimento che stimolano la collaborazione e l'interazione tra bambini
- Opportunità per conversare con gli adulti per migliorare il linguaggio
- Arricchire il vocabolario
- Costruire competenze di base: ordinare - stabilire corrispondenze - classificare
- Stimolazione del cervello più di quanto possa fare un libro
- Uso precoce del touchscreen e in particolare dello scroll aumenta la motricità fine.
- Dimensione multimediale delle App migliora l'integrazione cognitiva

FINALITÀ DEL PROGETTO

IMPARA DIGITALE

SAPER STARE AL MONDO… TENENDO IN CONSIDERAZIONE LE 5 MENTI DEL FUTURO..FACENDO SVILUPPARE…

- Benessere
- Fiducia in sé
- Consapevolezza
- Autonomia
- Autoefficacia
- Superamento della paura dell'errore
- Libera espressione del sé
- Inclusione
- Autonomia affettiva

- Superamento dell'egocentrismo
- Nuovo rapporto con la realtà
- Ampliamento delle abilità cognitive pratiche ed emozionali
- Nuova interazione all'interno dell'ambiente
- Maturazione dei rapporti positivi con i coetanei e con gli adulti
- Interiorizzazione delle regole di convivenza sociale
- Nuove funzioni simboliche, arricchendo l'abilità di immaginare, inventare, ricordare, realizzare, credere
- Capacità di lettura ed elaborazione del proprio vissuto
- Capacità di stare al passo con l'evoluzione del cambiamento

… ATTRAVERSO LA PIENA COLLABORAZIONE TRA INSEGNANTI E FAMIGLIA

INDICATORI DELL'INNOVAZIONE

- Collegialità
- Progettualità condivisa
- Coinvolgimento delle famiglie
- Docente facilitatore
- Protagonismo dello studente
- Metodologie trasversali
- Ambienti di apprendimento immersivi
- Digitale consapevole
- Multimodalità dell'esperienza

- Tempi senza tempo
- Gestione dell'ansia
- Accettazione del vuoto
- Integrazione degli aspetti emozionali
- Consapevolezza di sé
- Ascolto del respiro (silenzio)
- Possibilità di esprimere se stessi in un contesto disciplinante e strutturato
- Visione interiore

STRUTTURA

La struttura del nuovo modello si basa sul riconoscimento delle potenzialità dei bambini, diversificando l'azione formativa e garantendo ad ognuno opportunità di successo.
Esso si prende cura e pone attenzione e valorizza ogni singolo studente, guardandolo attraverso lenti multiprospettiche, accompagnandolo nel suo processo di apprendimento, sollecitando tutte le sue diversità ed intelligenze. (Intelligenze multiple H. Gardner).
Una nuova intelligenza sarà al centro del nostro progetto: l'**intelligenza digitale** che si integra con lo sviluppo delle 5 menti del futuro di Gardner, di cui le intelligenze multiple sono supporto e nutrimento
Le tecnologie digitali, se ben utilizzate, possono essere un canale molto potente per permettere lo sviluppo e/o il potenziamento di tutte le diverse intelligenze.
Esse possono compensare o potenziare i diversi canali di comunicazione.

AUTOBIOGRAFIA E CONSAPEVOLEZZA

• *IL SÉ E L'ALTRO PER SVILUPPARE*

RADICAMENTO E SPERIMENTAZIONE DEL SÈ

IL CORPO E IL MOVIMENTO

LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE

I DISCORSI E LE PAROLE

INSEGNANTI
BAMBINI
FAMIGLIE

SCIENZA E CONOSCENZA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

LIBERA ESPRESSIONE DEL SÉ

IMMAGINI, SUONI E COLORI

INNOVAZIONE DEI PERCORSI DIDATTICI

VISIONE OLISTICA DEL BAMBINO

- Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone
- Fa sviluppare la voglia di sperimentare e la curiosità
- Sviluppa la fiducia del sé
- Rapporto con la corporeità

ACQUISIZIONE DI CONSAPEVOLEZZA – RICONOSCERE LE EMOZIONI

- Consapevolezza emotivo-psicologica
- Consapevolezza fisica
- Interazione con l'ambiente di apprendimento
- Sviluppo del senso di identità
- Acquisizione del pensiero computazionale
- Uso consapevole delle proprie risorse intellettive

STRUTTURA: GLI AMBIENTI

L'ambiente scuola si struttura in un unico ambiente, nel quale ogni spazio esistente (aula, corridoio, palestra, cortile, bagno…) diventa un vero e proprio **ambiente di apprendimento** all'interno del quale arredi e setting d'aula si destrutturano, si scompongono e si ricompongono sulla base dei bisogni dei bambini e degli obiettivi da raggiungere. La trasformazione degli ambienti permette di far sviluppare un unico nucleo tematico articolato in specifiche attività laboratoriali o più tematiche con flessibili pratiche didattiche.

INDICATORI PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO EFFICACE

AMBIENTI PER:

- Attività laboratoriali
- Osservazione e ascolto
- Favorire l'esplorazione e la scoperta
- Sviluppare empatia
- Valorizzare le diversità
- Esprimere emozioni
- Sviluppare consapevolezza
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- Spazio dove stare bene…come a casa…
- Ambiente esperienziale
- Contesto di attività, relazioni, affetti, emotività
- Contesto inclusivo

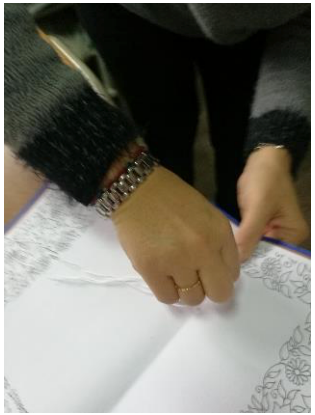
SPAZIO MUTEVOLE E VERSATILE

- Collaborazione e rispetto
- Armonia e serenità
- Energia e creatività
- Libertà di espressione

SPAZI APERTI (OPENSPACE) INNOVATIVI

Gli spazi aperti (**openspace) innovativi** sono da intendersi come spazio/tempo-laboratori, veri e propri "ambienti creativi e interattivi", in cui oltre a sviluppare capacità personali, è permessa la cooperazione delle emozioni nelle relazioni fra coetanei, fra bambino e insegnante, fra insegnante e insegnante.
I laboratori spazio-tempo sono il luogo dove ciascuno può esprimere liberamente la propria creatività, acquisire nuove relazioni, competenze e nuove conoscenze, sviluppare emozioni in un contesto di condivisione superando barriere mentali e posizioni statiche

CREARE PER CRESCERE



- Non ci sono guide di cui avvalersi, poiché le uniche guide su cui si lavora sono i bisogni dei bambini, sulle richieste espresse e inespresse
- Non ci sono schede didattiche predefinite standard; le schede si costruiscono insieme ai bambini, in relazione al processo che si sta sviluppando
- Anche i libri operativi sono autoprodotti, cuciti a mano ed elaborati in una narrazione giorno dopo giorno insieme ai bambini, sulla base dell'idea progettuale

ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI E DEI TEMPI

- I bambini potranno essere organizzati in piccoli gruppi (max 5 bambini) che interagiranno con i diversi laboratori, sfruttando tutti gli spazi disponibili nell'ambiente scolastico interno ed esterno.
- Spazi logistici rinnovati, per preparare ambienti di apprendimento adeguati, trasformando il cemento in più aree verdi, in cui i bambini possano sperimentare attività all'aperto e da lì far nascere grandi percorsi di apprendimento; provvedere ad arredi modulari e flessibili, ed attrezzature strumentazioni idonee all'uso del digitale consapevole e alla creazione dell'aula immersiva (proiettori interattivi).
- Gli spazi sono intesi come utilissimi produttori di idee e quindi necessari ai processi creativi: possono essere dedicati al relax, al gioco, alla creatività manuale, alla psicomotricità, al digitale, e tanto altro.
- Sarà necessario prevedere ingressi ed uscite scaglionate per i bambini, in modo da garantire l'organizzazione delle attività,evitando assembramenti negli spazi disponibili nel pieno rispetto della sicurezza. Anche la scansione della giornata scolastica, potrà essere articolata considerando le indispensabili routine e le attività laboratoriali da espletare.

IL DIGITALE CONSAPEVOLE

Non sono le tecnologie la fonte primaria dell'innovazione didattica, ma le capacità di utilizzare correttamente tali strumenti e risorse, all'interno di un progetto efficace e condiviso.
Il **digitale usato consapevolmente** è un arricchimento che può rendere l'attività in classe più coinvolgente e motivante, creando un ambiente di apprendimento efficace attraverso la memoria emozionale, rendendo il bambino attivo e protagonista, includendo le diverse abilità, i diversi stili di apprendimento e supportando ogni singolo talento attraverso lo sviluppo delle 5 menti del futuro.

DIGITALE CONSAPEVOLE

- SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO E LINGUISTICO (MENTE DISCIPLINATA)
- SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE E DEL PROBLEM SOLVING

(MENTE SINTETICA)

- SVILUPPO DELLA LIBERA ESPRESSIONE E DELLA CREATIVITA'

(MENTE CREATIVA)

- SVILUPPO DELLE COMPETENZE SOCIALI PER ACCOGLIERE, RISPETTARE E INCLUDERE (MENTE RISPETTOSA ED ETICA)

IL DIGITALE CONSAPEVOLE: LE COMPETENZE

Tutte le attività espletate mediante l'utilizzo dei dispositivi digitali, sono intese come trasversali a tutti gli ambiti di apprendimento sopra descritti, sono strettamente legate a tutti i ***campi di esperienza*** e alle **competenze chiave europee.**

Digitale consapevole: LE COMPETENZE

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE SPERIMENTALI, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- COMPETENZA DIGITALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

FASI DELL'APPRENDIMENTO

STIMOLO
Strutturazione dell'attività

ESPERIENZA DIRETTA
Sperimentazione percettivo-sensoriale

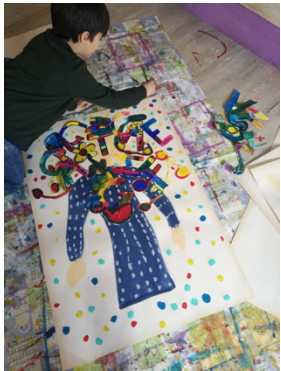
OSSERVAZIONE RIFLESSIVA
Elaborazione riflessiva da diversi punti di vista

SPERIMENTAZIONE ATTIVA
Azione consapevole dell'esperienza vissuta

AUTOBIOGRAFIA E CONSAPEVOLEZZA

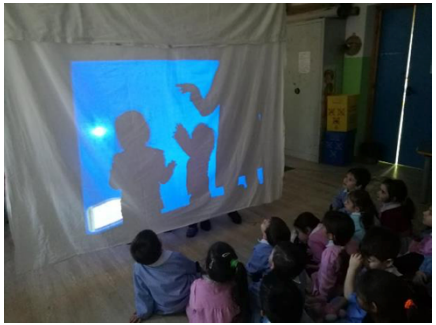
Il sé e l'altro

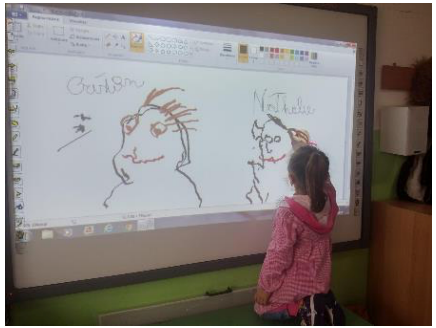
- Senso dell'appartenenza e della famiglia sociale
- Cooperazione del gruppo
- Conquista di una progressiva autonomia
- Continuità affettiva e relazionalità (nuovi modi di relazionalità)
- Sviluppo del senso dell'identità personale e della stima di sé
- Accettazione di sé e del diverso da sé
- Condivisione equa, il senso della giustizia e del rispetto delle idee altrui



SVILUPPO DELLE COMPETENZE SOCIALI

- LAVORO COOPERATIVO
- CONSAPEVOLEZZA DELL'ALTRO DIVERSO DA SÉ





LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE

I discorsi e le parole

- Ascolto mantenendo la concentrazione e l'interesse
- Verbalizzare i propri vissuti
- Comunicare con i linguaggi verbali, la mimica e la gestualità, una situazione o uno stato d'animo
- Fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione
- Porre domande e avanzare interrogativi
- Conservazione del patrimonio linguistico
- Rappresentare la fiaba attraverso altri linguaggi (grafico, pittorico, plastico, drammatico-gestuale, sonoro-musicale, digitale)

SVILUPPO DEL PENSIERO LINGUISTICO

- STORYTELLING
- DIGITAL STORYTELLING

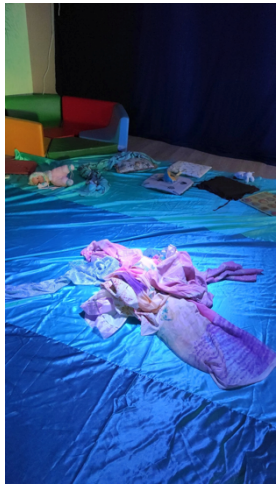
LIBERA ESPRESSIONE DEL SÉ

Immagini, suoni e colori

- Vivere le prime esperienze artistiche, in grado di stimolare la creatività
- Predisporre il bambino alla fruizione, alla produzione e all'invenzione
- Interazione con ambiente e persone: attività esperienziali
- Attività psicomotorie
- Consapevolezza del proprio gesto: dalla postura corretta, dalla coordinazione oculo manuale, dalla ricerca della simmetria interiore, dalla stabilità e dell'equilibrio, dal silenzio e dalla cura dell'ambiente e dei materiali

AULA DELLE MERAVIGLIE: STANZA IMMERSIVA - SENSORIALE

“La stanza delle meraviglie”... un’aula immersiva, un nuovo luogo non luogo... che apre le porte al mondo esterno attraverso nuove raffigurazioni, che permette di vivere nuove esperienze, di vedere trasferiti sui muri immagini che divengono nuovi personaggi con cui interagire. Un luogo in cui rilassarsi, ascoltare musica, percepire odori, in un contesto emozionale, dove poter svolgere molteplici attività immersi in mondi fantastici.
Essa può strutturarsi in un’aula a sé stante o, qualora non ci sia, all’interno di un aula esistente, rendendola polifunzionale.



AMBIENTE

- Rilassamento
- Drammatizzazione
- Odori
- Suoni
- Libera espressione della propria traccia
- Proiezione di storie
- Manipolazione

STRUMENTI

- Analogici
- Digitali

AULA DELLE MERAVIGLIE: STANZA IMMERSIVA - SENSORIALE

Il percorso didattico diventa, dunque, esperienza ***immersiva*** nella misura in cui i bambini possono entrare nei contesti esperienziali di apprendimento con un'intensità tale da estraniare il mondo circostante. Attraverso l'interazione con le raffigurazioni della propria fantasia i bambini possono potenziare l'ascolto e la riflessione.

APPRENDIMENTO

⇩

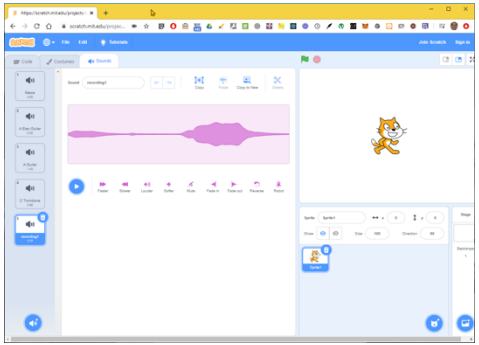
MODALITÀ
PERCETTIVO MOTORIA

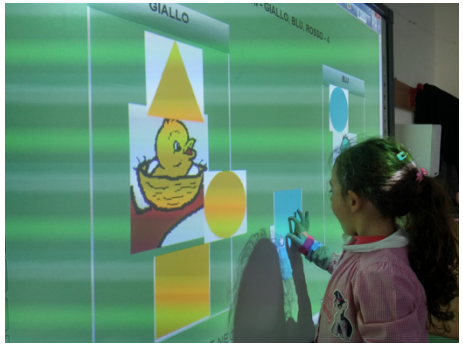
⇩

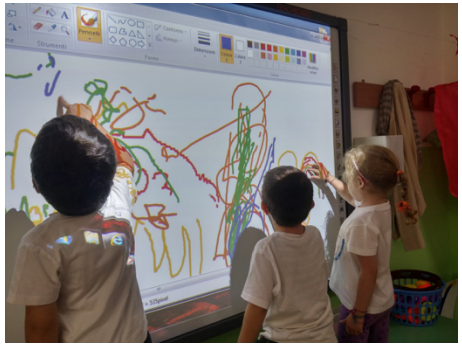
PERCEZIONE/AZIONE
REALTÀ

▪ SVILUPPO DELLA LIBERA ESPRESSIONE NEI DIVERSI LINGUAGGI

- ❑ MUSICA, IMMAGINI, VIDEO
- ❑ ANALOGICO/DIGITALE
- ❑ ATTIVITÀ STRUTTURATE/ATTIVITÀ SPONTANEE







SCIENZA E CONOSCENZA

La conoscenza del mondo

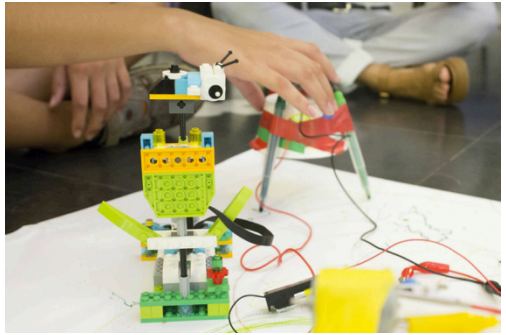
- Potenzialità sensoriali
- Attività strutturate e applicate al contesto reale
- Osservazione per la creazione di nuove idee attraverso l'educazione all'intuizione
- Capacità di progettare nuove esperienze
- Sollecitazione del senso della misura, della proporzione, della classificazione, del dominio del numero
- Percezione intuitiva
- Autovalutazione
- Connessioni logiche e intuitive

SVILUPPO DEL PENSIERO SCIENTIFICO

- LE STEAM
- REALTÀ AUMENTATA
- TINKERING

SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE E DEL PROBLEM SOLVING

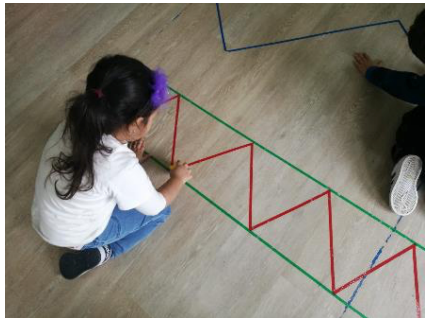
- CODING UNPLUGGED
- CODING PLUGGED
- ROBOTICA
- STAMPA 3D
- REALTÀ VIRTUALE



RADICAMENTO E SPERIMENTAZIONE DEL SÉ

Il corpo e il movimento

- Iniziare a padroneggiare le proprie emozioni a livello corporeo
- Orientarsi nello spazio in rapporto a parametri spazio-temporali rispetto a se stesso e agli altri
- Comprendere e gestire nei contesti di gioco e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti
- Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento
- Sperimentare schemi posturali e motori, applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi e/o dispositivi digitali, ed essere in grado di adattarli alle situazioni ambientali
- Avere padronanza del proprio del gesto, valutarne il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva



METODOLOGIE DIDATTICHE INTERATTIVE

IMPARA DIGITALE

DIGITAL STORYTELLING

DIDATTICA LABORATORIALE

PROBLEM SOLVING

Metodologia Dell'Espressione

MDE®

CIRCLE TIME

LA VALUTAZIONE

La valutazione avrà i tre momenti, iniziale - in itinere - finale, in cui gli aspetti da valutare saranno l'acquisizione del pensiero reversibile.
Renderli flessibili interiormente per sostenere il cambiamento, poter vivere nella società attuale dove lo stato di precarietà è dominante. Il luogo sicuro è solo quello interiore.

LA VALUTAZIONE SI ARTICOLA IN:

- Valutazione del processo
- Valutazione della relazione nel superamento delle criticità
- Valutazione della dimensione metacognitiva
- Valutazione del prodotto

VALUTAZIONE

PROCESSO:

- Autonomia nello svolgimento del compito, nella scelta degli strumenti, nell'essere di supporto agli altri compagni
- Nella ricerca e nella gestione delle informazioni
- Nella capacità di problem-solving
- Capacità di utilizzo delle tecnologie

PRODOTTO:

- Completezza
- Pertinenza
- Organizzazione
- Funzionalità

RELAZIONE NEL SUPERAMENTO DELLE CRITICITÀ E NELLO SVILUPPO DEL LINGUAGGIO:

- Capacità di entrare in relazione con gli adulti e i coetanei
- Capacità di scegliere la strategia più adeguata di fronte alle crisi
- Capacità di comunicazione e socializzazione di conoscenze ed esperienze

DIMENSIONE METACOGNITIVA:

- Consapevolezza riflessiva e critica
- Creatività
- Curiosità
- Autovalutazione

RISORSE UMANE

Il modello si ispira ad uno stile montessoriano con figure intermedie che affiancano l'insegnante, così come prevedeva la Montessori: insegnanti con diploma magistrale in situazione di precariato, figure di potenziamento, persone esperte nelle tecniche digitali, esperti esterni, nonché il personale ATA.

Tali figure indispensabili, vanno debitamente formate, con corsi specifici sulle metodologie, la progettazione di percorsi educativo-didattici e l'utilizzo del digitale.

Partner

ASSOCIAZIONE CENTRO STUDI IMPARADIGITALE

Via Malj Tabajani, 4 – 24121 – Bergamo (BG)

Tel: +39 035.210469 | Email: segreteria@imparadigitale.it

Sito web: www.imparadigitale.it

Coordinatrice della ricerca: Dianora Bardi
Referenti: Lucia Russo in collaborazione con Cristina Checchin - Giancarlo Orrù
Si ringraziano la prof.ssa Marilù Chiofalo, Dipartimento di Fisica e CAFRE, Università di Pisa per i suoi preziosi consigli e l'Assessore all'Istruzione del Comune di Bergamo Loredana Poli per la sua collaborazione