OH!
GUARDA CHE BELLO

DigitalMente - Cooperativa l'Abbaino

2

DIGITAL MENTE

PRIMI PASSI NELLE TECNOLOGIE

A CURA DI
Paola Cecchi
Direttore area infanzia e coordinatore pedagogico

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
EDA Servizi

RINGRAZIAMENTI
Tutto il personale educativo che ha permesso la realizzazione del "Progetto Media Education" con il coinvolgimento delle bambine, dei bambini e delle famiglie.

OH!
GUARDA CHE BELLO

DIGITAL MENTE

L'ABBAINO

LA TECNOLOGIA DIGITALE COME RISORSA EDUCATIVA

PAOLA CECCHI

Direttore area infanzia e coordinatore pedagogico

Digitalmente è il frutto di un percorso che è nato alcuni anni fa e che considera le tecnologie digitali come rappresentazione di nuove opportunità di conoscenza, a patto che le attività vengano pensate come strumenti per mettere in moto idee e pensieri, domande, curiosità, condivisioni, scambi, confronti e relazioni. L'obiettivo di base è quello di diffondere, già a partire dal nido, progetti pedagogici capaci di integrare i linguaggi multimediali nel processo educativo.

Dal 2016 il Consorzio Co&So ha coinvolto le cooperative dell'area infanzia in un progetto formativo intitolato “Relazioni (anche) digitali”, trattando tematiche comunicative con l'uso dei media come strumento di opportunità di crescita. Gli incontri hanno visto il coinvolgimento degli educatori nella personalizzazione e nella conoscenza dei media, investendo nella formazione/informazione del personale delle cooperative e condividendo con loro gli obiettivi, l'uso e i limiti dei singoli strumenti multimediali.

Nello stesso anno si sono susseguiti vari percorsi formativi: uno di questi sul tema della media education rivolto al personale educativo e docente dei servizi zero-sei del Comune di Firenze, tenuto dal Prof. Di Bari, dal Prof. Cambi e dalla Prof.ssa Nesti dell'Università degli studi di Firenze. Gli educatori della Cooperativa L'Abbaino hanno inoltre partecipato a un corso di formazione con il pedagogista Antonio Di Pietro sul tema dell'outdoor education che ha permesso di connettere il mondo della natura con le tecnologie digitali.

A seguire, in questi anni, sono state valorizzate diverse figure educative della Cooperativa che hanno avuto l'opportunità di specializzarsi nella media education.

I nostri servizi all'infanzia si pongono come obiettivo non solo quello di introdurre gli strumenti digitali nell'ambiente educativo ma soprattutto quello di considerare e utilizzare il digitale come un'opportunità per costruire esperienze, occasioni di scoperta e di gioco, spostando l'attenzione dalle tecnologie ai processi di apprendimento. Quest'ultimo si alimenta, infatti, dello scambio e dell'incontro con gli altri, con il mondo circostante, con i saperi e le riflessioni insieme al gruppo, in un contesto puramente relazionale. È quindi importante favorire esperienze multisensoriali e modalità di apprendimento molteplici in un contesto di gioco individuale, a piccoli o grandi gruppi dove i bambini possono sviluppare un atteggiamento autoregolato nei confronti dell'utilizzo dei mezzi audiovisivi.

Abbiamo proposto al nido e alla scuola dell'infanzia esperienze con l'uso di device fissi o portatili: tablet, microscopio digitale, fotocamere, macchina fotografica, lavagna luminosa, adeguati alle diverse fasce di età. In questo percorso di affascinante scoperta sono state utilizzate le foto scattate dai bambini anche a contatto con la natura: piccoli animali come formiche, bruchi e fogliame di ogni forma e colore.

Queste immagini sono state poi proiettate con l'ausilio del videoproiettore.

Il microscopio digitale ha il potere di svelare la qualità dei materiali, le superfici e le geometrie delle forme, le venature delle foglie o i dettagli dei petali dei fiori. Inoltre con una semplice videocamera è stato possibile creare piccoli itinerari all'aria aperta, grazie alla webcam invece l'immagine proiettata da statica diviene dinamica e in continua trasformazione permettendo così di riprendere immagini in movimento creando scenari immersivi e interattivi.

La sperimentazione del multimediale è stata sempre più ampliata nei nostri programmi educativi. Negli ultimi anni i bambini e le bambine dei servizi all'infanzia della Cooperativa L'Abbaino hanno infatti sperimentato vari percorsi. Ad oggi questi strumenti sono entrati a pieno titolo nei servizi educativi come modalità di lavoro senza sostituire il tema della relazione ma come integrazione con il lavoro quotidiano.

PRIMI PASSI NELLA MEDIA EDUCATION: LE ESPERIENZE DEI BAMBINI NELL'ERA DEL DIGITALE

CHIARA MAZZEI
Media Educator

Per avviare una riflessione sui temi dell'educazione digitale, intesa come strumento utile per promuovere un uso consapevole e attivo dei dispositivi comunicativi, il personale educativo della Cooperativa L'Abbaino ha partecipato a vari percorsi di formazione

Una prima esperienza proposta ai bambini, nella fascia di età dai 2 ai 3 anni, è stata quella del Digital Storytelling: una forma di narrazione, una maniera innovativa di raccontare attraverso il supporto del digitale. Questa tecnica, usata in ambito educativo, si è rivelata un'ottima risorsa ludico-didattica da trasmettere anche alle famiglie. Si tratta infatti di uno strumento estremamente semplice e immediato, con il quale i bambini hanno potuto creare storie digitali registrando la loro voce e ricreando i movimenti dei personaggi.

Un'altra esperienza proposta è stata la creazione di un "Ambiente immersivo". Risulta particolarmente efficace fornire ai bambini strumenti e metodologie attive in grado di sostenere un approccio alla conoscenza in termini multimediali e relazionali. Per i bambini e le bambine è stato facile lasciarsi trasportare in un'altra esperienza che ha visto la creazione di ambienti immersivi, dalla suggestione delle immagini che, proiettate, hanno trasmesso la sensazione di trovarsi in un bosco o sott'acqua o in un'opera d'arte.

Abbiamo utilizzato l'i-Theatre, una tecnologia inte-

ramente progettata per i bisogni educativi del bambino. Tra i vari percorsi ricordiamo quello che aveva come tema principale la terra: i bambini hanno scattato alcune foto con il tablet, osservato i suoi “abitanti” con il microscopio digitale e poi realizzato disegni inerenti alle esperienze che hanno poi scannerizzato.

L’i-Theatre è uno strumento innovativo che facilita l’apprendimento creando un grande ambiente collaborativo mirato a stimolare condivisione e relazione.

Il personale educativo ha sperimentato, inoltre, con i bambini e le bambine sia del nido che della scuola dell'infanzia l'utilizzo del microscopio digitale grazie al quale si sono proposti nuovi contesti. È risultato uno strumento maneggevole e di semplice utilizzo che ha facilitato l'osservazione della natura, delle superfici e dei colori degli elementi naturali.

Anche con il progetto di Media Education abbiamo affrontato il tema della natura come luogo di apprendimento e le esperienze concrete si sono aggiunte a quelle sensoriali fatte di colori, di profumi, di elementi naturali e sapori. Le esperienze digitali svolte all'interno del nido e della scuola dell'infanzia sono state proposte come momenti nei quali i bambini sono stati stimolati a utilizzare i propri sensi per mettersi in contatto con la natura, con l'arte, sviluppando abilità diverse, quali l'esplorazione, l'osservazione, la manipolazione e l'immaginazione.

Abbiamo anche sperimentato la “Robotica educativa”, vale a dire lo sviluppo e l'utilizzo di ambienti di apprendimento. In questo progetto i bambini sono stati parte integrante della costruzione del proprio fare e al centro del processo educativo: erano loro infatti a decidere quali input dare al device in questione.

L'utilizzo delle tecnologie digitali offre nuove opportunità di conoscenza sia all'interno dei contesti educativi che in quelli familiari. L'uso dei media nei servizi educativi può diventare, quindi, una risorsa, se inteso come ambiente connettore dei saperi e di esplorazioni globali, al fine di stimolare l'apprendimento e il modo di conoscere dei bambini attivando nuovi ambienti di esperienza, conoscenza e condivisione.

I LINGUAGGI DIGITALI E I BAMBINI. UNA DIVERSA PROSPETTIVA: LABORATORI DI MEDIA EDUCATION NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

SANDRA CACIAGLI

Operatore LeP - Coop L'Abbaino, Co&So

Cosa vuol dire far entrare in punta di piedi il linguaggio dei media digitali nell'esperienza di una giornata di scuola con i bambini dai 3 ai 6 anni?

Lasciare che i loro pensieri e i loro corpi giochino con quest'idea e con questi oggetti e costruire un tessuto di esperienze, tracce e parole intorno ad esse. È allora che il linguaggio dei media diventa uno fra gli altri e può aprire nuove prospettive di rielaborazione e osservazione del vissuto, può aiutare i bambini a creare un sentiero attraverso cui esprimere pensieri e parole per facilitare l'incontro tra adulto e bambino mettendo il bambino al centro di un vero processo creativo.

I nostri percorsi nella scuola dell'infanzia si dipanano sempre su due livelli: uno che utilizza i media analogici come il libro illustrato, la narrazione per immagini, il laboratorio grafico-creativo, la lavagna luminosa e un altro che propone l'utilizzo di device digitali come il tablet, il proiettore, il microscopio digitale, la macchina fotografica, l'i-Theatre, il pc portatile e infine la proiezione al fine di creare ambienti immersivi in modo che anche il corpo e il movimento diventino linguaggi culturali.

Al centro di tutto c'è sempre il gioco, il movimento e la maniera multiforme di apprendere dei bambini. E così accade che l'adulto, che si pone come educatore coi nuovi media, diventa egli stesso un ricercatore insieme ai bambini, vivendo in parallelo l'esperienza ludico creativa e mettendosi in ascolto della loro cultura.

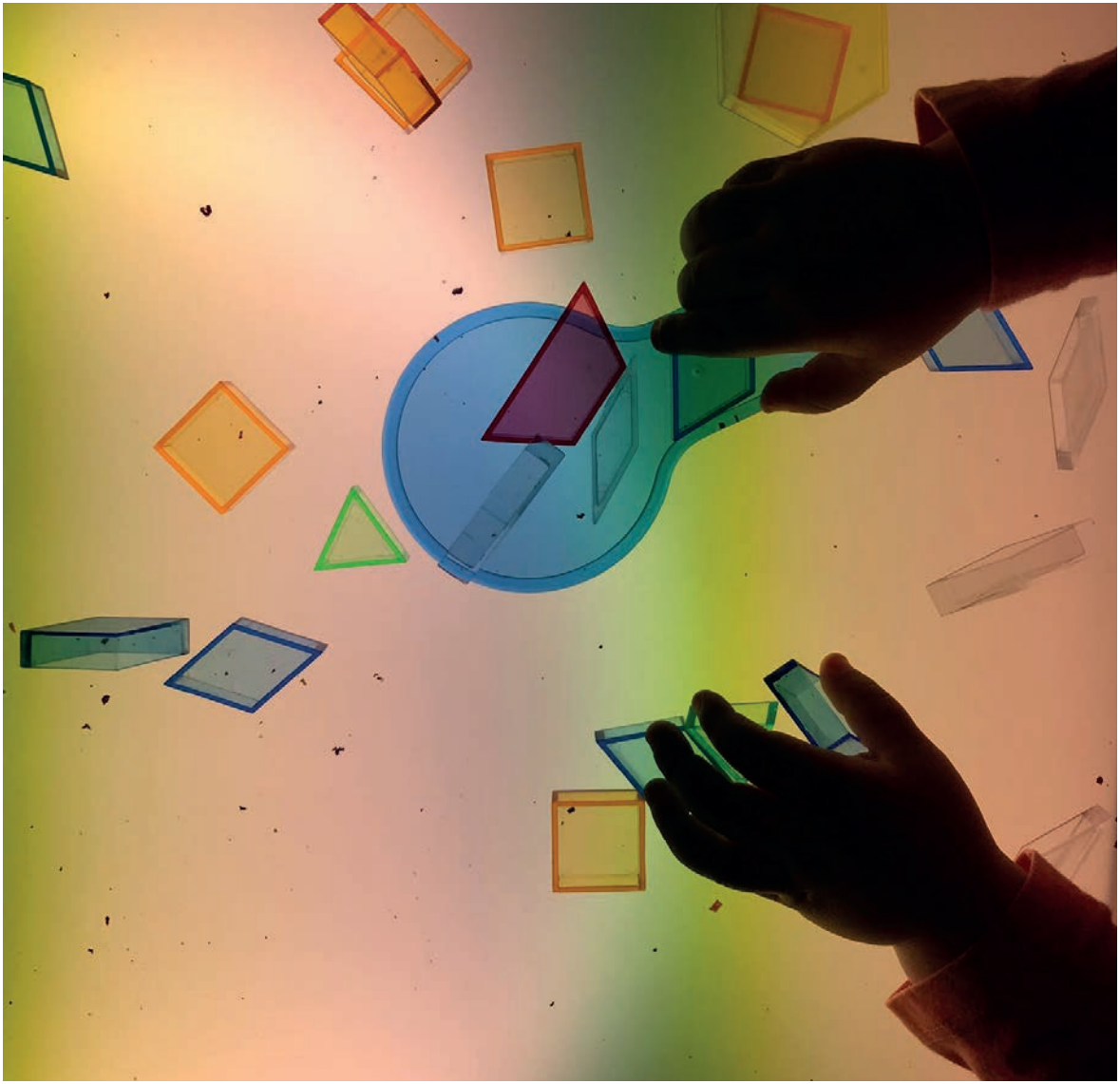
INDICE

A-ACCENDERE 12
E-ENTRARE 16
I-IMMERGERSI 20
O-OSSERVARE 24
U-UNIRE 28

A

ACCENDERE

ACCENDERE LA CREATIVITÀ DI SFUMATURE, DI IDEE LUMINOSE CHE DIALOGANO INSIEME AI MATERIALI CON STRUMENTI DIVERSI CHE PORTANO AD ALLARGARE LA FANTASIA E GLI APPRENDIMENTI...



TAVOLO LUMINOSO

Può stimolare l'osservazione, l'esplorazione, l'approccio scientifico, la manualità fine, lo sviluppo del linguaggio.

LAVAGNA LUMINOSA

La lavagna luminosa è uno strumento anche per giocare, conoscere e creare.
Un'esperienza paradossale, che suscita curiosità e invita a entrare nei segreti delle ombre.

E

ENTRARE

COME VEDONO IL MONDO I BAMBINI?
CHE COSA VEDONO DEL MONDO?

Scuola dell'Infanzia
LA NAVE

IL POTER VEDERE DA UN'ALTRA PROSPETTIVA, OSSERVARE UN MONDO NUOVO DI COLORI E IMMAGINI

Per esplorare il mondo e "tradurlo" in ipotetiche immagini i bambini hanno modo di realizzare un cannocchiale con materiale riciclato. Dopo averlo usato, iniziano a prendere gradualmente confidenza e familiarità con la macchina fotografica, uno strumento tutto nuovo.
Iniziano a scattare foto in modo occasionale e dopo qualche uscita, ognuno sceglie il soggetto da inquadrare.
Le foto sono sempre più pensate e se viene fatta una foto per *sbaglio*... si può sempre scoprire qualcosa di inaspettato!
Una volta scattate, le immagini vengono usate per conversare e condividere ciò che si è visto e osservato.

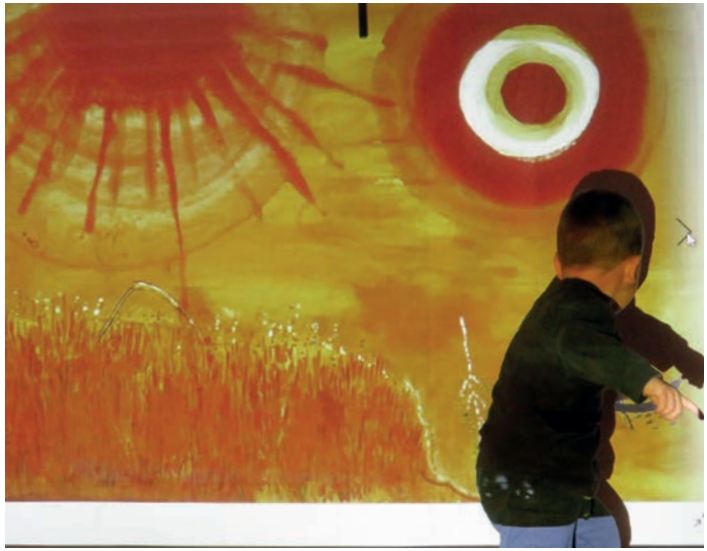
I

IMMERGERSI

AMBIENTI IMMERSIVI
COME LUOGHI DI APPRENDIMENTO

GLI AMBIENTI IMMERSIVI

L'esperienza dei contesti immersivi, con l'uso del videoproiettore apre inusuali sperimentazioni e scoperte. I bambini possono entrare dentro l'immagine diventando così parte della proiezione giocando in modo attivo tra reale e virtuale inventando storie immaginarie e reali.



O

OSSERVARE

L'OSSERVAZIONE STIMOLA IL BAMBINO A UTILIZZARE I PROPRI SENSI PER METTERSI IN CONTATTO CON LA NATURA E SVILUPPARE ABILITÀ DIVERSE, COME L'ESPLORAZIONE, L'OSSERVAZIONE E LA MANIPOLAZIONE

IL MICROSCOPIO DIGITALE

Nell'utilizzo delle tecnologie che si mescolano con altri linguaggi, il microscopio digitale diventa una fonte di arricchimento, di scoperta, di elaborazione e di conoscenza, stimolando nuove forme di pensiero e nuove possibilità di espressione nei bambini.
La visione ravvicinata al microscopio può evidenziare le diverse caratteristiche di composizione dei materiali mostrando giochi di geometrie, di linee, forme e colori.

Il microscopio digitale facilita l'indagine intorno alla natura: con il suo utilizzo si può arrivare ad osservare da vicino la struttura dei tessuti di cui sono costituiti i materiali e le superfici svelando le loro qualità, che attirano l'attenzione e la curiosità dei bambini.

OSSERVIAMO LE FOGLIE AL MICROSCOPIO

Margherita: Ho visto una foglia tutta rossa!

Ernesto: La foglia ha tutte delle righe sopra, che cosa sono?

Le tecnologie moderne, dall'incredibile facilità e immediatezza d'uso, rappresentano una risorsa nella didattica, fornendo nuovi spunti per un utilizzo consapevole.
L'osservazione della natura, l'analisi dei punti di vista e delle differenze prospettiche e percettive hanno fino a oggi affascinato grandi e piccoli.
Il microscopio è uno strumento utile al coinvolgimento dei bambini assecondandone la naturale voglia di conoscere, rendendoli attivi nel processo di scoperta e apprendimento.

U

UNIRE

UNIRE I DIVERSI STRUMENTI E RIELABORARE LINGUAGGI DI LUCE, COLORI E IMMAGINI

BELLO! ESCE DALL'ACQUA POI DIVENTA UN CARTONE ANIMATO

LORENZO, 4 ANNI

STOP-MOTION

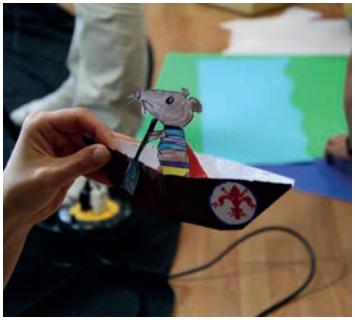
La stop-motion è una tecnica di animazione in cui oggetti o disegni mossi progressivamente vengono fotografati a ogni cambio di posizione. Con una semplice App i bambini possono creare piccoli filmati animati, usando gli oggetti o i loro disegni. In questo modo vengono interamente coinvolti nel processo creativo.

WOOW È MAGIA!

EDOARDO, 4 ANNI

BLUE-BOT

Blue Bot è un robot pensato per promuovere l'uso didattico della robotica nelle scuole.
I bambini e le bambine hanno familiarizzato con il Blue-bot per promuovere abilità matematico-scientifiche.



DIARIO DIGITALE

MOMENTI INSIEME A MIO/A FIGLIO/A

OH!
GUARDA CHE BELLO

L'ABBAINO

Associato a

CO&SO
GRUPPOCOOPERATIVO

Società Cooperativa Sociale
Largo Liverani, 17/18 - 50141 Firenze
Tel. 055 4221268 | 055 4221036
Fax 055 4368809
E-mail: segreteria@abbaino.it
www.abbaino.it

OH!
GUARDA CHE BELLO

DigitalMente - Cooperativa l'Abbaino

- GIUGNO 2019 -