

ISTITUTO COMPRENSIVO “DON L. MILANI” Ponte Buggianese

SCUOLE DELL’INFANZIA

PROGETTO “DIGITAL...MENTE PARLANDO!”

SCUOLE IN MOVIMENTO Bando n. 5/2020

– Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia

Materiali e strumenti per l’innovazione didattica/tecnologica

(a.s. 2020/2021)

- **RELAZIONE ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO DI INNOVAZIONE DIDATTICA/TECNOLOGICA PER IL QUALE VERRANNO UTILIZZATE LE DOTAZIONI RICHIESTE**

Il progetto “Digital...Mente parlando!” nasce con l’intento di potenziare la strumentazione didattica e tecnologica delle quattro Scuole dell’Infanzia dell’Istituto. Il progetto mira all’alfabetizzazione mediatica intesa come capacità di utilizzare i media, di comprenderne e valutarne criticamente i diversi aspetti e contenuti e di stabilire comunicazioni e interazioni tra mezzi differenti in una varietà di contesti, in linea con le Indicazioni Nazionali. Il nostro intento, quindi, è quello di formare soggetti consapevoli e attori del proprio sviluppo che iniziano a muoversi, già da piccoli, con dinamicità nella complessa realtà che ci circonda. È proprio questa complessità, quale sistema a più dimensioni, che ci porta ad andare oltre la mera conoscenza del mezzo digitale e rende necessaria la creazione di contesti in cui formulare problemi con prospettive multi-, inter- e trans- disciplinari ovvero dove le aree di interazione offrano la possibilità di creare approcci sempre più originali e dinamici. Pertanto la dimensione del digitale propone molteplici possibilità e può essere un nuovo alfabeto di base o un veicolo cruciale per lo sviluppo delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva) all’interno dei diversi Campi di Esperienza. Il progetto mira così alla realizzazione di processi di apprendimento complessi e specifici, all’interno di un contesto strutturato e ben delineato, per favorire la modifica di comportamenti e abitudini ed arrivare ad un utilizzo responsabile delle nuove tecnologie. I media diventano quindi il luogo stesso dell’esperienza, un luogo di scambio, di rapporto, di crescita tecnica, cognitiva, emotiva e socio-relazionale per favorire lo sviluppo dell’identità progettuale. In linea con questi presupposti, ben si colloca il “Digital Storytelling” inteso come metodologia didattica innovativa che fa perno sulla narrazione, fondamentale e gradita dai bambini della fascia 3-6 anni e che implica, al contempo, una riflessione critica e l’utilizzo di diversi media. Quando lo storytelling diventa digitale è possibile incrementarne la valenza intrecciando l’arte di raccontare storie e l’uso di strumenti digitali di carattere audio-visivo diventando strumento a supporto dei processi di apprendimento per stimolare la capacità di utilizzare i media, di comprenderne e valutarne i diversi aspetti e contenuti e di stabilire comunicazioni in un ambiente interessante, stimolante, polisensoriale, in grado di essere percepito e conosciuto da tutti i bambini utilizzando ognuno dei 5 sensi, al di là dei punti di forza e di debolezza e dell’acquisizione delle capacità linguistiche verbali. Anche nei bambini che dimostrano bisogni educativi speciali e a cui occorrono progetti personalizzati per colmare necessità in questo senso, è possibile, in questo modo, esercitare un pensiero narrativo presente, pur se a livello solo embrionale, appoggiandosi a una comunicazione ancora prevalentemente non verbale, in un contesto di crescita sociale e relazionale.

Collaborazione, problem solving, creatività e pensiero critico diventano elementi prioritari per lo sviluppo delle competenze trasversali.

Innovazione didattica e tecnologica, dunque, in quanto attraverso il Digital Storytelling si riesce ad unire il carattere fortemente gratificante che caratterizza l'approccio narrativo con un accesso semplice/semplificato a concetti astratti e complessi per favorire la proiezione libera dei propri pensieri e facilitarne l'esplicitazione all'interno di un gruppo, attraverso forme di comunicazione alternative, dando così espressione a ciò che, in alcuni casi, non trova possibilità di rappresentazione in termini di parola. Attraverso i materiali acquistabili con tale progetto (notebook convertibili e software di recupero linguistico) e una metodologia d'insegnamento di tipo ludico ed esperienziale, (learning by-doing), divertente e giocosa, (learning by playing), e artistico creativa, (learning by-creating) i bambini diventeranno sempre più in grado di utilizzare le nuove tecnologie allo scopo di costruire una storia digitale per riuscire, di riflesso, ad intervenire in maniera alternativa sulle difficoltà linguistiche mostrate da alcuni di loro. Le caratteristiche delle storie digitali prodotte saranno indicatori di sviluppo delle competenze narrative, multimodali (verbali e non verbali) e digitali dei fruitori di questo progetto che vuol rappresentare davvero un intervento di ampio respiro e di vera innovazione didattica, da realizzare maturando in ogni bambino, già in tenera età, la consapevolezza di quanto ogni strumento, se adeguatamente utilizzato, possa rappresentare davvero un valido ausilio per raggiungere i nostri obiettivi.

Obiettivi specifici

- Sviluppare curiosità e pensiero creativo
- Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione
- Sviluppare abilità tecniche e la capacità di interagire direttamente con un apparecchio o un programma
- Sviluppare abilità visive (posizionare e muovere adeguatamente personaggi, costruire diverse angolature, comporre immagini, ecc)
- Sviluppare abilità artistiche e creare elementi visivi (usare pittura, matite, forbici e altri strumenti e materiali per costruire scenari e personaggi)
- Stimolare nei bambini con bisogni educativi speciali l'espressione verbale e non verbale
- Sviluppare abilità comunicative, linguistiche e narrative (ascolto attivo, commenti pertinenti, pone domande al gruppo, sa costruire storie, è attivo nei dialoghi)
- Sviluppare abilità cognitive (esprime il proprio pensiero verbalmente/graficamente/fisicamente, aggiorna/modifica le proprie idee, apporta/condivide nuovi temi/idee, sviluppa le idee altrui, ecc)
- Iniziare a sviluppare le proprie capacità di problem solving per analizzare e ideare soluzioni insieme agli altri e all'insegnante
- Stimolare la capacità di lavorare in gruppo in uno spirito collaborativo
- Sviluppare autonomia operativa e accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima;
- Favorire la comprensione della multimodalità e delle varie possibilità comunicative reali e digitali (verbale, visiva, sonora, tattile)
- Cogliere i processi della trasposizione di un contenuto semantico tra diverse modalità (es. comunicare l'emozione della tristezza attraverso colori, suoni, movimenti, ...)

- Stimolare le capacità di pianificazione e sequenzialità (usare disegni, immagini, schizzi in sequenza per pianificare la storia)
- Consolidare i concetti di orientamento spaziale
- Favorire la comprensione dei fondamenti del linguaggio audiovisivo per creare una storia digitale (componente visiva e componente verbale/sonora sovrapposte nella sequenza temporale)
- Sviluppare l'abilità critica e la capacità di riflettere sul prodotto/processo e operare modifiche se necessarie
- Sviluppare le capacità relazionali, emotive e empatiche anche creando storie digitali che colgano l'interesse dei compagni, mostrando le proprie emozioni, incoraggiando e aiutando i compagni in uno spirito collaborativo.

Le componenti delle competenze da sviluppare con il progetto:

- Progettare, pianificare, ordinare
- Organizzare informazioni e sequenze narrative
- Collaborare e partecipare
- Riflettere in modo critico apportando modifiche se necessarie
- Utilizzare più linguaggi in maniera interrelata
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Operare scelte condivise e collaborare
- Approcciarsi in modo dinamico a nuove applicazioni informatiche

LA RICHIESTA È RELATIVA AI SEGUENTI ACQUISTI:

Per le quattro scuole dell'infanzia dell'Istituto:

- N. 20 Notebook PRO TOUCH (Rugged ovvero antiurto, idrorepellente e resistente allo schiacciamento da pesi - Monitor 11"6 Touch FullHD 1920x1080 - Stylus Pen Attiva)
- Software per sviluppare e consolidare le competenze semantico-lessicali e fono-articolatorie attraverso attività per il potenziamento del linguaggio
- n. 4 masterizzatori DVD/CD

- ATTIVITÀ DI FORMAZIONE DEI DOCENTI CONNESSE CON LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Alcuni docenti dell'Istituto hanno partecipato negli scorsi anni a corsi di formazione esterni alla scuola, relativi all'introduzione del coding e della robotica educativa nella didattica, strutturando e realizzando percorsi didattici con piccoli gruppi di alunni. Per l'anno scolastico in corso è previsto, da parte dell'animatore digitale un corso sull'utilizzo di Scratch utile per effettuare digital storytelling in maniera dinamica e consapevole.