

**ESSERE INSEGNANTI DI SCUOLA
DELL'INFANZIA NEL MONDO DEI
NUOVI MEDIA:
TECNOLOGIE PER L'USO**

2°EDIZIONE

A cura di Isabella Usardi-isabellausardi@gmail.com



PER INIZIARE...



You can't stop the waves,
but you can learn to surf.

Jon Kabat-Zinn

Come promuovere un apprendimento significativo e profondo (deep learning)

- La sezione, come contesto di apprendimento, viene a definirsi attraverso l'interazione di almeno 4 differenti dimensioni:
 - 1) Gli studenti
 - 2) Gli insegnanti
 - 3) I contenuti dell'apprendimento
 - 4) Le differenti tecnologie e i differenti device che afferiscono alle risorse del contesto

Come promuovere un apprendimento significativo e profondo (deep learning)

In questo contesto alcuni elementi assumono particolare rilevanza e si rivelano fondamentali per lo sviluppo di atteggiamenti competenti e per favorire l'apprendimento.

FATTORE TEMPO

Il tempo necessario agli allievi per sperimentare, maturare, riflettere ed interiorizzare.

FATTORE INTERAZIONI/RELAZIONI

L'insieme delle interazioni e delle relazioni che hanno bisogno di evolversi, di ri-definirsi, di essere comprese e di mantenersi nel tempo.

FATTORE VALUTAZIONE

Le forme di valutazione è importante che siano integrate nel contesto di apprendimento che siano parte integrante e positiva/costruttiva del processo proposto e non collocate solo nella fase conclusiva dell'esperienza.


Investire sulle pre-conoscenze per accendere la mente!

“Sappiamo per esperienza che il bambino nasce carico di curiosità e di desiderio di comunicare.
(...)”

L'insegnante non può e non deve partire da zero: solo partendo dalla sua esperienza potrà aiutarlo a crescere, lo porterà lontano, possibilmente con gioia, facendogli sperimentare la soddisfazione di aprirsi con gradualità al mondo, alla realtà (Barbieri et. al., 2015)

E' importante che ogni nuovo argomento sia proposto “agganciandosi” al vissuto dell'allievo e a un'idea, una scintilla per accendere la mente!





“Se dovessi condensare in un unico principio l'intera psicologia dell'educazione, direi che il singolo fattore più importante che influenza l'apprendimento sono le conoscenze che lo studente già possiede.”

(Ausubel D., 1991)

Divenire progettisti di ambienti di apprendimento

- Mai come ora gli insegnanti sono chiamati ad essere progettisti come anticipato da Wiggins (2004): si tratta infatti di pensare a nuovi spazi, nuovi tempi e device per dar vita a paesaggi formativi.



Un punto fermo...

- Il binomio apprendimento-insegnamento rappresenta un percorso condiviso entro cui **la conoscenza si co-costruisce con i propri allievi.**



Come investire nel pensiero divergente favorendo l'espressione della personale dimensione creativa di ciascun allievo?

Un elemento importante è rappresentato dall'utilizzo di metodologie di lavoro attive quali:

- -il COOPERATIVE LEARNING,
- -la FLIPPED CLASSROOM,
- -gli EPISODI DI APPRENDIMENTO IN SITUAZIONE

che vedono l'allievo divenire protagonista, parte attiva nel processo di insegnamento/apprendimento e l'insegnante nel ruolo di regista/mediatore volto a strutturare gli ambienti di apprendimento.

L'apprendimento cooperativo



Le peculiarità dell'Apprendimento Cooperativo_AC

- L'AC è uno strumento flessibile che permette di perseguire più obiettivi educativi contemporaneamente, in quanto mira a promuovere sia un apprendimento efficace che la convivenza civile e la prosocialità, stimolando diverse esigenze e diversi stili di apprendimento.



Le caratteristiche dell'AC

- L'INTERDIPENDENZA POSITIVA tra i MEMBRI

L'interdipendenza positiva ¹

- c'è interdipendenza positiva tra i membri di un gruppo, quando ognuno sa che ciò che egli fa non rimane indifferente per gli altri, ma danneggia o giova a tutto il gruppo e il risultato di ognuno è condizionato dalle azioni degli altri
- L'interdipendenza positiva è da considerarsi raggiunta quando i membri del gruppo comprendono che il rapporto di collaborazione che li unisce è tale per cui non può esistere successo individuale senza successo collettivo. Il fallimento del singolo è il fallimento del gruppo

(Johnson, Johnson e Holube)



ESEMPIO DI INTERDIPENDENZA DI RUOLO

LA SEZIONE DELLE MERAVIGLIE

- a)IL BIANCONIGLIO «GESTISCE IL TEMPO A DISPOSIZIONE»
- b)IL BRUCALIFFO «PONE QUESITI in caso di dubbio e/o perplessità»
- c)ALICE « RESPONSABILE MANTENIMENTO DELLA VOCE BASSA/RIORDINO»

- d)LO STREGATTO «COORDINA E MODERA»
- e)LA REGINA DI CUORI «E' IL/LA PORTAVOCE»

L'INTERAZIONE PROMOZIONALE

- “Ciò che i bambini fanno insieme oggi, domani sapranno farlo da soli”
L.Vygotskij
- E' intesa come: «l'incoraggiamento, la stima, la collaborazione reciprocamente scambiati per raggiungere gli obiettivi comuni e condivisi»

IL COOPERATIVE LEARNING NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- “La realizzazione del cooperative learning nella scuola dell'infanzia costituisce un'esperienza particolare proprio per le caratteristiche tipiche di questa metodologia legata ad una *didattica attiva*, che pone in primo piano il soggetto che apprende, sollecita un processo di apprendimento autentico e **considera l'attività cognitiva, affettiva e relazionale** dell'allievo come **interconnesse ed interagenti in un contesto educativo**”

Rosati N. “Cooperative learning a misura di bambino”

Anicia, 2007

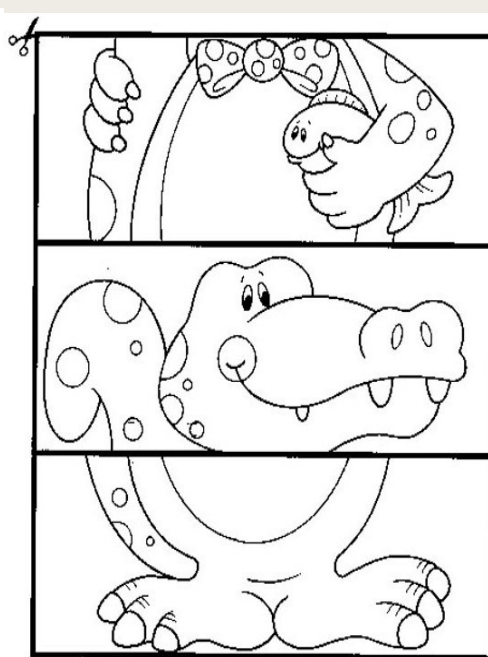
IL GIOCO DEL PUZZLE

- Materiale: Immagine puzzle modello

Nr.tessere in egual numero dei componenti del gruppo

- Consegna: «Fra poco consegnerò a ciascun gruppo un disegno preparato per voi, ogni gruppo avrà un'immagine diversa, vi darò anche la stessa immagine tagliata in pezzi. Ognuno dovrà prendere un solo pezzo e decidere con l'aiuto dei compagni dove andrà posto per ricostruire l'immagine che vi ho dato»
- Ruoli: il controllore (ognuno deve avere una tessera), il coordinatore (mantenere uniti i pezzi appaiati), il responsabile del mantenimento della voce bassa, il presentatore

IL GIOCO DEL PUZZLE

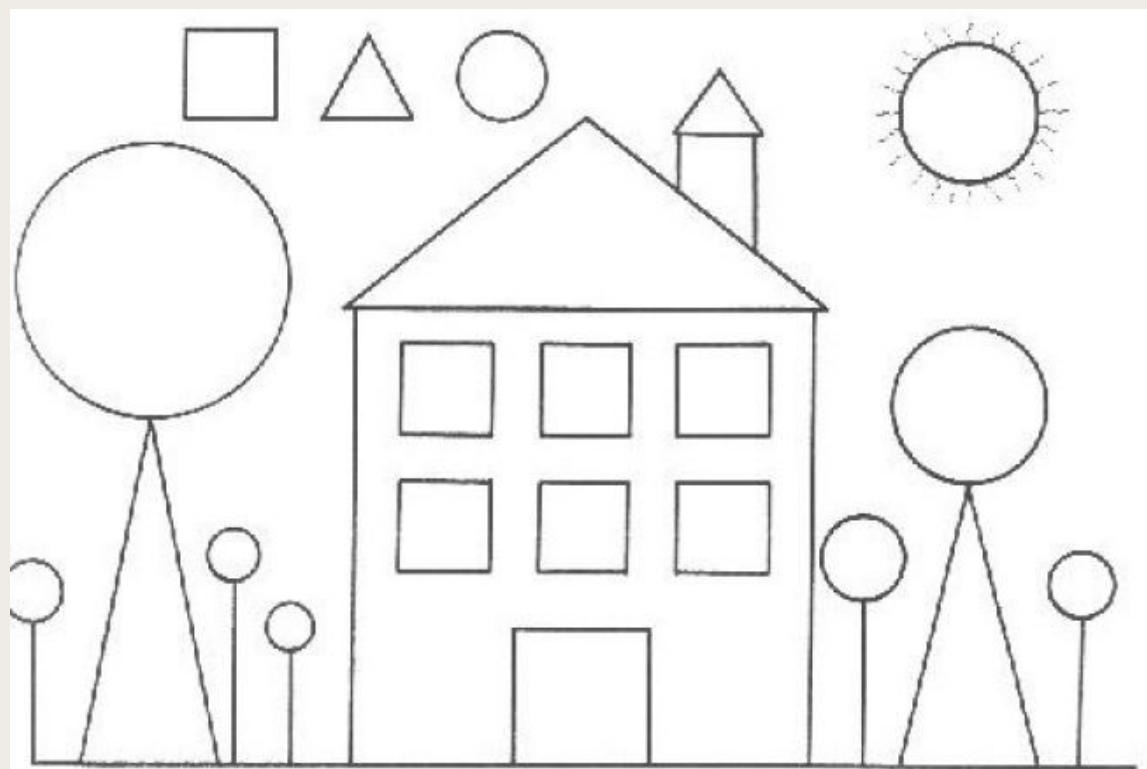


RICOSTRUIRE UNA STORIA



RICONOSCERE LE FORME

Stimolare l'acuità visiva e la discriminazione visiva



LE STORIE EMOTIVE

- Proporre brevi storie che affrontino e descrivano una specifica emozione. Ogni gruppo dovrà indovinare a quale emozione fa riferimento ciascuna storia.

LA METODOLOGIA DEL JIGSAW

- Ogni coppia o piccolo gruppo struttura una parte dell'attività.

AD ES. ATTIVITA': IL RACCONTA STORIE

GRUPPO 1

Seleziona delle immagini e dei disegni a proprio piacere da delle riviste/fumetti/giornali

GRUPPO 2

Incolla le immagini selezionate su dei dischetti di carta

GRUPPO 3

Prendendo dei dischi a caso è chiamato ad inventare una storia e disegnarla

LA METODOLOGIA DEL JIGSAW

- ATTIVITA' ALLA SCOPERTA DELLA PRIMAVERA.
- ASPETTI DA SCOPRIRE:

FLORA

FAUNA

FESTIVITA'

CLIMA

Suddividere la sezione in 4 gruppi di lavoro, ciascuno dei quali avrà il compito di scoprire ed approfondire uno dei 4 aspetti caratterizzanti la primavera.

1° GRUPPO-FLORA

- Compito: Individuare le immagini/fotografie raffiguranti e caratterizzanti la primavera.
- L'insegnante funge da moderatore guidando la riflessione in piccolo gruppo utilizzando il metodo clinico di matrice piagetiana.

1° GRUPPO-FLORA – PRESENTAZIONE DELLE IMMAGINI

Questa foto rappresenta e vi fa pensare alla primavera?

Alessia: «No!»

Insegnante: «Perché?»

Marco: «Perché c'è la neve!!!»

Insegnante: «Quindi in primavera non c'è la neve secondo te.»

Marco: «No!»

Insegnante: «Cosa ne pensate? Siete d'accordo?»

In coro: «Siiii!»

Insegnante: «E in quale stagione possiamo trovare gli alberti coperti di neve?»



1° GRUPPO-FLORA – PRESENTAZIONE DELLE IMMAGINI

Questa foto rappresenta e vi fa pensare alla
primavera?



ALLA SCOPERTA DELLA PRIMAVERA

Grazie a questo lavoro in piccolo gruppi, ogni gruppo avrà modo di raccogliere delle informazioni circa l'aspetto da indagare (FLORA, FAUNA, FESTIVITA',CLIMA).

Dopo la fase di indagine sarà importante chiedere ai bambini di rappresentare quanto scoperto ad esempio attraverso un disegno o una fotografia da pubblicare sulla bacheca/padlet condivisa di modo tale da poter aggiornare i compagni.

PICCOLI ESPLORATORI...ALLA SCOPERTA DELLA PRIMAVERA

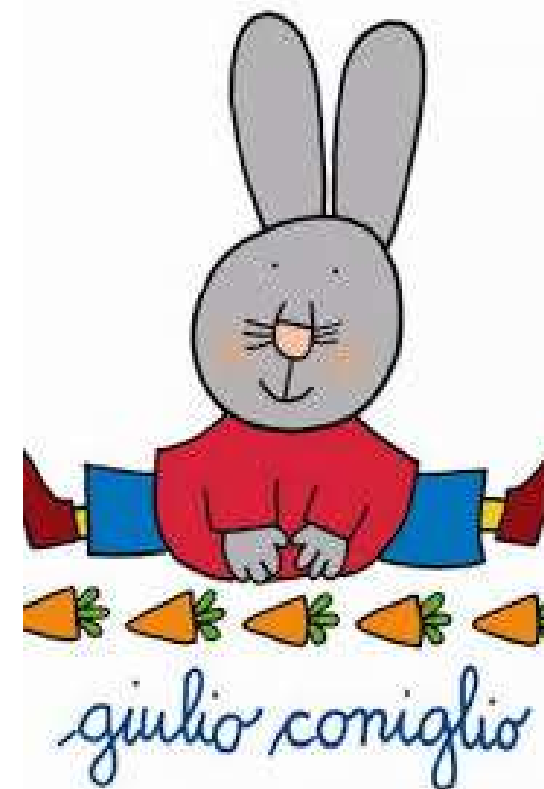
Che cosa abbiamo scoperto sulla primavera?



PROGETTAZIONE PER «SFONDI INTEGRATORI»

- E' un **contenitore** dei percorsi didattici finalizzati alla costruzione di un contesto condiviso da tutti, capace di ampliare le risorse dell'azione educativa.
- E' un **sollecitatore** di situazioni problematiche, che richiedono formulazione di ipotesi e ricerca di soluzioni.
- E' un **facilitatore** dell'apprendimento attraverso la strutturazione di situazioni motivanti.

ESEMPI DI «SFONDI INTEGRATORI»



CAPOVOLGERE LA DIDATTICA: la flipped classroom

- La flipped classroom (FC) rappresenta un'opportunità per ripensare l'ambiente di apprendimento “ a costo zero” , ovvero per modificare globalmente il setting formativo in una prospettiva di comprensione profonda e di sviluppo di competenze.

APPRENDERE

Le INVERSIONI

- L'inversione è in primo luogo TEMPORALE, nel senso che il lavoro individuale rappresenta il primo step del percorso di avvicinamento ai contenuti del sapere, attraverso un primo personale accostamento ai nuovi contenuti che precede l'attività in classe,
- Inevitabilmente l'inversione diviene anche DIDATTICA,
- Un'ulteriore inversione riguarda in seguito il lavoro in aula nel quale emerge un RIPOSIZIONAMENTO dell'INSEGNANTE che da erogatore di contenuti diviene regista dell'ambiente di apprendimento.
- Il tempo affidato alla presentazione dei contenuti (fare lezione) tende a ridursi a vantaggio di attività in cui utilizzare e rielaborare tali contenuti insieme ai propri compagni e all'insegnante.

GLI EPISODI DI APPRENDIMENTO IN SITUAZIONE

- - rovesciano le fasi della didattica tradizionale (Flipped Learning)
- - consentono di coniugare la Didattica con le Nuove tecnologie
- -Autore di riferimento: Prof.Pier Cesare Rivoltella

GLI EAS

- Gli EAS si fondano:
 - -sulla convinzione della necessità di lavorare su porzioni circoscritte di contenuto, in attività anch'esse circoscritte e temporalmente contenute,
 - -sul preferire l'apprendimento significativo all'apprendimento superficiale,
 - -sulla conoscenza situata, più la conoscenza è contestualizzata meglio si dispone ad essere appresa.



LE FASI DELL'EAS

FASI EAS	SITUAZIONE-STIMOLO	AZIONI STUDENTE	LOGICA DIDATTICA
PREPARATORIA Situazione stimolo Designed	Video Immagine Documento in rete Capitolo manuale	A casa Studia: ascolta, legge e comprende	Cerca e trova: entra in contatto con le informazioni già codificate (designed)
OPERATORIA Produzione Designing	Artefatto (micro-produzione): video, mappa, glossario, presentazione ppt, podcast..	In classe Produce e condivide un artefatto	Elabora e agisce: scompone e rimonta i concetti, li rende visibili/comunicabili Designing
RISTRUTTURATIVA Debriefing Valutazione Redesigned	Discussione sugli artefatti Fissazione dei concetti Valutazione degli artefatti Riflessione sul processo messo in atto	In classe Analizza criticamente l'artefatto Sviluppa riflessioni sui processi attivati	Riflette attraverso la condivisione: ricomposizione del sapere (redesigned) (versante cognitivo e metacognitivo)

ESEMPI DI EAS ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- VIAGGIO NEL TEMPO
- LAVORARE SUL COSTRUTTO DELLA SEQUENZA TEMPORALE (PRIMA E DOPO)

FASE ANTICIPATORIA: presentare ai bambini un breve video in cui si illustra il concetto di sequenza temporale

Rilanciando a loro di scoprire, chiedendo ai genitori:

COM'ERANO PRIMA?COME SONO ADESSO?

Visionando e condividendo foto, immagini che li ritraggono piccini

QUALI INDUMENTI INDOSSAVANO PRIMA?QUALI INDUMENTI INDOSSO ADESSO?

Portando in sezione o condividendo in video/foto i vestiti e gli oggetti ritrovati

VIAGGIO NEL TEMPO

- FASE OPERATORIA:

I bambini suddivisi in piccoli gruppi condividono quanto scoperto e mostrano quanto trovato (fotografie, vestiti, oggetti) cercando di individuare le differenze e di organizzare quanto scoperto su un supporto (cartellone, jamboard (fornendo le alternative in questo caso), power point)

VIAGGIO NEL TEMPO-FASE OPERATORIA

GRUPPO 1	PRIMA	DOPO
ABBIGLIAMENTO		



VIAGGIO NEL TEMPO-FASE OPERATORIA



VIAGGIO NEL TEMPO-FASE RISTRUTTURATIVA

- L'insegnante promuove e guida una riflessione circa i lavori dei diversi gruppi e riprende i concetti chiave dell'attività.
- In questa fase è importante chiedere ai bambini anche un'autovalutazione della propria attività/partecipazione (DIMENSIONE AUTOVALUTATIVA)

I LAPBOOK

- Il lapbook è uno strumento che si adatta a qualsiasi età e scuola, ma soprattutto, essendo una **mappa concettuale tridimensionale**, si può applicare facilmente a qualsiasi tipo di argomento e materia. La cosa importante è partire scegliendo un argomento che entusiasmi, qualcosa su cui costruire un interesse profondo.
- L'obiettivo è quello di creare uno strumento concreto che consenta di analizzare un tema/argomento in quelli che sono gli elementi essenziali-costituenti, imparando giocando.
- Al bambino viene chiesto di seguire diversi passaggi di costruzione-realizzazione dell'artefatto.

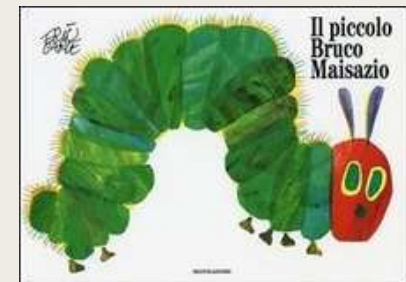
ALLA SCOPERTA DELLA PRIMAVERA

Ad esempio l'output del nostro lavoro alla scoperta della primavera potrebbe proprio essere la realizzazione di un lapbook a tema che racchiuda le scoperte effettuate nelle 4 aree.



I LAPBOOK A GRUPPI

- Leggiamo la storia del «Il piccolo bruco MaiSazio» di Eric Carle.
- Dividiamo in gruppi i bambini di modo tale che ciascun gruppo si occupi di uno o più giorni della settimana.
- Ciascuno lavora sulla propria parte di lavoro e poi si procede alla costruzione condivisa del lapbook.



OUTPUT



Grazie per la partecipazione!

Un Caro Saluto,



A presto