

V INCONTRO\_13.10.21

- **DAR VITA AD ATELIER DIGITALI**



# EDUCARE ALLA BELLEZZA

- Che cosa vuol dire, secondo voi, educare alla bellezza?

# EDUCARE ALLA BELLEZZA

Guardiamo insieme questo video: Un violinista nella metropolitana

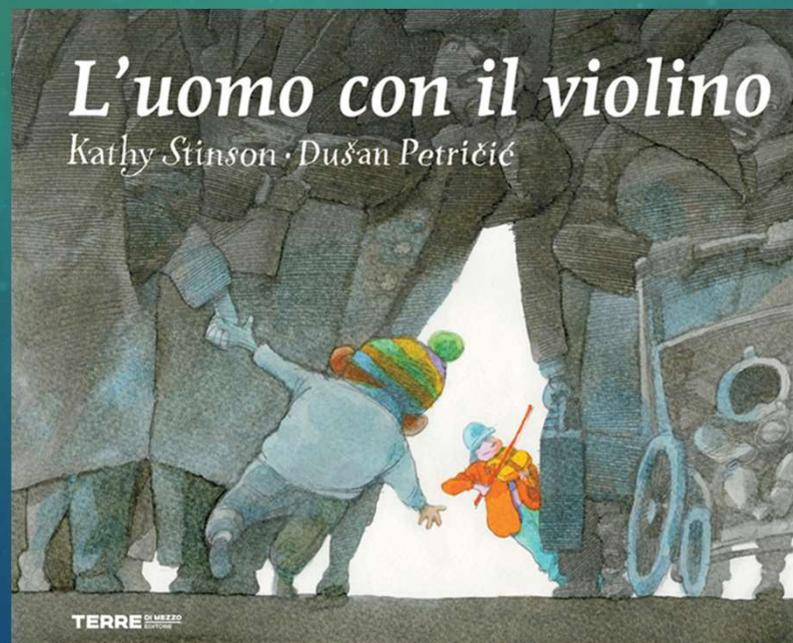
## EDUCARE ALLA BELLEZZA\_09.04.2007

- «Ha suonato in una stazione della metropolitana di Washington per 43 minuti, più o meno ignorato da tutti i frettolosi viaggiatori, e guadagnando a malapena 32,17 dollari. Eppure Joshua Bell non è un musicista da strada come tanti, anzi non è neanche un musicista da strada, è uno dei più grandi violinisti del mondo. Americano, nato a Bloomington, nel Minnesota, ha 39 anni e da quando ne ha 16 suona con le più grandi orchestre del mondo. Suona un violino all'altezza della sua bravura: uno straordinario Stradivari del 1713, del valore di quasi quattro milioni di dollari. Ma è anche un artista un po' fuori dalle righe: negli Stati Uniti ha partecipato a una trasmissione televisiva, ha recitato in un film e la rivista People lo ha recentemente definito uno dei 50 uomini più belli del mondo. Una serie di caratteristiche che ne fanno decisamente una star. Eppure, alla Metro di Washington la stragrande maggioranza dei passanti lo ha ignorato.

# EDUCARE ALLA BELLEZZA\_09.04.2007

- «Il violinista è arrivato alla Enfant Plaza Station alle 7.51 del mattino di venerdì 12 gennaio 2007. Era vestito in modo assolutamente comune: jeans, T-shirt e un cappello di una squadra di baseball, i Washington Nationals.
- Nei 43 minuti nei quali Bell ha suonato alla Enfant Plaza sono passate oltre 1000 persone.
- Ma non c'è stato molto entusiasmo intorno alla sua performance.
- Dopo la Ciaccona, Bell ha eseguito l'Ave Maria di Franz Schubert. Le note hanno colpito in particolare un bambino di tre anni, Evan, che è arrivato con la mamma, Sheron Parker. "Mio figlio era attratto - ha spiegato Parker - voleva fermarsi ad ascoltare, ma io avevo fretta».

# EDUCARE ALLA BELLEZZA



# L'ATELIER COME LUOGO DEL FARE

L'Atelier è un ambiente che promuove conoscenza e creatività, suggerisce domande e fa nascere suggestioni.

**È bellezza che produce conoscenza e viceversa.** È il luogo dove si agiscono i cento linguaggi.

Dai nidi e dalle scuole comunali di Reggio Emilia, dove sono nati e dove continuano ad essere parte integrante del progetto educativo complessivo, gli Atelier si sono espansi fino a comprendere anche l'età adulta.

"L'irruzione dell'atelier e dell'atelierista (insegnante con formazione artistica) perturbava volutamente il vecchio modello della scuola del bambino, già rimosso dalla compresenza di due insegnanti di sezione, dalla collegialità del lavoro, dalla partecipazione delle famiglie attraverso la gestione sociale. La genesi dell'atelier coincideva pertanto con la genesi di un nuovo progetto educativo, sistemico, laico, moderno."

Loris Malaguzzi

Tratto da [Reggio Children.it/atelier](http://ReggioChildren.it/atelier)

# ALLA SCOPERTA DEL REGGIO EMILIA APPROACH

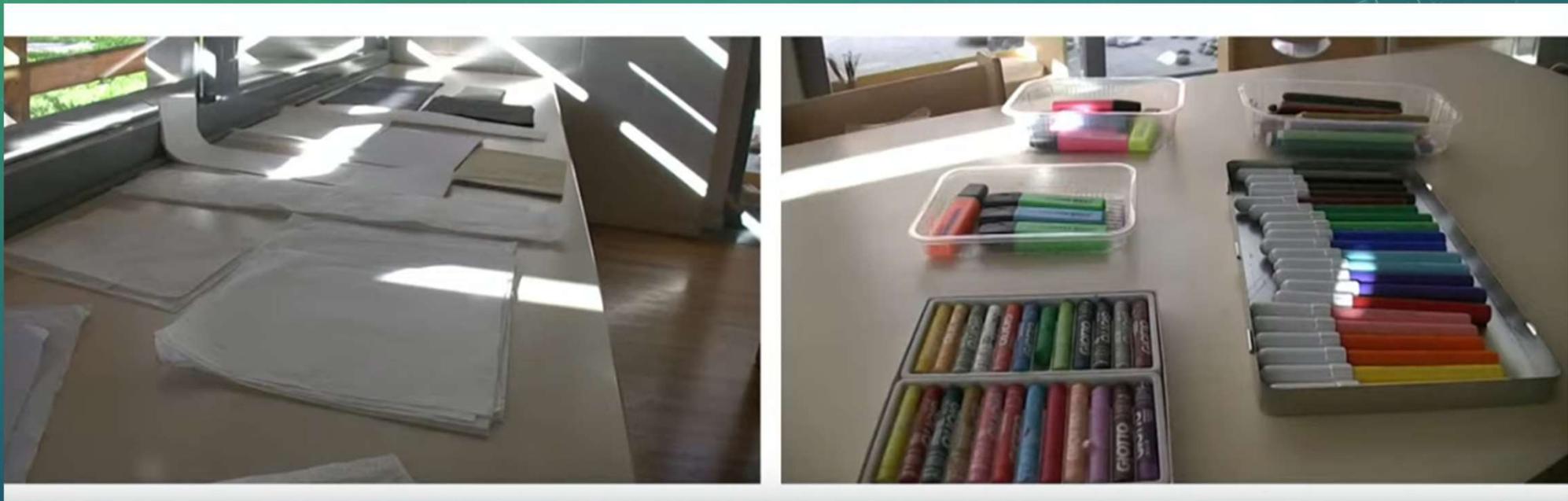
Scopriamo insieme le caratteristiche del [Reggio Emilia Approach](#)

# PREDISPORRE SETTING EDUCATIVI

- E' importante predisporre in modo intenzionale contesti ricchi, stimolanti e su misura per il gruppo sezione. **Spazi** che vengono **predisposti tenendo conto degli interessi** ma anche degli **interrogativi conoscitivi** che i bambini si stanno ponendo e che dunque offrono materiali e situazioni pensati allo scopo di favorire in loro, anche grazie all'interazione tra i pari stessi, apprendimenti che si collocano nello spazio di sviluppo prossimale (Vygotskij, 1954).
- Diventa molto funzionale, anche in relazione alle proposte di digital story telling, proporre la **presenza combinata di materiali digitali e non digitali**, non strutturati ed in particolar modo naturali.

# PREDISPORRE SETTING EDUCATIVI

## TRATTO DA «RENDERE VISIBILE L'APPRENDIMENTO»



# LE TECNOLOGIE DIGITALI

- Risulta essere importante sottolineare che **le tecnologie digitali non si sostituiscono ai linguaggi espressivi tradizionali** ma **li amplificano**, permettendo ai bambini di provarsi all'interno di «nuovi ambienti di apprendimento» dotati di strumenti (tecnologici) in grado di sostenere le loro ipotesi, teorie e conoscenze.  
(Fantini L., Serraino L., 2015)

# ALLA SCOPERTA DELLA NATURA TRA ANALOGICO E DIGITALE

- **L'APP «ANDAR per BOSCHI» a cura del Centro Zaffiria (Android e Ios)-GRATUITA**
- L'APP consente di creare delle personali scene boschive, scegliendo quale paesaggio, quale meteo, quali animali ne faranno parte, decidendo per ciascuno di questi elementi forma e colore.

# ALLA SCOPERTA DELLA NATURA TRA ANALOGICO E DIGITALE

## Proposta progettuale

Guidare i bambini alla scoperta del giardino della scuola o di un luogo pubblico naturale come un parco nelle vicinanze della scuola.

In particolar modo sarà importante promuovere la scoperta, riflessione circa i diversi alberi presenti, affinché i bambini possano coglierne le differenti caratteristiche, soffermandosi sulle cortecce.

Invitare quindi i bambini a toccare i tronchi degli alberi al fine di sentire le caratteristiche della corteccia, da catturare poi attraverso la tecnica del frottage.

Dotati di fogli di carta e pastelli a cera i bambini potranno imprimere su carta le caratteristiche dei diversi tronchi.



# ALLA SCOPERTA DELLA NATURA TRA ANALOGICO E DIGITALE

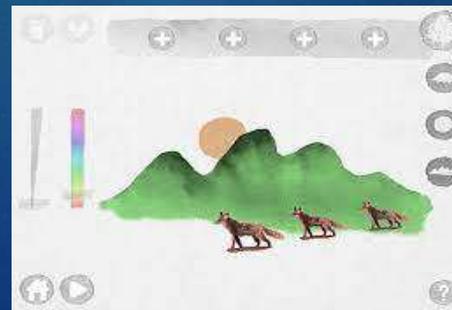
## Proposta progettuale

Tornati in sezione a partire dal disegno creato tramite la tecnica del frottage i bambini potranno disegnare gli alberi scoperti.

A questo punto sarà possibile importare i disegni nell'App di modo tale che si possano inserire all'interno della scena boschiva.

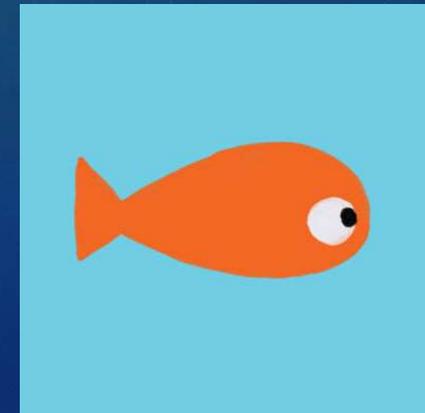
Conclusa la scena, i bambini potranno scoprire come questa sarà portata a mutare a seconda del momento della giornata: giorno e notte.

**N.B.** Fa la differenza collegare il tablet ad un proiettore di modo tale che la scena boschiva possa divenire un ambiente con il quale i bambini possano interagire.



# LA PIOGGIA A MEZZOGIORNO

- APP disponibile per IOS e Android (a pagamento, al costo di 2,29 euro)
- Il protagonista di questa App è Joe, un pesciolino che sogna di diventare squalo.
- Un giorno trova una pinna nell'oceano che decide di indossare con orgoglio ma improvvisamente scoppia una tempesta che la porta via.
- Siamo quindi chiamati a guidare Joe alla ricerca della pinna perduta. Al fine di trovarla dovremo trovare ed archiviare/catalogare tutti i pesci presenti nell'oceano e superare delle prove e scoprire dei segreti.



# LA PIOGGIA A MEZZOGIORNO

- **Proposta operativa**

Collegare il tablet al proiettore di modo tale che i bambini possano:  
vivere l'esperienza del viaggio di Joe a schermo intero,  
ricalcare i pesci individuati,  
immergersi nello scenario dell'APP



# LA PIOGGIA A MEZZOGIORNO

- **Proposta operativa**

Essendo la narrazione aperta ed insatura l'insegnante può stimolare lo story telling e l'osservazione e lo studio degli ambienti marini.

Inoltre diventa molto interessante creare con i bambini un catalogo, un fondale marino da popolare poi con i pesci scoperti. Ciascun bambino potrebbe scegliere un pesce e rappresentarlo.

## **Come procedere?**

Collocare il proiettore in maniera tale che proietti l'immagine sul pavimento e coprire tutta la zona della proiezione con della carta ad es. da pacchi di modo tale che i bambini possano riprodurre il fondale.

Una volta creato il fondale ciascuno potrà realizzare il proprio pesce o direttamente sul fondale o su un foglio di carta da ritagliare seguendo il profilo del pesce realizzato.

# ALLA SCOPERTA DELLA MUSICA, DEL RITMO E DEL MOVIMENTO

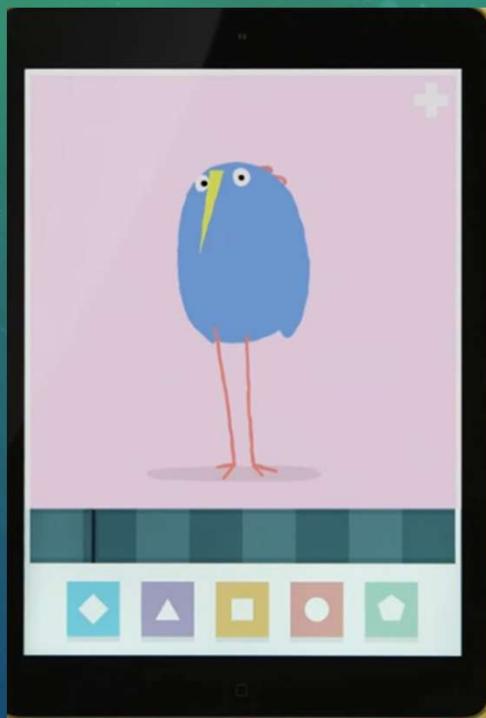
- Alla scoperta di PATATAP una web app disponibile anche sul pc e gratuita (Android e Ios)
- Basta collegarsi al sito: <https://patatap.com/> per accedere direttamente, tramite tastiera per quanto concerne il pc, alla possibilità di narrare storie musicali.

Mediante l'uso del proiettore i bambini possono raccontare una storia, accompagnando ad es. l'ingresso di un personaggio con un specifico suono o muoversi al ritmo scelto dai compagni o riprodurre i disegni che animano le scelte musicali.

# ALLA SCOPERTA DELLA MUSICA, DEL RITMO E DEL MOVIMENTO

- Alla scoperta di **LOOPIMAL** è un APP progettata per l'ipad. Scaricabile al costo di 4.49 euro.
- Rappresenta un primo passo verso l'animazione, consentendo infatti di progettare sequenze di animazione con diversi animali con correlate melodie e specifici ritmi.
- Ad ogni animale corrisponde un suono base e tanti movimenti oltre che altre melodie da introdurre.

# ALLA SCOPERTA DELLA MUSICA, DEL RITMO E DEL MOVIMENTO



# BONUS TRACK\_ LA MINDFULNESS

1. Aiutare a gestire le emozioni: a osservare i nostri pensieri, emozioni e sensazioni, facendo un passo indietro, mantenendo un atteggiamento oggettivo e imparando a trattare noi stessi e gli altri con gentilezza.

- Diventare “spettatori imparziali” come definito dallo psichiatra Jeffrey Schwartz : cogliere le emozioni come se fossimo spettatori imparziali.
- Pensare alle emozioni come una condizione che così come si è verificata, se ne andrà, se saremo disposti e preparati a lasciarla andare, evitando ad es. il rimuginio.

2. Aiutare nel evitare le nostre reazioni automatiche di ansia e stress:

- imparando a riconoscere la reazione “flight or fight” che afferisce al “sistema dell'emergenza” e a calmarla attraverso la respirazione.
- N.B. Evitare il fenomeno dei corto circuiti emozionali

3. Aiutare a vivere nel presente, concentrandosi sul qui ed ora.

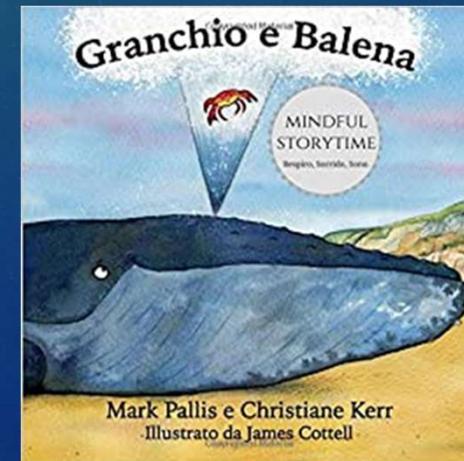


# LA MINDFULNESS ED I BAMBINI

- Per i bambini la pratica della Mindfulness è un modo di essere che li aiuta a sintonizzarsi con i propri pensieri, emozioni ed azioni.
- Li può aiutare ad evitare risposte automatiche che il cervello mette in atto al fine di reagire a condizioni di ansia, paure o stress determinati da differenti stimoli.

# PROPOSTA OPERATIVA

«GRANCHIO E BALENA» per bambini dai 2 agli 8 anni  
Personalizzabile utilizzando Screen-cast-o-matic



Grazie per la partecipazione!  
Un caro saluto,

*A presto*