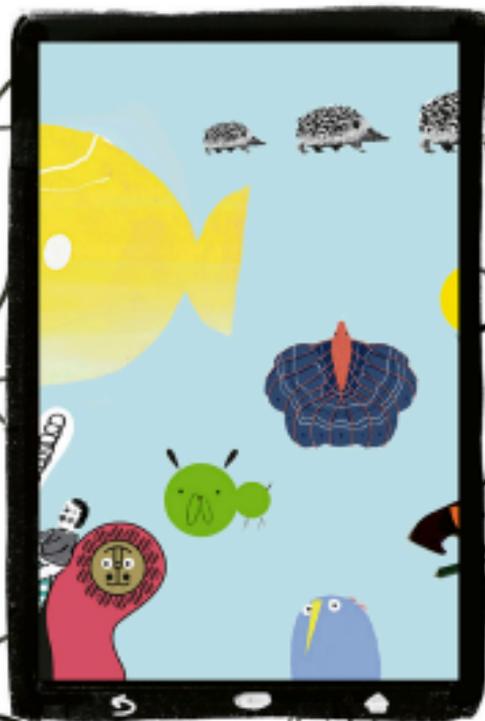


Centro Zaffiria

INSEGNARE
FACENDO

CARTA, FORBICI E APP

Atelier creativi su immagini, suoni e colori
per la scuola dell'infanzia



(MATERIALI)

Erickson

Tra i tre e i sei anni è tempo di scoprire quanto sanno essere ruvide le cortecce degli alberi su cui ci si vorrebbe arrampicare, quanto è fredda l'acqua delle pozzanghere in cui si è riusciti a fare un bel salto. E non si tratta di un ideale romantico dell'infanzia (ammesso che ci sia qualcosa di male nel conservarlo e difenderlo con ogni energia) ma del diritto, sempre più negato, di vivere a contatto con la natura, nella ricchezza di tante possibili e necessarie esperienze sensoriali.

Anche la tecnologia può fare bene la sua parte.

Ci sono app meravigliose, curate, attente a stimolare in modo lento e giocoso il bambino che le ha tra le mani: nella proposta di questo quaderno, il bambino non sprofonda in solitudine nello schermo (avrà tempo crescendo), ma ne fa oggetto di gioco collettivo per esplorare il mondo con strumenti nuovi e modalità nuove.

Analogico e digitale sono sempre intrecciati, in ogni atelier proposto. La leggerezza e profondità del gioco, la potenza dei linguaggi dell'arte, il necessario allenamento a saper vedere e saper ascoltare sono qui declinati per rimodellare la tecnologia e la didattica stessa... affinché si possa, contemporaneamente, giocare con l'app, le forbici e la colla!

ITINERARI PER 10 ATELIER:

Andar per boschi

Louis Ca

Loopimal

La pioggia a mezzogiorno

Calepino

Bla Bla Bla

Wood Type Puzzle

Oh!

In una goccia

Fabricabrac

€ 23,50

ISBN 978-88-590-1825-4



9 788859 018254

www.erickson.it

Sulle orme
dei grandi maestri
Alberto Manzi
Bruno Munari



Indice

5	Alla scoperta del mondo
6	Una breve introduzione su questo quaderno
8	Appunti dai documenti ufficiali
9	Mondi anche digitali
13	Atelier digitali per la scuola dell'infanzia
14	Partiamo dalla definizione delle parole nel dizionario
16	In un atelier digitale non deve mancare l'incontro tra...
17	Il Piano Nazionale Scuola Digitale
20	La tecnologia in sezione
24	Uno schema in dieci punti
26	Le app come strumenti per l'atelier nella scuola dell'infanzia
27	Itinerari
29	<i>Andar per boschi</i>
41	<i>Louis Ca</i>
51	<i>Loopimal</i>
65	<i>La pioggia a mezzogiorno</i>

79	<i>Calepino</i>
89	<i>Bla Bla Bla</i>
97	<i>Wood Type Puzzle</i>
109	<i>Oh!</i>
117	<i>In una goccia</i>
129	<i>Fabricabrac</i>
137	Arrivederci
151	<i>Bibliografia</i>

ALLA SCOPERTA DEL MONDO

Questo quaderno propone alcune piste di lavoro per progettare atelier digitali per la scuola dell'infanzia. Accompagnare i bambini e le bambine alla scoperta del mondo utilizzando in modo creativo la tecnologia può essere un'esperienza appassionante anche per gli insegnanti.

Si parte da una constatazione: a volte l'insegnante non sa come proporre la tecnologia in sezione nonostante i bambini e le bambine già abbiano accesso ad essa.

Quale può essere quindi una possibile proposta?

Cosa fare? E come farlo? Quelli che seguono sono solo appunti che vorrei condividere confidando possano incuriosirvi, divertirvi, farvi venire voglia di provare. Nascono dall'esperienza diretta del Centro Zaffiria che dal 1998 cerca di capire il rapporto tra bambini, bambine, media e tecnologie e del Centro Alberto Manzi che ho l'onore di curare facendo conoscere il lavoro e l'approccio pedagogico di un maestro indimenticabile. Speriamo possano sostenere la creatività e la progettazione didattica degli insegnanti delle scuole dell'infanzia e di chi cerca idee educative diverse per pensare alla tecnologia e all'infanzia.

Alessandra Falconi

Una breve introduzione su questo quaderno

Non si tratta di trasmettere la cultura ma di concorrere, insieme ai bambini e alle bambine, a formare la cultura stessa.

Alberto Manzi

Questo quaderno è stato pensato per le scuole dell'infanzia e propone la tecnologia in modo nuovo, perché abbiamo alcune convinzioni che vorremmo condividere.

I bambini e le bambine cominciano sempre prima a usare smartphone e tablet, anche se resta fermo che la cosa migliore sarebbe tenerli alla larga dagli schermi il più possibile.

Tra i tre e i sei anni è tempo di scoprire quanto sanno essere ruvide le cortecce degli alberi su cui ci si vorrebbe arrampicare, quanto è fredda l'acqua delle pozzanghere in cui si è riusciti a fare un bel salto. E non si tratta di un ideale romantico dell'infanzia (ammesso che ci sia qualcosa di male nel conservarlo e difenderlo con ogni energia) ma del diritto, sempre più negato, di vivere a contatto con la natura, nella ricchezza di tante possibili e necessarie esperienze sensoriali.

In questa fascia di età, sappiamo anche quanto sia importante cominciare a coltivare il gusto per le culture e i linguaggi del mondo: gli albi illustrati, i cartoni animati d'autore, le prime mostre nei musei, i primi laboratori, le prime canzoni imparate e ballate... la magia delle ombre, delle storie, delle parole, delle immagini, dei suoni, dei silenzi... arricchiscono e nutrono il percorso di crescita dei bambini e delle bambine, quando la vita va come dovrebbe andare.

Anche la tecnologia può fare bene la sua parte. Ci sono app meravigliose, curate, attente a stimolare in modo lento e giocoso il bambino che le ha tra le mani: nella proposta di questo quaderno, il bambino non sprofonda in solitudine nello schermo (avrà tempo crescendo) ma ne fa oggetto di gioco collettivo per esplorare il mondo con strumenti nuovi e modalità nuove. Analogico e digitale sono sempre intrecciati, in ogni atelier proposto. La leggerezza e profondità del gioco, la potenza dei linguaggi dell'arte, il necessario allenamento a saper vedere e saper ascoltare sono qui declinati per rimodellare la tecnologia e la didattica stessa.

Gli insegnanti non sempre sono a loro agio, hanno paura di non sapere cosa fare, come fare, quale significato può avere un'attività che integra la tecnologia con bambini così piccoli. Le dieci proposte di questo quaderno cercano di essere facili e facilitan-

ti: oltre ad avere cercato di spiegare i passaggi tecnici (cosa si deve fare, come si torna indietro, come si salva), aver reso visive le informazioni più importanti (perché già solo guardando si potesse capire), abbiamo selezionato quelle app che offrono possibilità di lavoro in atelier coerenti con le Indicazioni Nazionali e stimolanti anche per gli adulti.

Sarebbe interessante se la scuola dell'infanzia partisse anche da qui per creare un ponte educativo con le famiglie: a casa, bambini e bambine usano i tablet, verificatelo con i vostri alunni. Anche in famiglia si sente l'urgenza di capire come gestire la tecnologia: tutti questi dieci atelier digitali possono essere ripresi dai genitori che imparano il prima possibile a fare della tecnologia un buon gioco condiviso e costruttivo, non solo un modo di passare il tempo o, ahimé, una babysitter comoda per troppi momenti della giornata.

Allo stesso modo, pensiamo sia un materiale utile agli atelieristi che operano nei musei e agli insegnanti di scuola primaria che facilmente potranno riadattare i percorsi proposti. Come ci incitava Alberto Manzi, si tratta di costruire insieme una nuova cultura tecnologica che ha al centro l'esperienza del bambino, il suo desiderio di scoprire e capire il mondo. Gli educatori, gli insegnanti, gli atelieristi hanno bisogno di tornare a bottega dagli artigiani per scoprire che gli strumenti sono tanti ma la differenza la fanno la maestria dell'uso e la sapienza del gesto.

Andar per boschi



Prodotta da
Centro Zaffiria

Disponibile per
IOS



Android



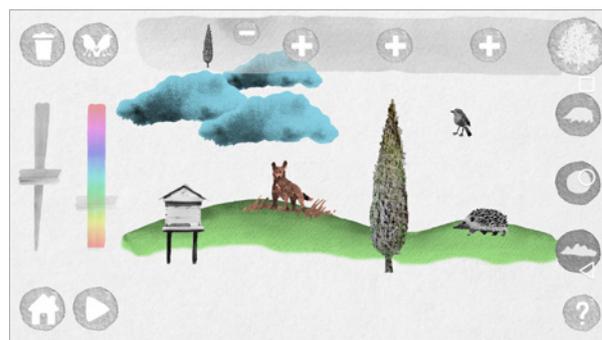
Andar per boschi è un'app che permette di lavorare sul riconoscimento e la classificazione degli alberi e sulla composizione visiva realizzando brevi animazioni video.

Andar per boschi

Come funziona

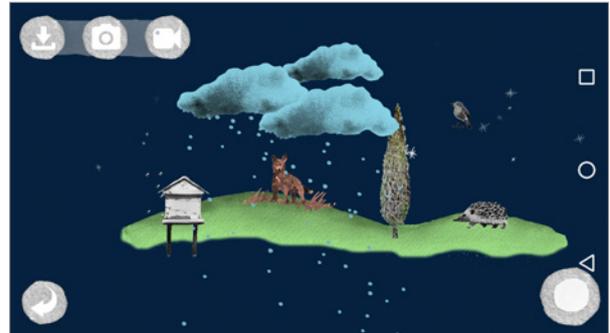


Andar per boschi permette all'utente di creare a suo piacimento diverse scene boschive: può scegliere quale paesaggio, quale meteo e quali animali ne faranno parte, e per ognuno di questi elementi può decidere dimensione e colore.

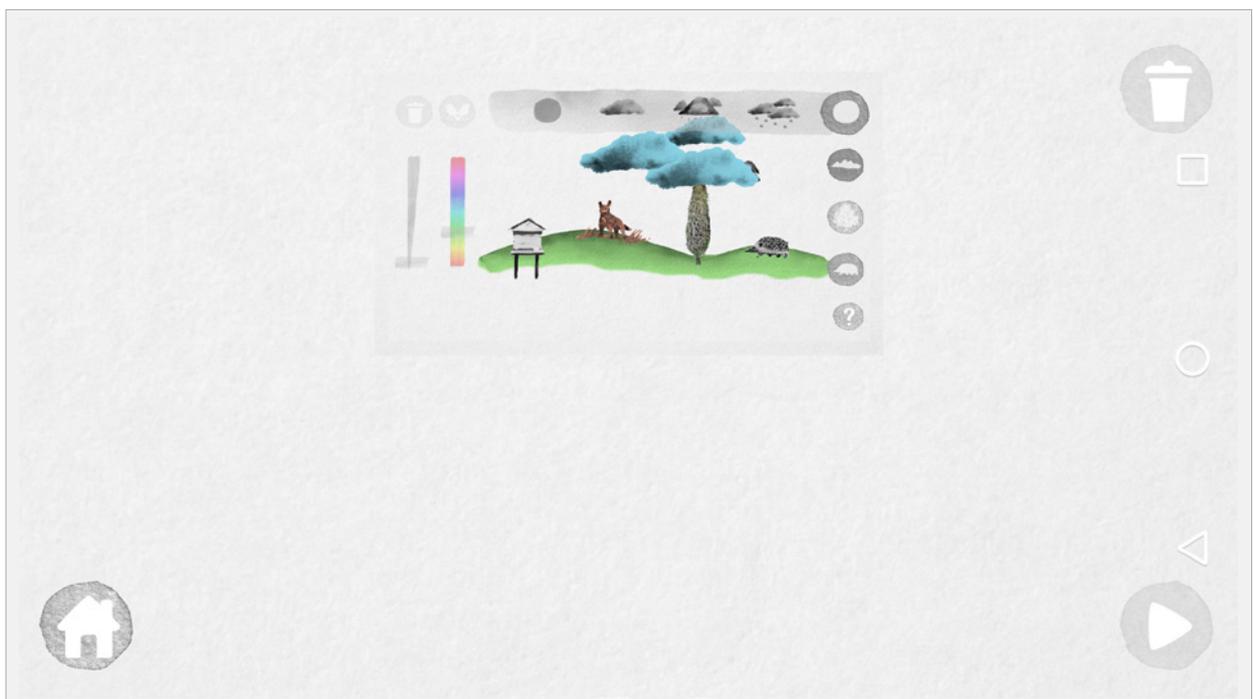


Per posizionare un albero nella scena, all'utente viene chiesto di fare una fotografia: nella versione completa, l'app si abbina a tavolette con alberi stampati in rilievo da usare con la tecnica del *frottage*, ma l'app funziona comunque anche senza. Si possono fotografare gli alberi presenti in giardino oppure quelli disegnati dai bambini. L'immagine viene quindi ritagliata a seconda della sagoma scelta, e quindi importata nell'ambientazione.

Andar per boschi



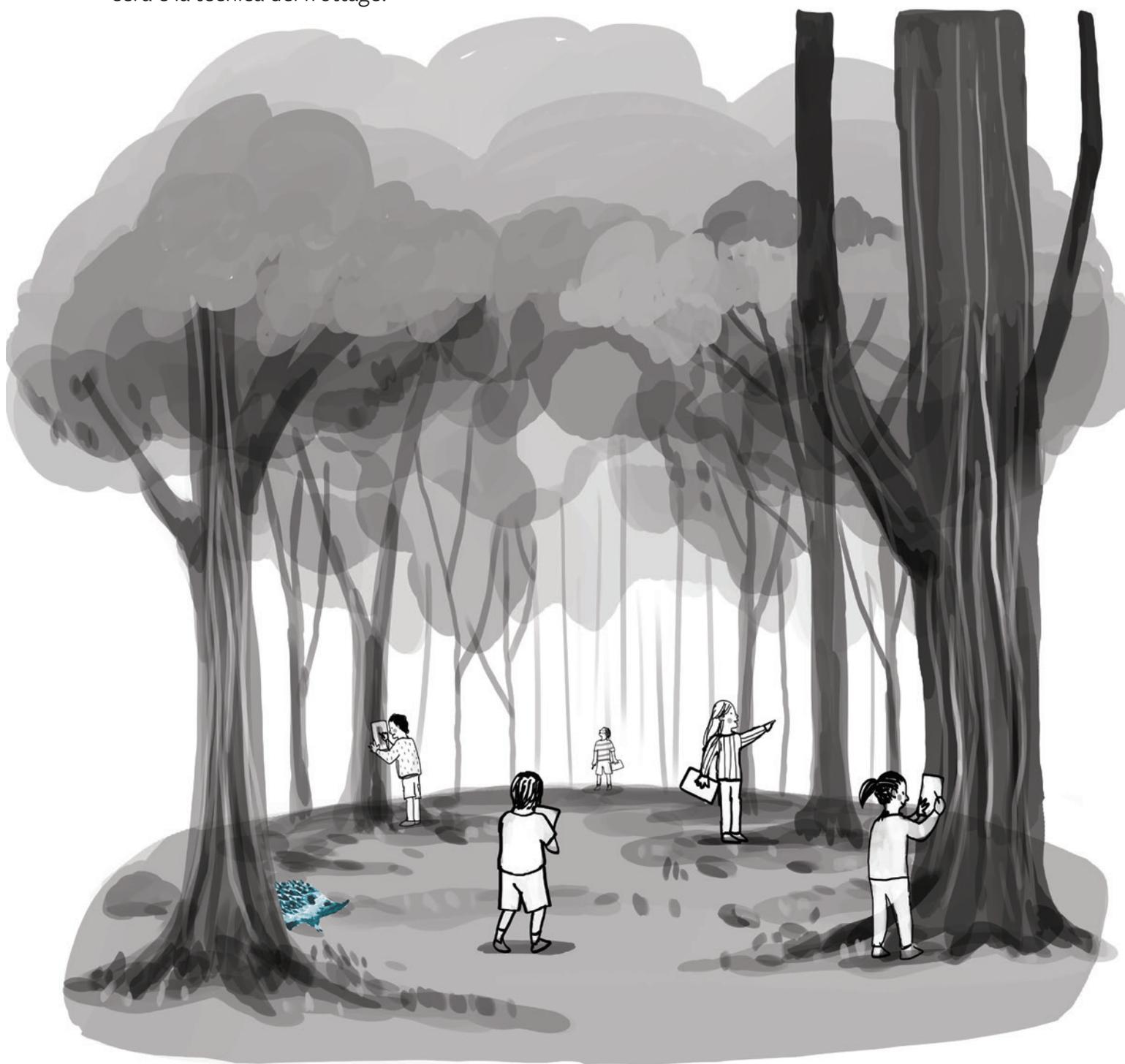
Per ogni scena del bosco che viene creata l'utente può schiacciare il tasto play e osservarne l'animazione: le nuvole faranno piovere o nevicare, gli animali si muoveranno, gli uccelli prenderanno il volo e il giorno diventerà notte.



Ogni scena viene salvata automaticamente nella galleria dell'applicazione, in modo che in qualsiasi momento l'utente possa riprenderla per modificarla, esportarne un video o un'immagine oppure cancellarla per fare spazio a nuove avventure.

Come possiamo usarla

L'atelier che proponiamo ha l'albero come tema principale. I bambini e le bambine scoprono le cortecce esplorando i tronchi delle piante a disposizione, per esempio, nel giardino della scuola. Con colori a cera e fogli, i bambini si avvicinano ai tronchi per sentire con le mani le caratteristiche delle cortecce; poi ne viene «catturata» la texture con i colori a cera e la tecnica del frottage.



Andar per boschi



I fogli frottati dai bambini vengono fotografati con l'app *Andar per boschi* e vengono ritagliati a seconda dell'albero scelto. I bambini possono inserire sino a quattro alberi diversi.

A questo punto, cominciano le possibilità compositive: i bambini progettano le loro immagini giocando con gli elementi disponibili e con le loro varianti.

Andar per boschi



Si suggerisce di collegare il tablet al videoproiettore, in modo che i bambini possano vedere l'azione e il risultato del lavoro fatto sullo schermo in un formato grande e coinvolgente.

Se il videoproiettore viene posizionato a terra, gli alberi realizzeranno un effetto bosco in cui anche i bambini potranno entrare con i loro corpi, giocare con le loro ombre, inventare storie, far interagire le possibilità digitali con gli elementi di realtà.

Scheda didattica

Cattura le texture di quattro alberi con la tecnica del frottage. Poi le puoi usare per creare i tuoi alberi all'interno dell'app *Andar per boschi*.

