

L'atelier
digitale
nella scuola
dell'infanzia

Approccio al digitale

Scrive Pier Cesare Rivoltella, docente all'Università Cattolica di Milano: “Il futuro della didattica non dipende da strumenti e dispositivi tecnologici e innovativi, ma dalle nostre capacità e pratiche esperte di attivare processi di innovazione che ci riportano al montaggio e allo smontaggio di significati”. Gli strumenti esistono, ma i dispositivi educativi e didattici rimangono nelle nostre mani e creando esperienze divergenti e creative possiamo fare la differenza rispondendo ad una mission più profonda: quale ruolo per la scuola nella società contemporanea? “Si è veramente innovativi quando la tradizione risponde alle culture (e ai contesti multiculturali) dell'oggi per interpretare il futuro. L'innovazione sta nel fornire ai bambini le chiavi di accesso alla loro cultura” che sempre più fa i conti con le nervature, gli schemi, le filigrane del digitale.

*Pier Cesare Rivoltella, Il futuro entra
in classe, Apprendere nel tempo della
Rete. Percorsi per imparare il futuro
il 17 novembre 2018 Pontificia Facoltà
Auxilium di Roma*

Per progettare esperienze educative con le tecnologie serve un po' di curiosità e un po' di giocosità



Curiosità

La curiosità ci aiuta a fare ricerca, a precisare le domande, a rimanere sospesi nell'incertezza: come da tradizione, le migliori idee arrivano quando non le cerchi e nella società tecnologica è possibile trovare dappertutto stimoli per pensare e agire il digitale. Come funziona una certa tecnologia? Cosa ci si può fare? Potrebbe servirmi?

Giocosità

È necessario giocare per non addomesticare il piacere che la tecnologia suscita e può trasmettere. Divertirsi e sentirsi bene mentre si sperimentano per la prima volta le nuove esperienze didattiche digitali (i nuovi laboratori) è fondamentale.

Per non rischiare la scolasticizzazione che finisce per rendere tutto uguale, spesso in modo noioso e solo per "imparare", mai per scoprire.

La differenza la fanno gli educatori, gli "atelieristi", gli artisti a cui affidiamo questo processo di progettazione e sperimentazione.

Il digitale può entrare
nella didattica
in tanti modi:

Come strumento

Sono tutte quelle occasioni in cui stimoliamo l'interazione o la produzione digitale. Un video realizzato con i bambini è un'esperienza consolidata, ma aggiungerla alle nuove tecnologie, come ad esempio il generatore di codici QR, può aprire nuove strade:

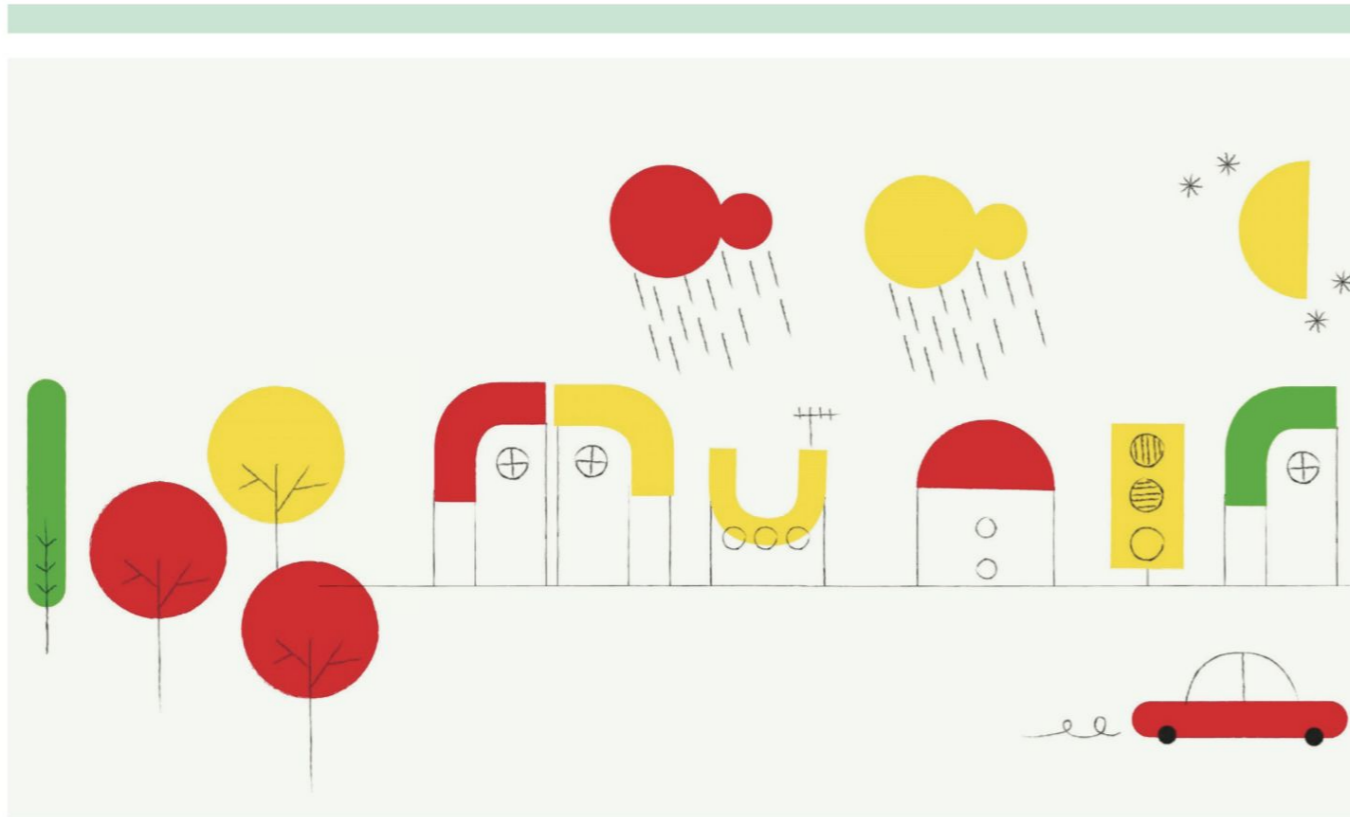
**Cosa posso nascondere dentro
la scrittura illeggibile di un
QRcode?**

[Proposta di attività 1: "Ti presento il mio peluche"](#)



App realizzate da artisti, creativi e designer che permettono di attraversare ed esplorare diversi campi di esperienza possono essere un ottimo punto di partenza.

Oh!



Questa app è molto interessante perché permette ai bambini di essere studiata nei propri elementi compositivi principali. La ricerca sulle forme realizzata dagli autori diventa uno stimolo interessante anche per le scuole dell'infanzia che possono lavorare sulle varianti delle forme geometriche e su come queste possono ispirare immagini e disegni.

L'app è realizzata da Louis Rigaud e Anouck Boisrobert ed è stata premiata dalla Fiera del libro di Bologna con il *Bologna Ragazzi Digital Award*.

IOS



Android



Come possiamo usarla?

[Proposta di attività 2: Giochi di Forme e Parole](#)

Come materiale

La tecnologia stessa è materia su cui lavorare e progettare. Siamo tutti passati dalla sperimentazione sui segni che strumenti diversi possono fare (di munariana memoria): erano spesso matite e colori neri con punte diverse, con gesti diversi del polso, della mano, del gomito. Eppure, quante volte abbiamo trasferito quel campionario di segni e gesti in ambito tecnologico?

Ci siamo mai chiesti, ad esempio, cosa succede quando spegniamo la luce e cominciamo a far oscillare e ondeggiare un tablet?

Oppure se lo usiamo come proiettore o lavagna luminosa?



<https://www.youtube.com/watch?v=lgN1Do7GbIA&feature=youtu.be>

Come contenuto

Viviamo in una società tecnologica che pone nuove domande alle persone: come interpretiamo la realtà, come comunichiamo, come ci narriamo? La tecnologia stessa è qualcosa su cui occorre riflettere e far pensare.



Sviluppare un pensiero critico e creativo è fondamentale: vivere esperienze divergenti è l'unica strada possibile già alla scuola dell'infanzia.

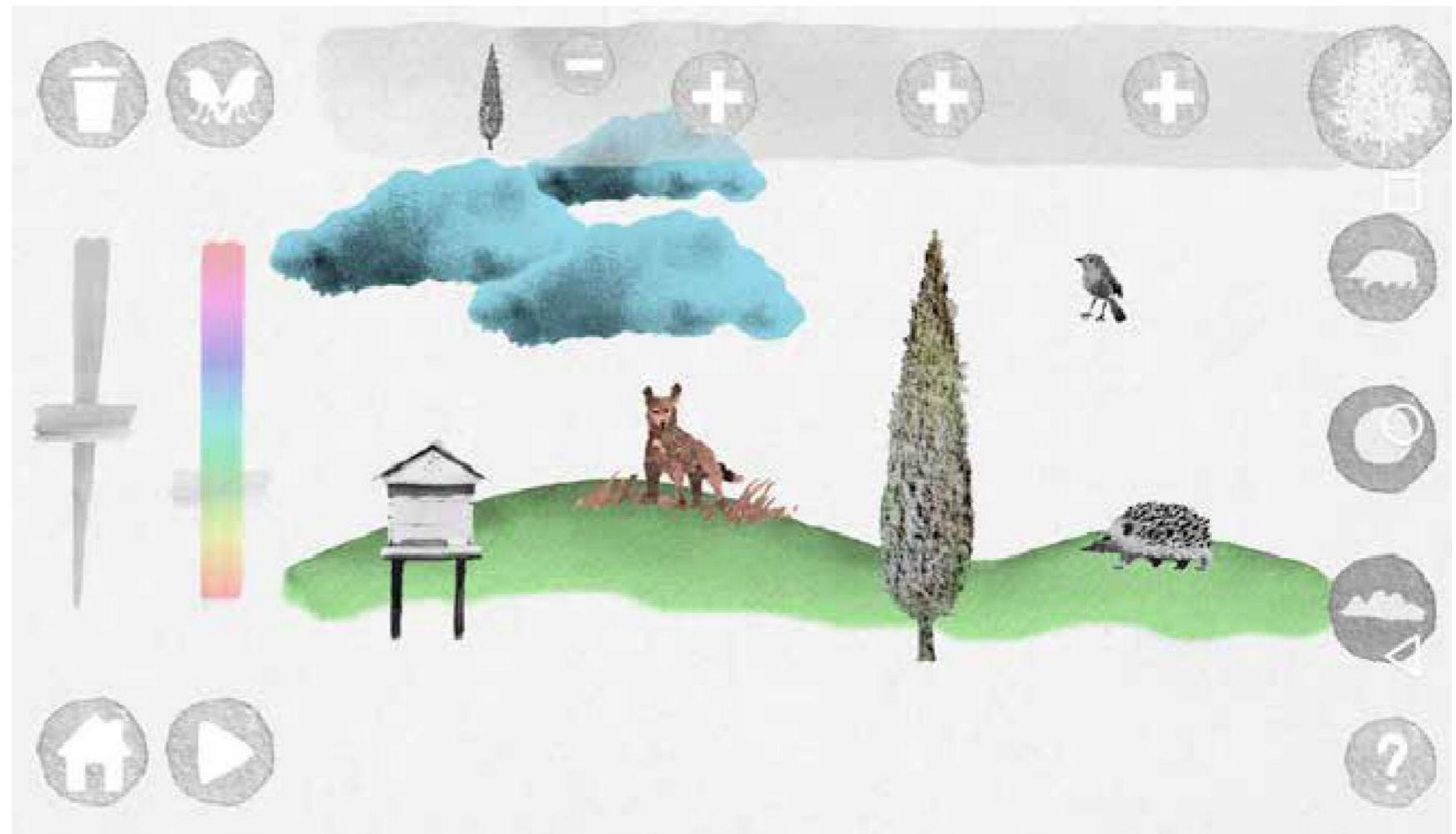
Come contenitore

Ci sono app che permettono di giocare con gli elementi della realtà, di “importare” dentro i devices tecnologici il mondo analogico. È un esempio l'app Andar per boschi che permette di fotografare gli alberi del giardino, della città o dei paesaggi delle opere d'arte per creare poi animazioni visive e sonore che interagiscono con il touch dello schermo.

All'utente viene data la possibilità di progettare la propria immagine e animazione video rimanendo però nella necessità della realtà: che gli alberi vengano disegnati, ricalcati, fotografati o dipinti... la materialità dell'albero entra in dialogo con le animazioni digitali, a china, dell'applicazione.

IOS

Android



Come possiamo usarla?

[Proposta di attività 3: Andar per boschi](#)

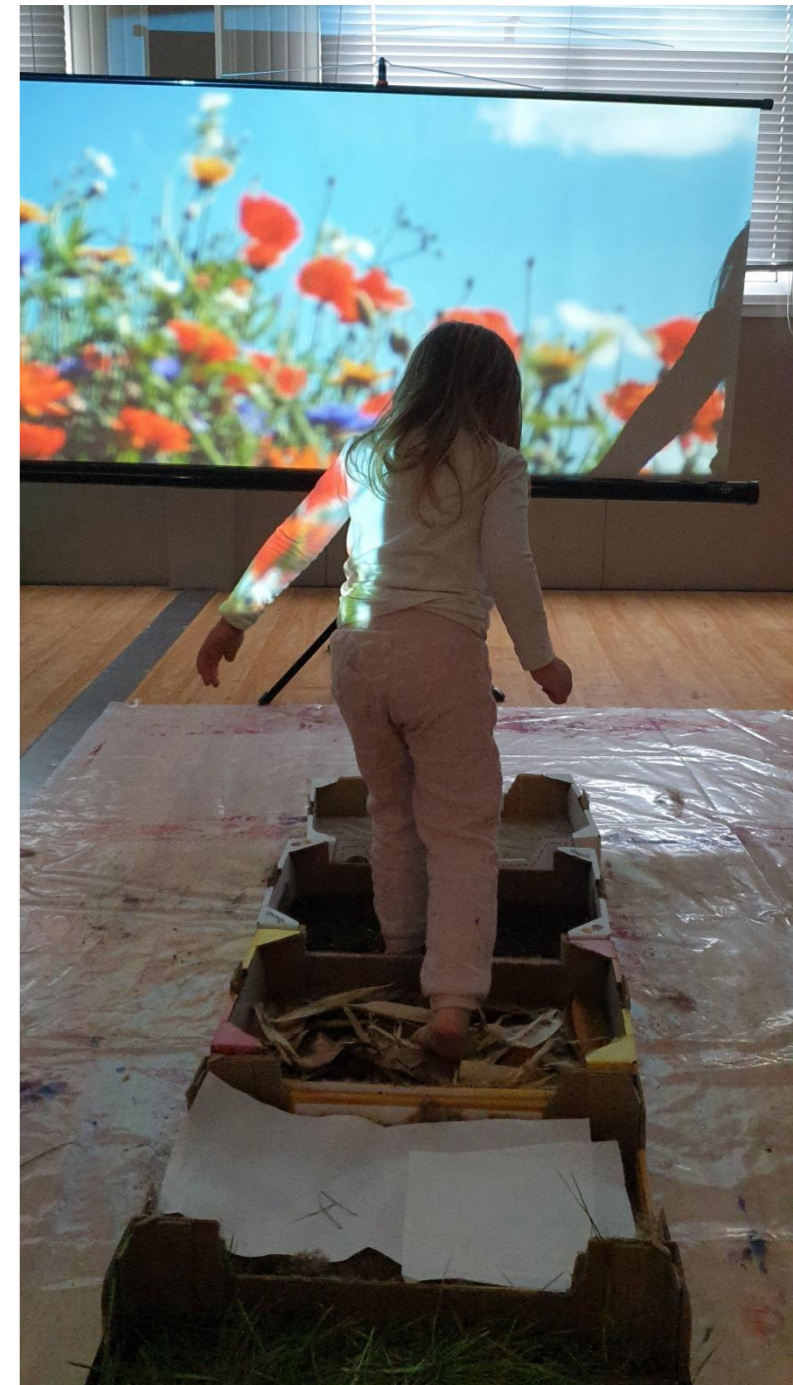
Come esperienza

Ovvero quello che l'analogico non ci permette. Salvo rare eccezioni. Camminare sulla luna, entrare in una cellula, vedere come un'ape... in questo caso il digitale permette esperienze nuove. E' l'esigenza di far "accumulare esperienze" ai bambini, come ci chiede il maestro Manzi, che ci spinge a chiederci quale tipo di esperienza. All'analogico chiedo l'esperienza della pioggia sul viso, al digitale una passeggiata in profondi fondali marini. Le tecnologie digitali ci permettono di creare nuovi ambienti per la didattica e nuove esperienze.

Servono un tablet, il cavo per collegarsi al videoproiettore, una parete libera...

La proiezione permette di giocare con i corpi, con le ombre, con le sagome, con gli oggetti. Dal gioco libero a quello progettato, l'immagine che mi trasforma un muro, un pavimento o il soffitto, grazie ad un videoproiettore, diventa lo sfondo e il luogo in cui nuove narrazioni e azioni possono accadere.

Immagine dalla buona pratica:
[Uno sguardo sulla natura ovvero la natura alla finestra](#)



Ispirazione dagli artisti:



Joan Jonas THEY COME TO US WITHOUT A WORD





Joan Jonas – BMW Tate Live: Performance Room

<https://www.youtube.com/watch?v=exARgsB0pkM&t=497s>



Materiale sviluppato grazie
alla sperimentazione del progetto
Keep in Touch



PARTNERS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.