

FIRENZE, LA MEDIA EDUCATION NELLE SCUOLE DELL'INFANZIA E NEI NIDI

Il Comune di Firenze ha elaborato un programma di Media Education con la convinzione che sia urgente far crescere e diffondere progetti pedagogici capaci di integrare i linguaggi multimediali nel processo educativo, a partire anche dal nido d'infanzia

La Direzione Istruzione del Comune di Firenze ha affiancato ai servizi on line per le famiglie e alla formazione per il personale amministrativo, educativo, docente pedagogico, una serie di attività laboratoriali di avvicinamento alla Media Education nelle scuole dell'infanzia e, da quest'anno anche nei nidi, nella consapevolezza che la realtà immersiva in cui viviamo deve essere governata.

I bambini e le bambine che sbrigativamente definiamo "nativi digitali" sono attratti dai nuovi strumenti tecnologici che vedono continuamente utilizzati dagli adulti; è compito dei servizi educativi e scolastici confrontarsi con la contemporaneità e saper ricondurre le tecnologie a finalità educative e pedagogiche. L'intento è quello di promuovere un uso consapevole e critico degli strumenti digitali, coinvolgendo le famiglie.

I bambini e le bambine sono grandi costruttori di immagini e la scuola è l'unico ambito dove si può e si deve intervenire per continuare ad educare al pensiero e, in particolare, al pensiero astratto coniugandolo alla concretezza della vita.

Sui diritti del nativo digitale può essere molto utile il video "Diritti dei bambini e delle bambine digitali".

Siamo convinti che sia urgente far crescere e diffondere progetti pedagogici capaci di integrare i linguaggi multimediali nel processo educativo, a partire anche dal nido d'infanzia dove per i bambini e le bambine essere connessi "con le mani" - si parla di "touch screen generation" - vuol dire non avere nessuna mediazione nell'accesso allo strumento. Toccare è un'attività normale a questa età, toccare contribuisce ad integrare il digitale nel loro corpo perché è un campo di esperienza nel loro mondo, dove sono abituati ad usare le mani. Il coinvolgimento delle famiglie è indispensabile perché è necessario creare una nuova cultura della genitorialità che faccia riflettere, per esempio, sul fatto che pubblicare una foto on line significa creare un'identità digitale che può avere conseguenze future.

L'utilizzo delle tecnologie digitali rappresenta nuove opportunità di conoscenza, a patto che le attività vengano pensate come strumenti per mettere in moto idee e pensieri, domande, curiosità, condivisioni, scambi, confronti.

Sul portale educazione del Comune di Firenze raccontiamo una parte delle esperienze e delle attività che avvengono nelle scuole dell'infanzia e, prossimamente, nei nidi.

Il video "Esperienze di Media Education" racconta le prime esperienze nell'anno scolastico 2015/2016, a conclusione del percorso formativo delle insegnanti a cura del Dipartimento di Scienza della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze; le/gli insegnanti non hanno esitato a mettersi in gioco e ad accrescere le loro competenze, perché non si può trasferire alle bambine e ai bambini qualcosa che ancora noi stessi non abbiamo compreso del tutto. Con le immagini diamo spazio ai punti di vista, alle emozioni, alla conoscenza, andando incontro a nuovi orizzonti.

Costruire giocattoli con la stampante 3D

Nell'anno scolastico 2014-15, insieme a **INDIRE** nelle scuole dell'infanzia Andrea del Sarto e Rodari abbiamo iniziato a sviluppare un progetto di costruzione di giocattoli con la stampante 3D che ha coinvolto bambini e bambine di 4 e 5 anni.

Lavorare in modo pratico in classe è considerato dalla pedagogia attiva il modo migliore per favorire gli apprendimenti e questo è il metodo privilegiato dalla scuola dell'infanzia. Le attività, basate sul racconto di una storia, prevedono la progettazione di oggetti e personaggi che sono disegnati dai bambini e dalle bambine su carta, poi su tablet o sulla

LIM sia in forma bidimensionale che tridimensionale. Poi si procede con la stampante 3D. È un'esperienza che favorisce la condivisione, il ragionamento, il procedere per tentativi fino ad ottenere il risultato (1).

I-theatre, un cantastorie tecnologico

I-theatre è un cantastorie tecnologico per sostenere i processi di pensiero e di costruzione collettiva di storytelling nella scuola dell'infanzia.

Cosa succede quando a scuola entrano le nuove tecnologie? Si aggiunge un nuovo linguaggio a quelli esistenti. Cosa cambia nel modo di trasmettere il sapere? In che modo gli strumenti digitali possono cambiare e migliorare la didattica? La parola d'ordine è aggiungere qualcosa a quello che già avviene tutti i giorni a scuola. Al momento in cui si racconta una storia, sollecitando la fantasia e la creatività, fa seguito un'attività in cui i bambini e le bambine realizzano figure, disegnano, ritagliano sfondi e oggetti di scena fino a creare una storia multimediale. Anche in questo caso, lo strumento utilizzato, i-theatre, contribuisce ad alimentare la capacità di condivisione, sviluppando abilità narrative e comunicative. Il video racconta una sperimentazione avvenuta nella scuola dell'infanzia comunale Ambrosoli, e documenta l'attività di un piccolo gruppo di bambine e bambini impegnato nell'invenzione di una storia collettiva e condivisa.

eTwinning

Il progetto **eTwinning** (anche qui in collaborazione con **INDIRE**) si configura come uno strumento molto efficace a disposizione dei/delle insegnanti anche allo scopo di scambiare e condividere esperienze. La prima esperienza **eTwinning**, nell'anno scolastico 2016/2017, ha visto protagoniste/i le bambine e i bambini delle scuole Viani e Locchi che con i/le loro insegnanti hanno avviato un gemellaggio elettronico su piattaforma multimediale. Un percorso che ha permesso ai bambini e alle bambine delle due scuole di conoscersi e condividere esperienze sperimentando un nuovo modo di comunicare, passando dall'ambiente virtuale all'esperienza reale di incontro e conoscenza.

Robot@School - Arriva Nao!

La scuola dell'infanzia Viani, nell'anno scolastico 2016/2017, ha aderito al progetto, proposto dalle Chiavi della città, di Robotica Educativa - come strumento per fornire un nuovo tipo di approccio alle tecnologie e all'uso del computer attraverso l'insegnamento dei principi elementari della robotica, del funzionamento dei sensori e della programmazione dei comportamenti del robot; giochi di costruzione ad alto contenuto tecnologico, con sensori di vario tipo e motori elettrici hanno permesso ai bambini e le bambine di conciliare creatività con principi scientifici costruendo piccoli robot collegati via computer alla LIM.

(1) Di seguito, i link per approfondire il progetto che va avanti anche quest'anno:

Costruire giocattoli con le stampanti 3D
Costruiamo giocattoli con la stampante 3D- Andrea del Sarto
Costruiamo giocattoli con la stampante 3D- Rodari
Relazione finale progetto Rodari sulle stampanti 3D