

AZIONE DI DIFFUSIONE E
CONSULTAZIONE SUL DOCUMENTO
BASE DELLE LINEE PEDAGOGICHE
PER IL SISTEMA INTEGRATO
“ZEROSEI”

Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

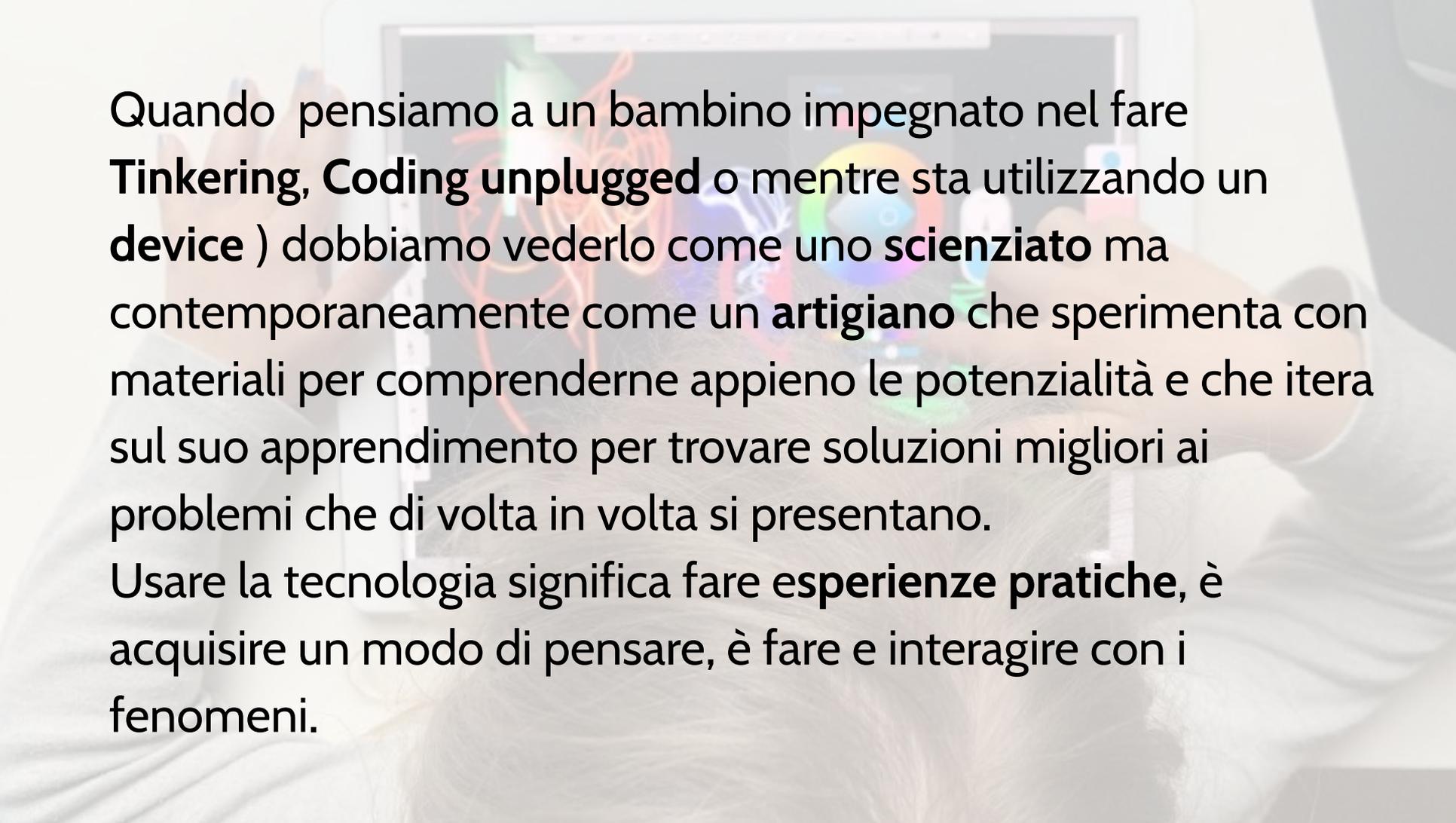
**9 GIUGNO 2021/
16 GIUGNO 2021**

Tecnici in erba: 4P per imparare facendo

Alessandra Serra

Servizio Marconi e Equipe Formativa Territoriale

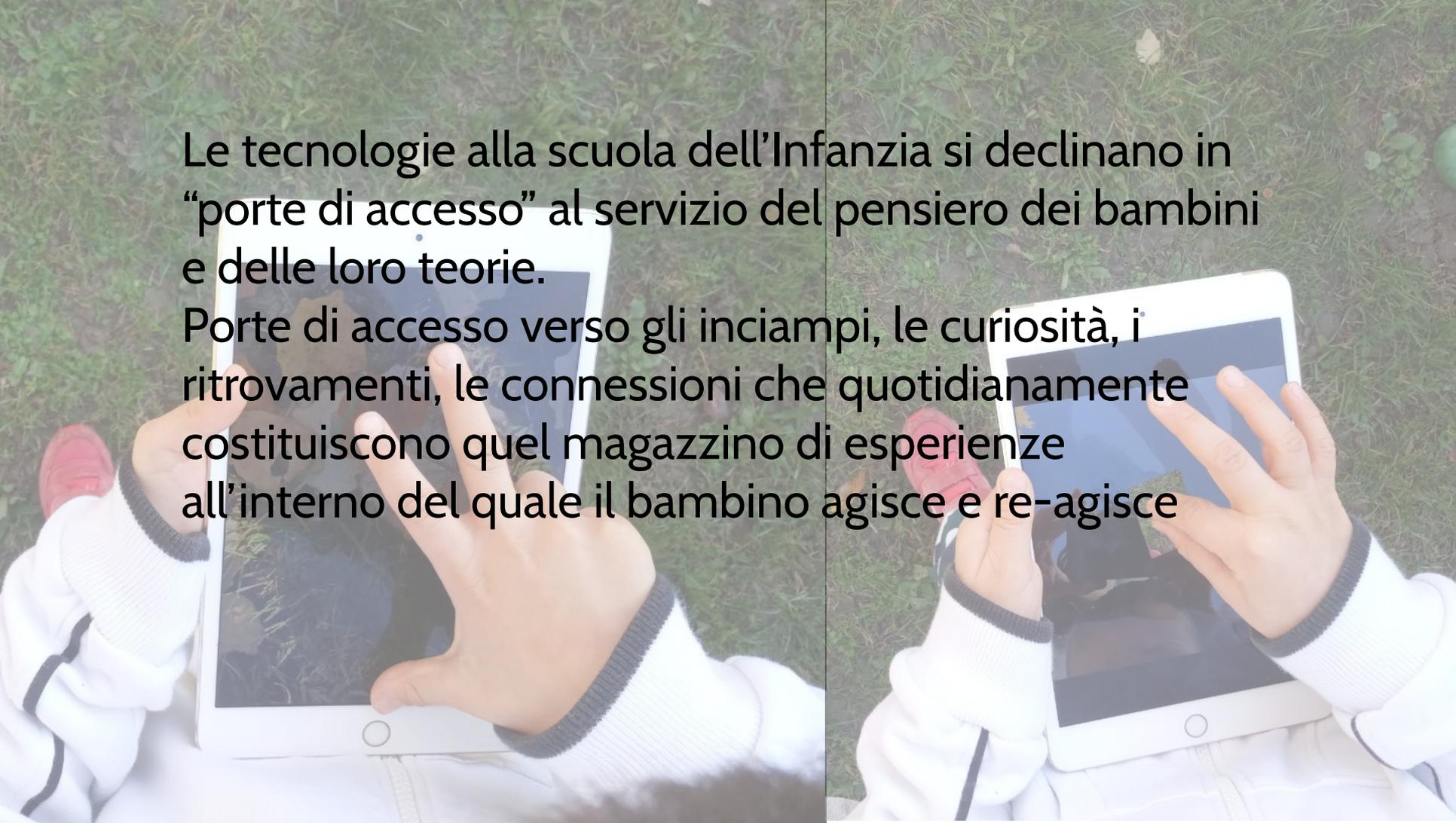


A child is shown from behind, holding a tablet. The tablet screen displays a colorful interface with various coding blocks and shapes. The background is a soft-focus image of the child's hands and the tablet.

Quando pensiamo a un bambino impegnato nel fare **Tinkering, Coding unplugged** o mentre sta utilizzando un **device**) dobbiamo vederlo come uno **scienziato** ma contemporaneamente come un **artigiano** che sperimenta con materiali per comprenderne appieno le potenzialità e che itera sul suo apprendimento per trovare soluzioni migliori ai problemi che di volta in volta si presentano.

Usare la tecnologia significa fare **esperienze pratiche**, è acquisire un modo di pensare, è fare e interagire con i fenomeni.



A top-down view of a child sitting on grass, holding a white tablet. The child is wearing a white long-sleeved shirt with dark ribbed cuffs and red shoes. The tablet screen shows a dark image with some light spots. The background is green grass.

Le tecnologie alla scuola dell'Infanzia si declinano in
“porte di accesso” al servizio del pensiero dei bambini
e delle loro teorie.

Porte di accesso verso gli inciampi, le curiosità, i
ritrovamenti, le connessioni che quotidianamente
costituiscono quel magazzino di esperienze
all'interno del quale il bambino agisce e re-agisce

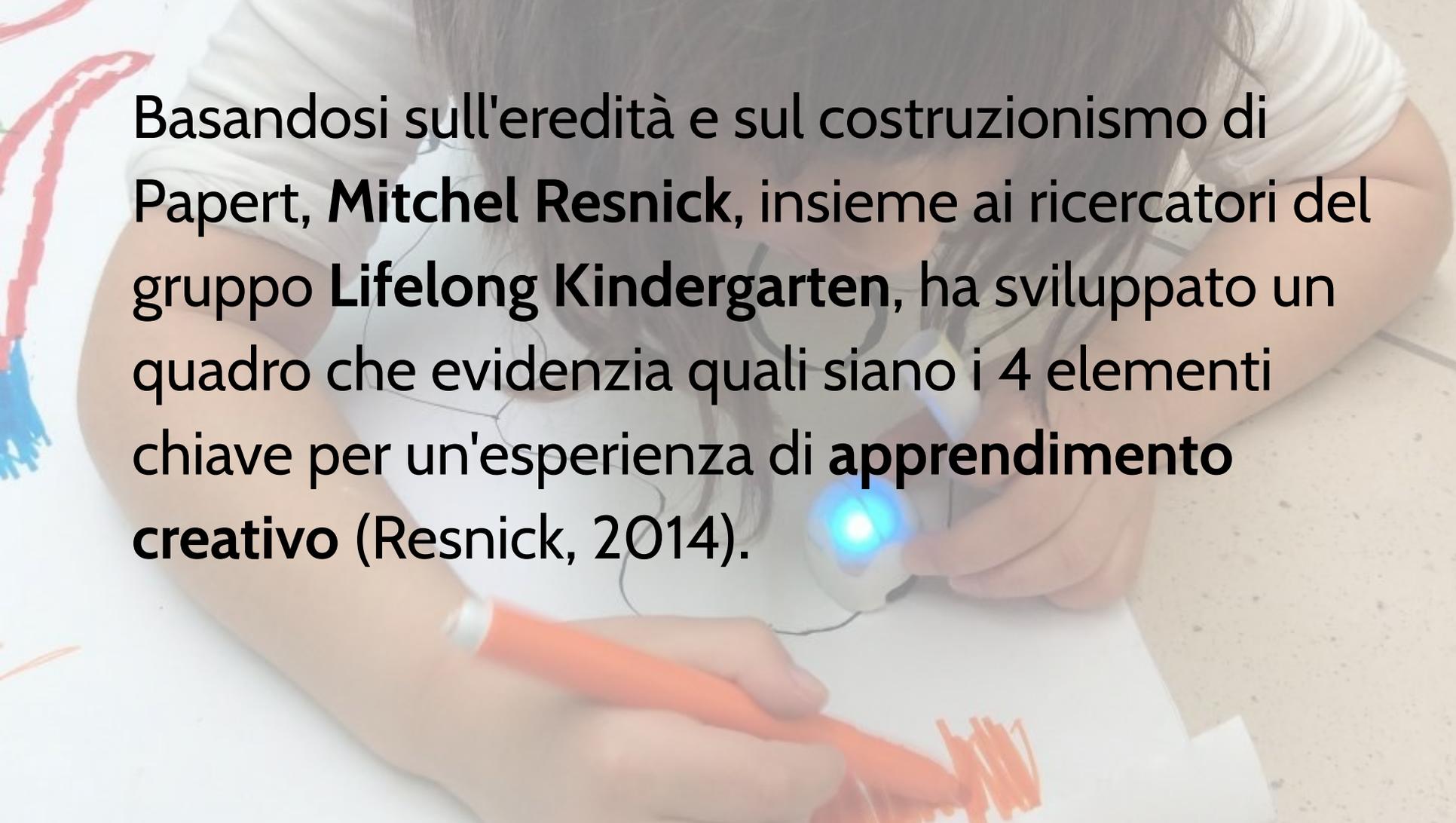
Armeeggiare con il digitale, con le App, utilizzare led e motorini, programmare piccoli robot significa saper utilizzare il ragionamento logico che porta alla risoluzione dei problemi ma includendo anche la creatività e l'espressione di sé.

L'uso degli strumenti incoraggia gli approcci bottom-up; valorizza modi concreti di pensare, e oggetti concreti con cui pensare.

Importantissimo quindi predisporre ambienti integrati, luoghi in cui l'analogico e il digitale diventano linguaggi che si prendono per mano a sostegno dei processi di apprendimento dei bambini.

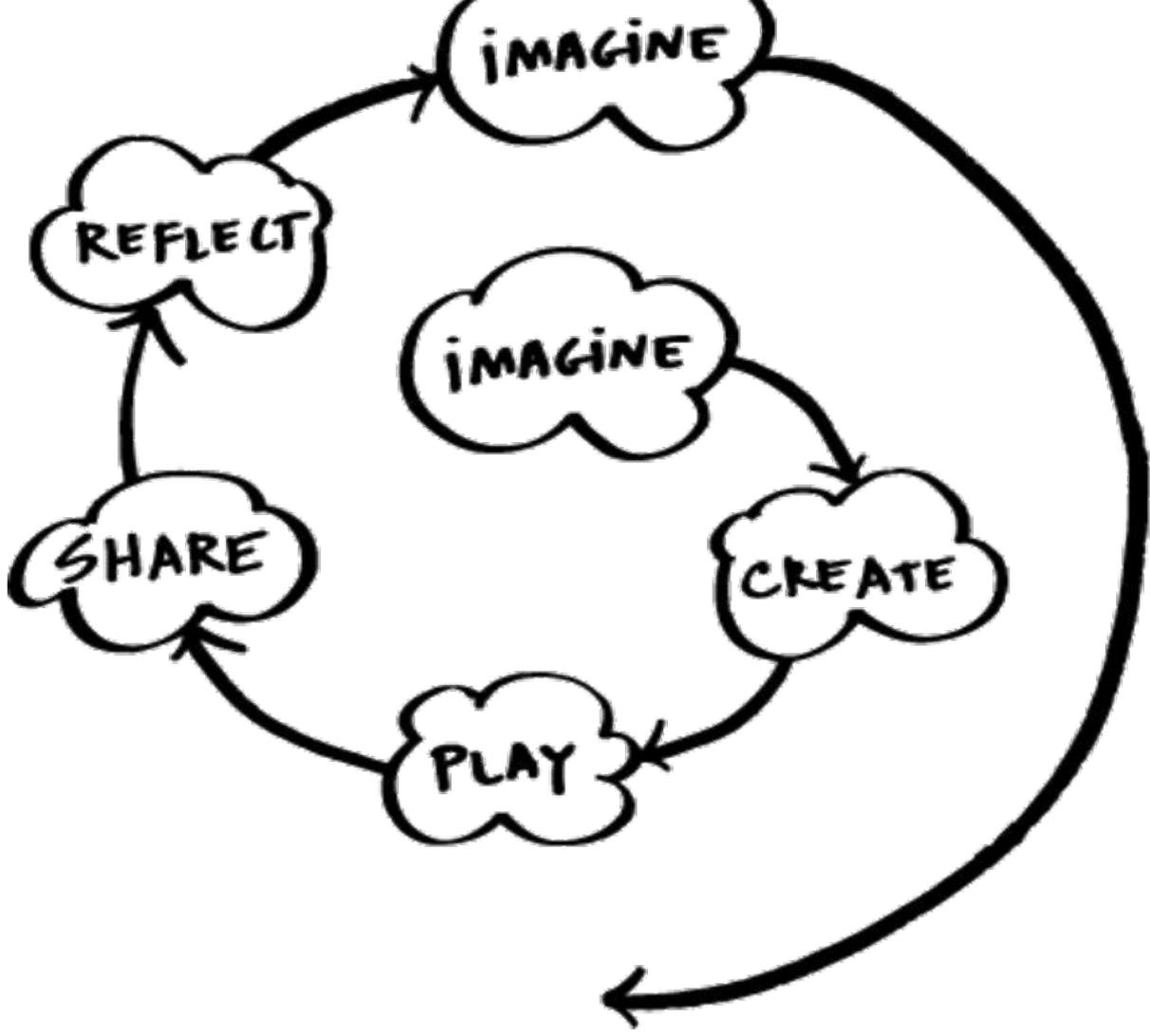
Ambienti integrati in cui i bambini trovano SET DI COSTRUZIONE (non KIT) dove si privilegia una didattica fondata sull'usare e fare per imparare e dove si prendono le distanze da una didattica fondata sull'imparare per usare.

Con la tecnologia viene privilegiato il problem finding e il problem solving in quanto nella costruzione attiva di manufatti nascono i problemi e si definiscono facendo e dove finalmente l'errore assume un'accezione positiva, dove si procede per continui aggiustamenti confrontandosi via via con i risultati perseguiti.

A child with long dark hair, wearing a white t-shirt, is sitting on a light-colored tiled floor. The child is holding a white computer mouse with a glowing blue light in their right hand and an orange marker in their left hand. They are drawing on a white sheet of paper. The background is slightly blurred, showing some colorful scribbles on the floor.

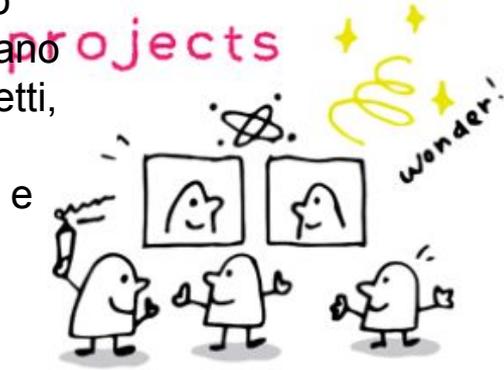
Basandosi sull'eredità e sul costruzionismo di Papert, **Mitchel Resnick**, insieme ai ricercatori del gruppo **Lifelong Kindergarten**, ha sviluppato un quadro che evidenzia quali siano i 4 elementi chiave per un'esperienza di **apprendimento creativo** (Resnick, 2014).

spirale creativa



Le 4" P" dell'Apprendimento Creativo

Le persone imparano meglio quando lavorano attivamente sui progetti, generando idee, progettando prototipi e facendo con le mani.

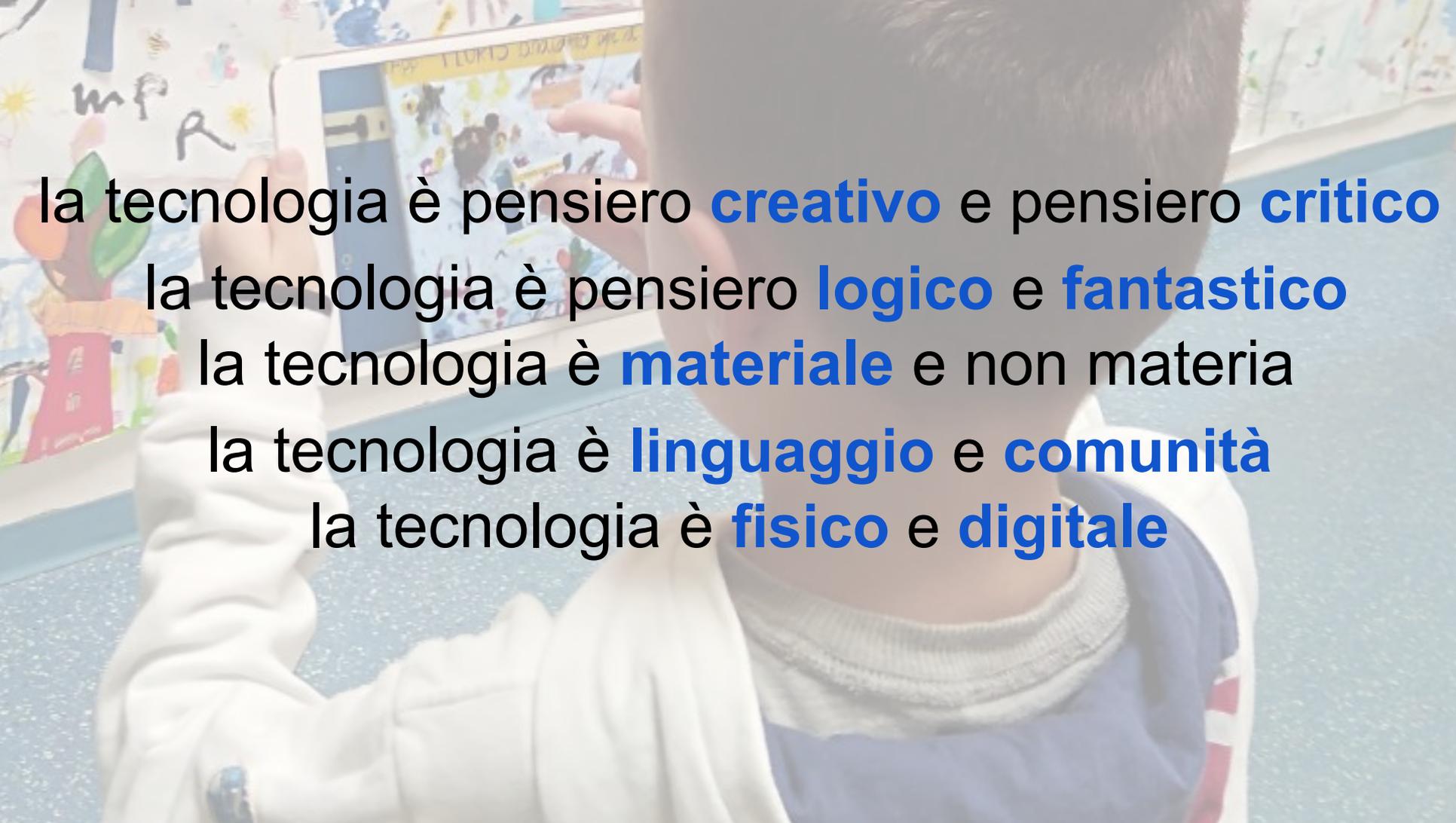


Quando ci si concentra su compiti significativi, le persone lavorano sempre di più, persistono di fronte alle sfide e imparano di più

L'apprendimento comporta una sperimentazione giocosa, provare cose nuove, armeggiare con i materiali, testare i confini, prendere rischi, e iterare ancora e ancora



L'apprendimento fiorisce come attività sociale con persone che condividono idee, collaborando sul lavoro di un altro



la tecnologia è pensiero **creativo** e pensiero **critico**

la tecnologia è pensiero **logico** e **fantastico**

la tecnologia è **materiale** e non materia

la tecnologia è **linguaggio** e **comunità**

la tecnologia è **fisico** e **digitale**



Con la tecnologia
i nostri bambini sono
pianificatori (scienziati)
improvvisatori (artisti)
e **creatori** d'apprendimento

Grazie