

“Scuola dell’Infanzia e Didattica Digitale”



Dalle scuole 15 Ottobre 2022
di Gemma Capicotto*

Abstract: *-Progettare, promuovere e realizzare “Viaggi Educativi” attraverso “i binari” di una didattica esperienziale, innovativa, che conducono il bambino, non solo ad esplorare la Bellezza dei paesaggi, non solo a conoscere i paesi e l’arte in essi custodita, il mondo agricolo e artigianale, il mare e le sue risorse, ma ad agire “a fare” esperienza attiva , sviluppando conoscenze, valori e atteggiamenti coerenti per diventare futuro cittadino responsabile.*

Outdoor education, didattica/laboratoriale, coding, orienteering, scuolaart e....il digitale per raccontare, raccontarsi e documentare –

Le ITC come strumenti per consentire la realizzazione di progetti condivisi in cui non tutte le attività sono caratterizzate dalla presenza di tecnologia.

Fondamentale è allora la progettazione di attività significative anche mediate dalla tecnologia, nella consapevolezza che qualsiasi strumento tecnologico può diventare una risorsa educativa importante solo all'interno di un quadro progettuale che ne specifichi il senso d'uso all'interno di un sistema di attività.

*Capicotto Gemma docente Scuola dell’Infanzia Istituto Comprensivo Praia A Mare CS, Collaboratore Dirigente Scolastico per la Scuola dell’Infanzia, Referente e Coordinatore Campi di Esperienza, Referente Educazione Civica per la Scuola Infanzia.

I bambini che frequentano la Scuola dell’Infanzia del ventunesimo secolo sono nati nell’era delle tecnologie e sono abituati a utilizzarle. Tuttavia, crescere e vivere in un contesto pervaso dai media non basta per garantire la crescita di bambini e futuri adulti capaci di utilizzare le tecnologie in modo critico e autonomo: le competenze digitali non sono infatti innate e neppure acquisibili per immersione (Prensky 2000).

Il Consiglio dell’Unione Europea già nel 2006 e poi ribadito nel 2018, invita il sistema scolastico a cambiare rotta.

Lo scopo della Scuola non è più quello di sostenere gli studenti nell'acquisizione di saperi e abilità, ma anche quello di accompagnare e facilitare la costruzione di competenze, ossia la capacità di utilizzare in modo congiunto saperi e abilità allo scopo di affrontare situazioni di vita reali (Castoldi 2011).

Il Consiglio dell'Unione Europea raccomanda lo sviluppo di otto competenze, tra le quali quella digitale che riguarda il saper usare, sia come autori che come fruitori in modo autonomo e critico le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. La tecnologia digitale, quindi, come strumento che si affianca agli strumenti didattici tradizionali verso l'innovazione di una scuola costruttivista che riconosce i cambiamenti della società e sviluppa una cultura digitale

Tale innovazione didattica non può che passare attraverso la ri-progettazione di spazi di apprendimento adeguati in cui le tecnologie vengono utilizzate da noi insegnanti allo scopo di dare vita a una didattica attiva, per problemi e progetti, volta a sostenere lo sviluppo, negli studenti, delle 8 Competenze Chiave per l'apprendimento permanente riconosciute dal Consiglio dell'Unione Europea.

Nelle Scuole , quindi, media-education che ha una duplice natura:

da un lato è da intendere come “educazione ai media” volta allo sviluppo di competenze che consentono un uso critico e consapevole dei media e dall'altro è da considerare come “educazione con i media” a sostegno della costruzione di un contesto educativo capace di utilizzare in modo efficace le tecnologie nei processi didattici.

Nelle Scuole dell'Infanzia l'educazione ai media e con i media si concretizza attraverso itinerari educativo/didattici in cui l'insegnante facilitatore utilizza le tecnologie con i piccoli studenti e le affianca agli strumenti didattici tradizionali allo scopo di dare vita a una didattica costruttivista, esperienziale che promuove la cultura digitale e sostiene lo sviluppo delle competenze.

L'uso del digitale nella Scuola dell'Infanzia non è rinunciare a mettere al primo posto attività concrete e manuali, di immersione nella natura, di contatto con il reale, ma di utilizzare strumenti presenti nella vita di tutti i giorni, cercando di comprendere come tali dispositivi possano essere utilizzati al servizio di attività concrete di supporto alla manipolazione, alla creatività, al linguaggio verbale...

Le tecnologie nell'esperienza educativa come:

l'utilizzo della LIM per visionare immagini



l'accesso all'applicazione classroom di Google Workspace in presenza, a scuola, per collegarsi e condividere esperienze come il racconto di una storia con i piccoli studenti di altri plessi scolastici Infanzia



la pratica di inventare storie e raccontare esperienze didattiche attraverso un utilizzo combinato di una varietà di linguaggi-verbale, visivo, sonoro e digitale (Digital Storytelling)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)
 Dirigente Scolastico: Dott.ssa Patrizia Granato
 Anno Scolastico 2021/2022

**SCUOLA DELL' INFANZIA
 DI
 AIETA**

InnovAmenti

STORYTELLING
 TINKERING Explorer
 GAMIFICATION Explorer
 INNOVATION

**PAESAGGI, FIABE E
 CODING UNPLUGGED
 (STORYTELLING, TINKERING, GAMIFICATION)**

Docenti: Capicotto Gemma, De Stefano Caterina

**SCUOLA
 FUTURA**

APRILE 2022



avvicina il bambino ai linguaggi multimediali , favorendo un posizionamento attivo e di ricerca espressiva e creativa attraverso il loro uso.

“Ciò che il bambino apprende deve essere interessante, deve affascinarlo: bisogna offrirgli cose grandiose, per cominciare, offriamogli il mondo”(M. Montessori)

.....e nel mondo del ventunesimo secolo ci sono anche le tecnologie.....