

Istituto Comprensivo di Porretta Terme

Scuola dell'Infanzia Statale
di
Porretta Terme

Sezione dei bambini di 5 anni

A.S. 2016-2017

*Passo dopo passo
e.....poi con la Bee-bot*



Insegnanti: Bragalli Antonella
Parentelli Rossana

Passo dopo.... passo

*L'unica cosa che dura nel tempo è la legge della fattoria:
occorre preparare il terreno, mettere il seme, coltivalo, annaffiarlo, poi,
gradualmente, curarne la crescita e lo sviluppo fino alla piena maturità....
non c'è sistema più veloce
(Stephen Covey)*

Premessa

A livello psicopedagogico si è da tempo diffusa l'importanza del corpo come punto di partenza per considerare l'essere umano nella sua completezza.

Sono ormai superate le distinzioni gerarchiche di mente-corpo dovute a vecchie concezioni dualistiche.

Dal punto di vista educativo, rifarsi al concetto di corpo significa mettersi di fronte al bambino nella sua concretezza.

Il corpo è alla base del processo di conoscenza; il bambino conosce la realtà che lo circonda mediante la propria attività percettiva e motoria prima di trasformarla in esperienza mentale.

Il corpo ha il suo linguaggio, si esprime con la gestualità, la mimica, il tono muscolare, l'uso dello spazio...parla utilizzando messaggi analogici, utilizzando metafore e simbologie. Il corpo, nel compimento delle proprie funzioni (respirazione, circolazione, digestione, sonno), diventa testimonianza di come si vive e si percepisce, di come ci si colloca nel mondo: ogni soggetto non è un dato statico, ma è presenza aperta alla relazione.

Nel campo delle tecnologie didattiche il costruzionismo ha offerto molteplici ambienti di apprendimento. Pietra miliare in questa direzione sono state le proposte di Papert Seymour che con il suo slogan "E' il bambino che programma il computer e non il computer che programma il bambino", ha generato quell'inversione epistemologica che, offrendo all'utente la gestione del sistema, ha contrapposto una didattica fondata sul concetto di "imparare per usare" ad una didattica fondata sul concetto di "usare per imparare".

Il costruzionismo è una variante del costruttivismo che condivide con quest'ultimo l'idea di un uomo costruttore di strutture di conoscenze ma specifica anche che la costruzione di conoscenze è molto più significativa in un contesto dove il soggetto che apprende è impegnato nella costruzione di un qualcosa di concreto e condivisibile.

Secondo Papert, costruzionismo è una parola con due aspetti, uno si richiama alla teoria costruttivista ad a Piaget che considera l'apprendimento come una ricostruzione e non come una mera trasmissione di conoscenze (istruzionismo), l'altro estende il concetto dei materiali manipolativi affermando che la costruzione e quindi l'apprendimento è più efficace e padroneggiato quando non è solo mentale, ma è supportato da una costruzione reale, da una attività come la costruzione di un progetto significativo. Papert chiama questa forma di costruzione mentale "pensiero concreto". Il motto risulta così essere "non apprendere per applicare, ma fare per imparare".

Con questo spirito è stata introdotta la robotica nella nostra sezione con i bambini di 5 anni, anche se di fatto associare la robotica ai bambini piccoli suscita da un lato grandi entusiasmi, dall'altro qualche timore giustificato dall'utilizzo di un "oggetto su cui riflettere".

Unità di apprendimento

La Geometria come prima rappresentazione del mondo fisico: I percorsi

Il corpo è l'elemento fondamentale attraverso il quale il bambino viene in contatto con il mondo e costruisce la propria identità personale e sociale. Le attività che coinvolgono il corpo non solo contribuiscono allo sviluppo psicofisico ma arricchiscono la dimensione relazionale. Il corpo è l'unico strumento a nostra disposizione per conoscere quello che è fuori dal corpo, non abbiamo altri strumenti di conoscenza se non noi stessi e il nostro modo di vivere.

In questa unità di apprendimento si cercherà di favorire un percorso per aiutare i bambini a sperimentare e intuire i primi concetti spaziali. Verranno favorite esperienze che coinvolgono momenti di riflessione e rielaborazione delle attività condivise per far sì che i bambini diventino sempre più capaci di coordinare le diverse informazioni visive, uditive, tattili, posturali, imparando così ad organizzare, costruire e inventare il "proprio" spazio.

Inizialmente sono stati realizzati percorsi nel reale, all'interno della sezione e in giardino, per favorire l'organizzazione dello spazio, di interazione tra competenze spaziali e linguaggio, di avvicinamento del "saper fare" con il "sapere spaziale".

In particolare è stata posta molta attenzione anche all'uso appropriato e consapevole di un linguaggio pertinente e di termini specifici che hanno favorito la rappresentazione mentale dello spazio. Sono state proposte attività nell'ambiente reale (3D)



Percorsi liberi

“...abbiamo fatto un percorso con dei piedi di plastica, con dei coni, con dei cerchi grandi, medi e piccoli. Quelli piccoli erano gommosi...quelli grandi sembrano degli hula hop...poi abbiamo usato delle corde colorate, dei bastoni di plastica di tanti colori. Ci siamo messi d'accordo per dove mettere gli oggetti e per fare un percorso tutti insieme!”

In palestra percorsi obbligati



“In palestra le maestre hanno preparato un percorso con dei coni, con i cartelli stradali che avevamo costituito noi, delle corde che facevano la strada per passare in mezzo. C'erano anche due materassi molto grandi....su uno ci nuotavamo sopra e poi per passare all'alto materasso c'era una montagna da dove cadevano i massi. C'era pure un tunnel dove dove-



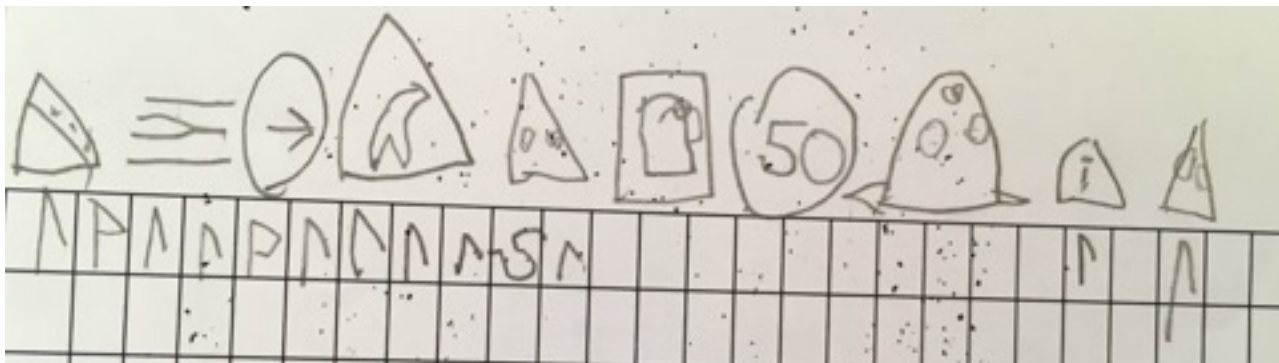
vamo passarci dentro.”

Labirinti

“Le maestre hanno preparato un labirinto dove solo una strada era aperta e portava all’uscita e le altre erano chiuse...non portavano da nessuna parte...”



In sezione, utilizzando il metodo del Cooperative Learning i bambini sono stati invitati a progettare un percorso in piccolo gruppo; in seguito ogni gruppo ha costruito il percorso e seguito le indicazioni che si erano dati disegnandolo sui fogli.



Unità di apprendimento Giochi in 3D

Una mattina in sezione i bambini hanno trovato tantissimi oggetti tridimensionali come scatoloni di varie forme, misure e grandezze e attrezzi di varie forme e colori. I bambini sono stati invitati a distribuire i vari oggetti nell'ambiente e nel modo che preferivano.



*“Qui stavamo scattando delle foto per fin-
ta....perchè
così vedevamo
meglio tutte le
forme che
c'erano intor-
no a noi...”*

*“...ci
siamo
messi
anche
sdra-
i a tì
p e r
vede-
re le
forme
anche
d a
vici-
no e*



*da tutte le parti...abbiamo passeggiato intorno alle forme e alle
scatole.”*

Sono state scattate foto di tutte le composizioni realizzate e in seguito ogni bambino/a ha scelto la composizione che preferiva e l'ha ridisegnata.



"...un fiocco"



"...una navicella spaziale..."



.....una macchina...."



Unità di apprendimento Scopriamo i solidi

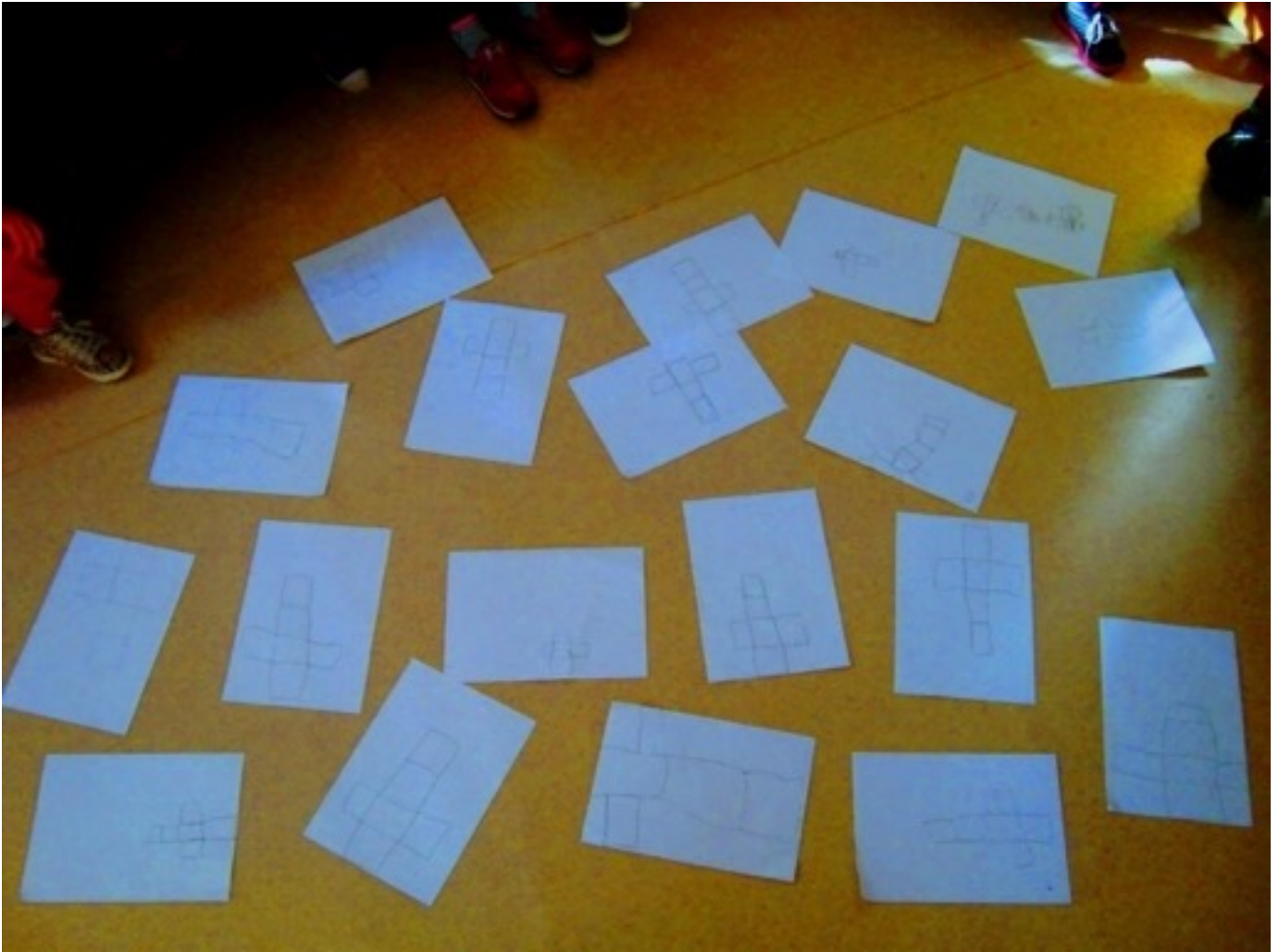
Dopo la suindicata attività i bambini sono stati invitati ad analizzare tutti i solidi che riuscivano a "vedere" intorno a loro, per cercare relazioni o differenze.

“Guardiamo delle cose che hanno la stessa forma....a forma di dado....e della casa sotto il tetto”



“Abbiamo aperto le scatole e disegnato il contorno e abbiamo visto e capito che per fare quella scatola ci volevano sei quadrati e così diventava una forma che si chiama CUBO”





...ora sappiamo anche disegnarlo”

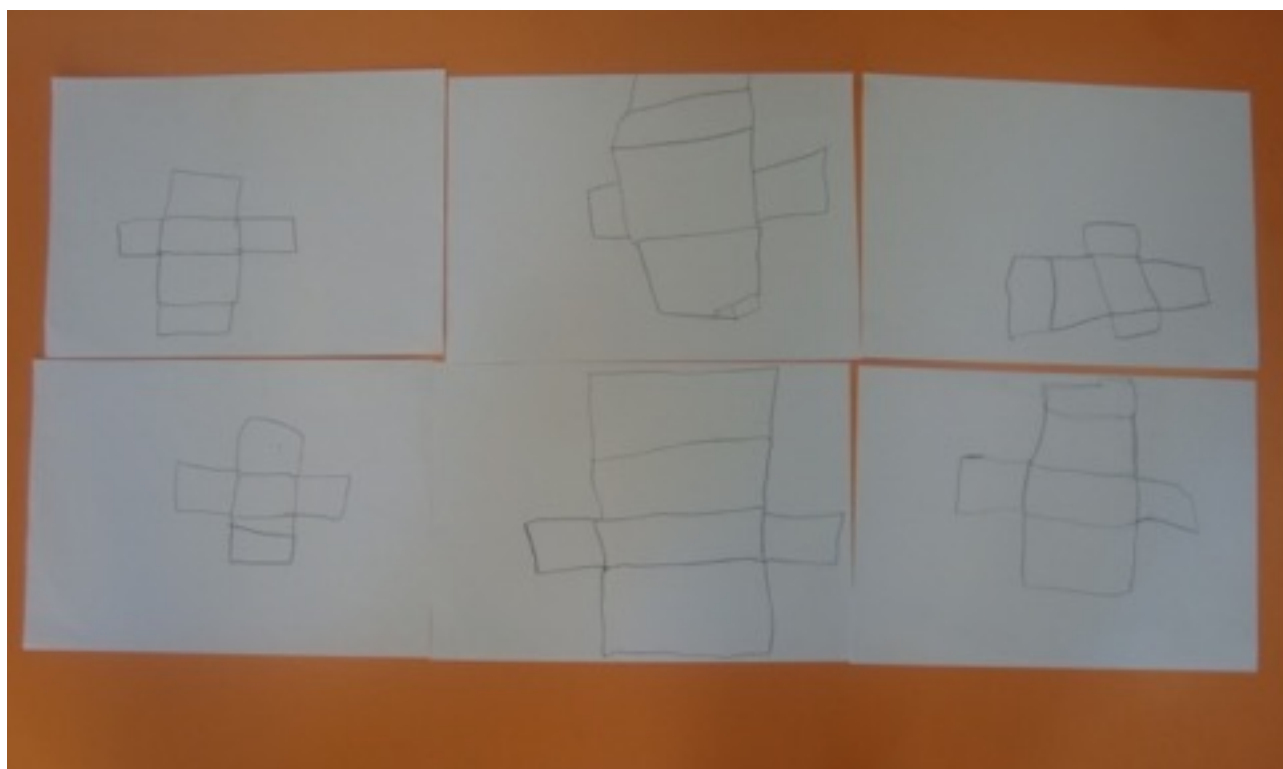


“Abbiamo preso uno scatolone che aveva la forma di un frigo...di un ascensore, l’abbiamo guardato, toccato, annusato....”

“.....poi l’abbiamo aperto e fatto il contorno con un pennarello. Abbiamo scoperto che c’erano due quadrati e quattro rettangoli. Questa forma si chiama Parallelepipedo”



“...ora lo sappiamo anche disegnare.”



“Abbiamo preso uno scatolone che sembrava un tetto di una casa a punta”



“...siamo molto curiosi e abbiamo aperto anche questa scatola e i abbiamo disegnato il contorno con un gesso....”



*“.....sí chiama
Píramide e
anche questo
solído lo sap-
píamo díse-
gnare”*



Sono state proposte anche attività collaterali che hanno contribuito alla interiorizzazione ed alla padronanza dei concetti, come ad esempio al ricalco di forme, alla loro riproduzione sul foglio quadrettato, agli ingrandimenti e rimpicciolimenti al ritaglio e al collage di forme, ad embrionali attività di classificazione, attraverso una sorta di caccia alle forme da ricercare nell'ambiente, da ritagliare da giornali,....; o di caccia al tesoro dove le caratteristiche delle forme sono indizi per scoprire la "forma-tesoro" corrispondente, ecc. ecc.

Unità di apprendimento Il plastico di un paese "luminoso"

Dopo aver proposto attività in ambienti reali (3D) abbiamo proseguito con la progettazione di un paese immaginario in piccole dimensioni per poi proseguire con la riproduzione 3D dello stesso ambiente in piccole dimensioni (il plastico) e solo successivamente sarà realizzata la rappresentazione in 2D (mappa).

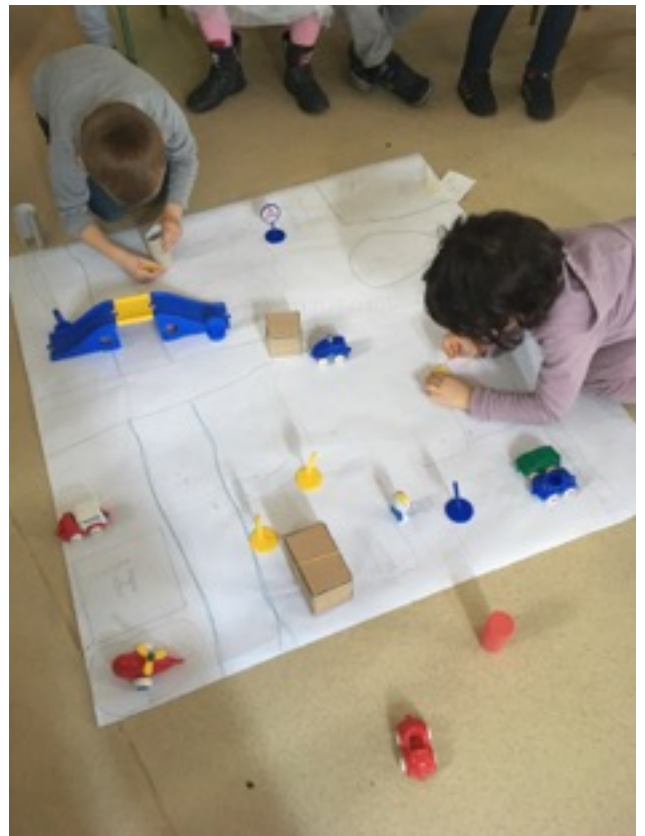
La costruzione del plastico è stata accompagnata da una discussione collettiva che ha consentito ad ogni bambino/a di confrontare la propria rappresentazione mentale dello spazi con quella degli altri compagni, in modo da essere eventualmente disposto a rivedere e a modificare la propria soluzione.

L'8 marzo 2017 gli operatori di Hera sono venuti a scuola e hanno proposto una rappresentazione teatrale utilizzando un approccio narrativo, poetico, divertente ed emozionale, i bambini sono stati coinvolti nella conoscenza del tema energia e stimolati al contempo alla partecipazione attiva.

“Abbiamo progettato il nostro plastico del paese”



“Prima abbiamo disegnato le strade.....abbiamo anche pensato di mettere le case e gli alberi...il campo sportivo, la polizia municipale, l'ospedale...il municipio. il fiume, la ferrovia, la stazione dei treni, la scuola....”





“Poi abbiamo iniziato a fare le case, usando delle scatoline oppure del cartone a forma di parallelepipedo e di cubo e per fare i tetti abbiamo usato delle piramidi.”



“Abbiamo pitturato gli alberi e il campo sportivo....il fiume.....la ferrovia....”

“...i lampioni con i pannelli solari che di notte si illuminano.”



“Preparato il campo, con dei tappetini di colore verde, dove mettere il nostro paese e ci abbiamo messo sopra la strada.”



“Abbiamo fatto il paese di giorno con il sole e di notte con la luna e i pannelli solari dei lampioni che illuminano tutto”



“Poi abbiamo aggiunto le case e i pannelli solari sui tetti, gli alberi e la scuola e tutto quello che avevamo preparato.”

Con l'elaborato abbiamo partecipato al Concorso "La grande macchina del mondo" promosso dal Gruppo Hera e abbiamo vinto il secondo premio di 350,00. Il 29 maggio 2017, alla presenza della Dirigente Scolastica Dott.ssa Cioni Emanuela, ai bambini della nostra sezione è stato consegnato il buono dalla referente dei progetti didattici Hera Dott.ssa Maresta Leonarda.



Unità di apprendimento Precoding e..... coding

Il pensiero computazionale rappresenta la quarta abilità di base, oltre a saper leggere, scrivere e far di conto.

E' importante imparare a programmare perché è uno strumento per sviluppare il pensiero computazionale insegna a pensare in maniera algoritmi: a trovare una soluzione e svilupparla.

Oggi, quando si parla di progettazione si fa riferimento al "coding" il quale offre ai bambini una forma mentis, capace di aiutarli ad affrontare problemi complessi, ed inoltre li stimola ad diventare soggetti attivi di tecnologia.

I robot offrono la possibilità di imparare il pensiero computazionale in modo divertente e coinvolgente, infatti l'apprendimento avviene nell'interazione con un oggetto reale e attraverso il gioco:

- stimolano il pensiero creativo attraverso la ricerca di soluzioni innovative a problemi pratici;
- fanno comprendere come si sviluppa un problema complesso;
- favoriscono il pensiero critico in quanto non esistono uniche soluzioni ad un problema, ma più soluzioni potenzialmente valide;
- sviluppano il pensiero logico e la capacità di correlazione;
- sono interattivi e invitano allievi e docenti a lavorare insieme.

“Siamo partiti dal piazzale della Scuola Primaria con il pulmino per andare a Bologna alla Fondazione Golinielli”



“Quando siamo arrivati c'erano due ragazze che ci aspettavamo e ci hanno portato a visitare questo posto...”



“Ci hanno portato in un'aula molto grande dove vanno i bambini un po' più piccoli a giocare e a lavorare.”



“Una ragazza ci ha chiesto: come si muovevano i robot? “Si muovono così.....i robot li fanno gli ingegneri e si caricano con una chiave”



“Ci hanno fatto vedere un cartello con delle frecce che danno le indicazioni: su-giù-destra - sinistra

Le ragazze l’hanno appiccicato sulla schiena a un bambino e poi un altro bambino spingeva i bottoni per dare i comandi di cosa fare.....“

“...uno faceva il robot l'altro dava i comandi”



“Poi ci hanno fatto vedere delle specie di api...ci piacciono perché hanno una faccia simpatica....ce le hanno date in mano e in coppia le abbiamo potute toccare, accendere, spegnere, provare....si accendono sotto con un tasto....se premi il tasto arancione e poi quello verde... quando si spinge “go” si illumina....abbiamo scoperto che si chiamavano Blue-bot.”



“Ci hanno dato un foglio con dei quadrati grandi e con le Blue-bot abbiamo provato a farla andare dalla scimmia al leone ma è stato difficile perché non sempre facevano quello che volevamo”



“Abbiamo dovuto pensare molto e metterci d'accordo per farle andare dove volevamo noi....”



Unità di apprendimento “Alla scoperta di un Robot: la Bee-Bot”

In questa unità didattica sono state proposte, in un primo momento, simulazioni corporee per sviluppare la logica computazionale che sono state estese a percorsi progettati dai bambini stessi e successivamente utilizzati con la mediazione della Bee-Bot.

La robotica educativa favorisce l'apprendere per scoperta, esplorare il problem solving e riconoscere il ruolo positivo dell'errore.

L'apprendimento per scoperta cambia la modalità tradizionale di insegnamento: l'alunno cui si propone un percorso di robotica, infatti, è continuamente chiamato a risolvere problemi. Deve scoprire cosa succede, può verificare concetti e in caso di errore può vedere cosa accade quando dà dei comandi e se sbaglia l'apetta si comporta in modo differente da quanto richiesto.

Si impara meglio a risolvere i problemi se è necessario riflettere e capire come correggere l'errore insieme ai compagni e con il supporto dell'insegnante.

L'attività è laboratoriale e le discipline coinvolte sono molteplici: la tecnologia, l'informatica, la matematica ma anche la lingua; inoltre, si favorisce un'attività di gruppo, quindi si impara anche a lavorare insieme.

La "robotica educativa" è un filone didattico che consente, in maniera giocosa, intuitiva e partecipativa, di sviluppare competenze altamente qualificanti come il pensiero computazionale, la logica, la conoscenza del mondo digitale, e di affiancarsi a percorsi multidisciplinari in maniera creativa.

E' importante imparare a programmare perché è uno strumento per sviluppare il pensiero computazionale che si configura come "**Quarta Abilità**" dopo leggere, scrivere e fare di conto.

Le Bee-bot offrono la possibilità di imparare il pensiero computazionale in modo divertente e coinvolgente, adatto ai bambini/e in età prescolare perché l'apprendimento avviene nell'interazione con un oggetto reale e attraverso il gioco.

Con questi robot si costruiscono attività che stimolano il pensiero creativo attraverso la ricerca di soluzioni innovative a problemi pratici e fanno comprendere come si sviluppa un problema complesso e come si può risolverlo. Il loro utilizzo favorisce lo sviluppo del pensiero critico in quanto non esistono uniche soluzioni ad un problema ma più soluzioni potenzialmente valide

La possibilità di utilizzare un'ape robotica permette ai bambini di esplorare il mondo con semplici comandi: ogni passo della Bee-Bot avanti o indietro misura 15 cm e la rotazione sono di 90° a destra e a sinistra.

L'utilizzo della Bee-Bot aiuta a sviluppare la logica e a contare, guida a visualizzare i percorsi nello spazio, aiuta ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione e favorisce il processo di lateralizzazione.

I bambini potranno realizzare mappe in 2D oppure usufruire di percorsi già predisposti dalle insegnanti o dagli alunni di classe 1^a della Scuola Primaria, utilizzando la Bee-Bot; i comandi possono essere dati anche in sequenza e se ne possono memorizzare fino a 40. Dopo aver dato le istruzioni per far partire la Bee-Bot, dovranno premere il pulsante verde con la scritta "Go". All'inizio e alla fine del movimento ci sarà anche un segnale sonoro e il lampeggio degli occhi.

“Sul tappeto abbiamo messo un fiore, un albero, la casa della mamma e di Cappuccetto Verde e la casa della nonna.....dentro i quadrettoni”

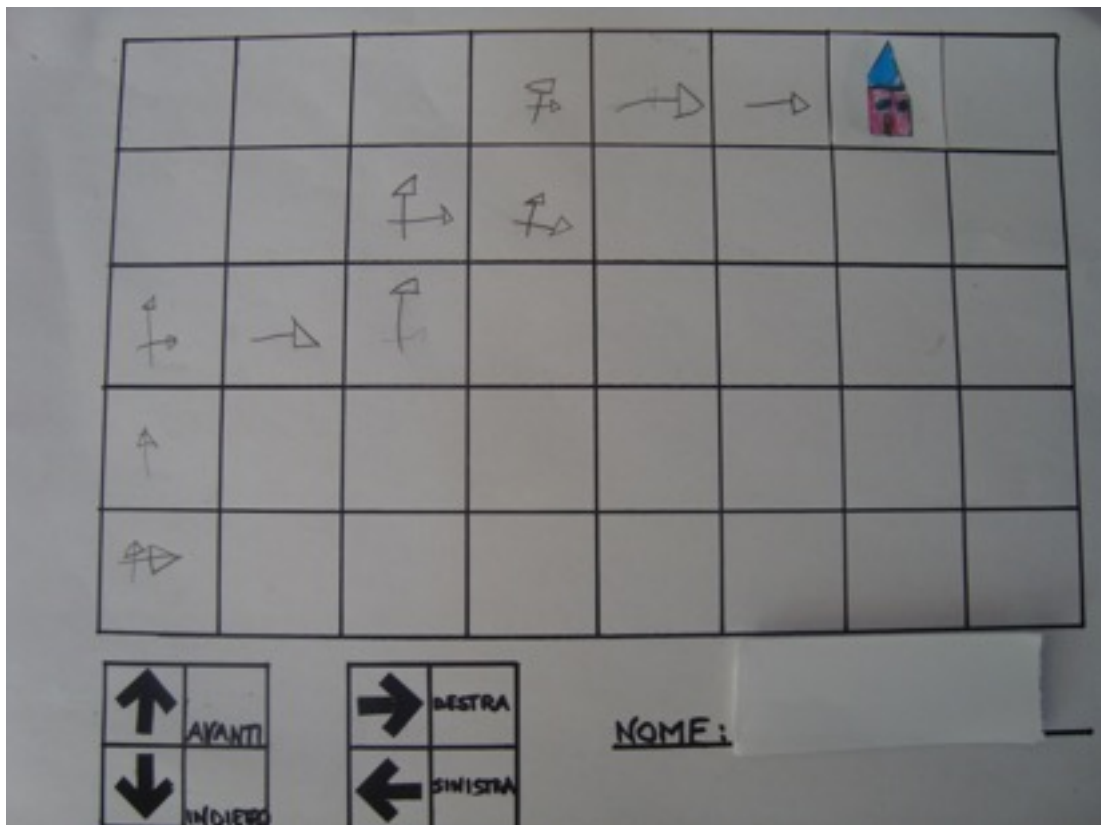




“Per arrivare agli oggetti abbiamo fatto un percorso, prima in due bimbi: uno guidava e l’altro faceva la macchina.....poi abbiamo ri-pensato tutto il percorso che abbiamo fatto e scritto con le frecce.”



“Abbiamo fatto una scheda dove abbiamo disegnato una cosa e poi disegnato e scritto le frecce del percorso per arrivarci”



Come verifica degli apprendimenti dell'Orientamento spaziale in "2D", in un incontro di continuità, i bambini hanno partecipato a una caccia "ai tesori nascosti" negli ambienti della Scuola Primaria con una mappa preparata dagli alunni di classe 5[^].



“Un giorno siamo andati alla Scuola Primaria e abbiamo incontrato la maestra Paola che ci ha fatto vedere una mappa che avevano preparato i bambini grandi per noi”

“Nella mappa c’era disegnata la Scuola Primaria con le aule, le scale, l’atrio; nella mappa c’erano gli indizi sugli oggetti di Cappuccetto Verde che erano stati nascosti”

“Abbiamo guardato la mappa e trovato tutte le cose che ci avevano nascosto i bimbi grandi. Siamo stati bravissimi perché li abbiamo trovati subito!”



Ambiente di apprendimento

Utilizzando il plastico i bambini hanno preparato una mappa in 2D del paese per le nostre amiche Be-bot e Blue-bot.





Terminata quest'ultima attività i bambini hanno potuto sperimentare un ambiente di apprendimento dove a piccoli gruppi hanno potuto giocare con il tappeto in 3D, con la Bee-bot e la mappa di Cappuccetto Verde , la Blue-bot l'hanno fatta passeggiare per le vie del paese in 2D, utilizzato un app della Blue-bot con il tablet, e programmato il percorso della Blue-bot direttamente dal tablet.



“Il curricolo della scuola dell’infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un’equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazioni, di apprendimento, dove le stesse routine svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L’apprendimento avviene attraverso l’azione, l’esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l’arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza.

L’organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell’ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita programmazione e verifica.

(Miur, Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, p. 17, Settembre 2012)

Questo progetto è stato documentato in un librone di sezione arricchito con foto e parole dei bambini; è stato costruito anche un digital storytelling che ha facilitato l’apprendimento di contenuti complessi in modo divertente e coinvolgente. I bambini, infatti, per realizzare questo artefatto hanno attivato lo scambio collaborativo delle conoscenze tra pari, il confronto dialogico, lo spirito critico, la ricerca di nuove interpretazioni e la loro creatività.

Utilizzando il digital storytelling l’allievo diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e può mettere a frutto le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali nella forma di racconti digitali, come esito dei propri apprendimenti.

Sul piano affettivo, creare un oggetto multimediale ed esprimere la propria creatività e condividerla con altri contribuisce a migliorare la motivazione ad apprendere e la stima di sé.

Il Digital Storytelling attiva competenze trasversali attraverso il Learning by Doing, il Cooperative Learning e il Problem Solving.

Campi d'esperienza

- La conoscenza del mondo- Numero e spazio
- I discorsi e le parole
- Il corpo e il movimento

Competenza specifica

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze
- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare
- Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

Obiettivi di apprendimento

- Rispettare regole stabilite per la realizzazione di un compito
- Muoversi rispettando vincoli/ostacoli
- Sperimentare limiti e potenzialità corporee in situazioni motorie statiche e dinamiche
- Eseguire rilevazioni/misurazioni utilizzando il corpo
- Sperimentare strategie per misurare proprietà
- Usare simboli condivisi per rappresentare azioni e misure
- Usare termini sempre più precisi per raccontare e descrivere esperienze
- Rappresentare e verbalizzare con modalità condivise i propri elaborati

- Interagire con un robot programmabile e con funzioni anche complesse
- Sviluppare il pensiero spaziale e computazionale, il game-learning e le capacità logiche
- Imparare a pensare in maniera ordinata e sequenziale, promuovendo maggiore consapevolezza nell'orientamento motorio
- Creare contesti immaginari per rendere l'attività ancora più interattiva
- Promuovere il pensiero computazionale per trovare una soluzione e svilupparla
- Ordinare i pensieri, trovare soluzioni programmare
- Permettere ai bambini di diventare soggetti attivi di tecnologia
- Utilizzo consapevole della tecnologia.
- Opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo e intenzionale.

Metodologia didattica ed educativa

Sono stati predisposti percorsi e attività per sviluppare la percezione dello spazio e la sua rappresentazione.

Utilizzate attività psicomotorie, grafico-pittoriche e manipolative, materiali differenti e le Bee-Bot.

Le modalità laboratoriali sono state realizzate attraverso piccoli gruppi di lavoro con un approccio al cooperative-learning; i bambini, inoltre, sono stati stimolati ad utilizzare il problem solving, attraverso la costruzione condivisa delle conoscenze.

Tempi: da Novembre 2016 ad Aprile 2017

Strumenti: oggetti e attrezzi per la psicomotricità, laboratorio Fondazione Golinelli, libri, immagini, materiale di vario genere: cartone, bristol, tempere, colori a matita, stoffa, colla, ecc.; macchina fotografica, videocamera, Bee-bot e Blue-bot

Spazi utilizzati

Spazi scolastici della Scuola dell'Infanzia; Palestra Scuola Secondaria di I grado; Scuola Primaria, Fondazione Golinelli - Bologna

Verifica

Momenti di confronto fra docenti

Osservazione interesse e partecipazione dei bambini

Elaborati e voci dei bambini inseriti nel percorso che ha raccolto tutti i lavori di gruppo

Valutazione del progetto

La valutazione del prodotto ha accompagnato la realizzazione dell'attività e controllato costantemente l'adeguatezza dei mezzi e degli strumenti utilizzati. In itinere, da parte del team insegnanti, è stato assunto un atteggiamento scientifico di ricerca di senso e di significato. L'interesse, il coinvolgimento e la partecipazione dimostrati sia dalle insegnanti che dai bambini è stato molto soddisfacente.

In questo contesto la valutazione dei processi si riferisce all'intero processo educativo e non alle singole prestazioni dei bambini, pertanto si sono valutati sia i processi attraverso i quali i gruppi hanno costruito conoscenza sia i risultati e/o prodotti, come pure il rispetto delle norme cooperative e la qualità delle relazioni sociali tra i membri. Le insegnanti hanno predisposto il setting ossia, gli spazi, i materiali, la cura delle relazioni e della comunicazione dell'esperienza formativa, organizzato la scansione dei tempi, la composizione dei gruppi e la strutturazione delle consegne.

Punti di forza:

- Attrattiva
- Carattere ludico
- Condivisione in un gruppo
- Centralità dei bambini
- Manualità abbinata al ragionamento
- Autovalutazione
- Interdisciplinarietà

Punti di debolezza:

- il tempo
- lo spazio
- l'insuccesso
- il calo di interesse

Documentazione

Il percorso è stato documentato attraverso un librone arricchito di foto e con un ambiente in 3D che ha raccolto gli elaborati dei bambini.

Il progetto didattico è stato documentato in modalità digitale e in formato pdf e inserito nel sito dell'Istituto.

Alle famiglie è stato consegnato un dvd che raccoglie tutte le unità di apprendimento svolte e narrate dai bambini utilizzando il digital storytelling; tale lavoro è stato completato dalle voci dei bambini che raccontano quanto effettuato nei vari laboratori.

Come ulteriore verifica del percorso il lavoro è stato esposto il 21 maggio 2017 durante la "Festa degli Alberi", organizzata all'interno dei locali della Scuola Primaria; e in occasione della Festa di Fine Anno che si è svolta all'interno del plesso di Scuola dell'Infanzia il 27 Maggio 2017.

Alto Reno Terme, 30/06/2017

Antonella Bragalli
Rossana Parentelli