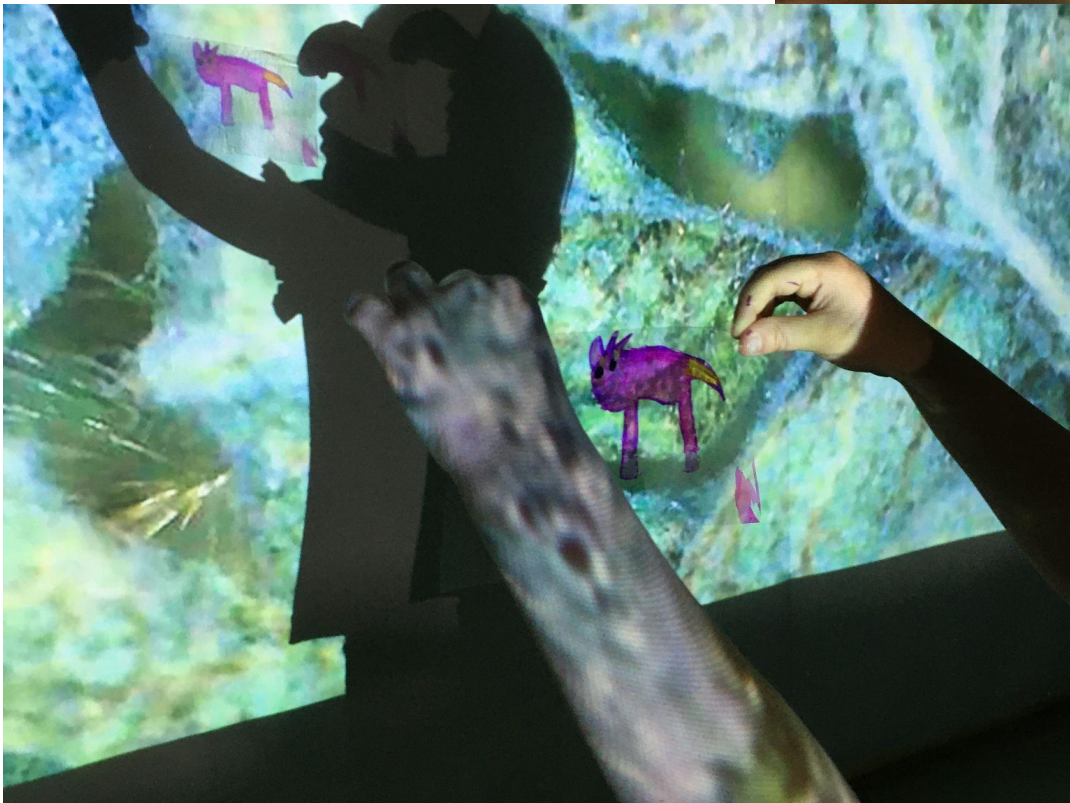
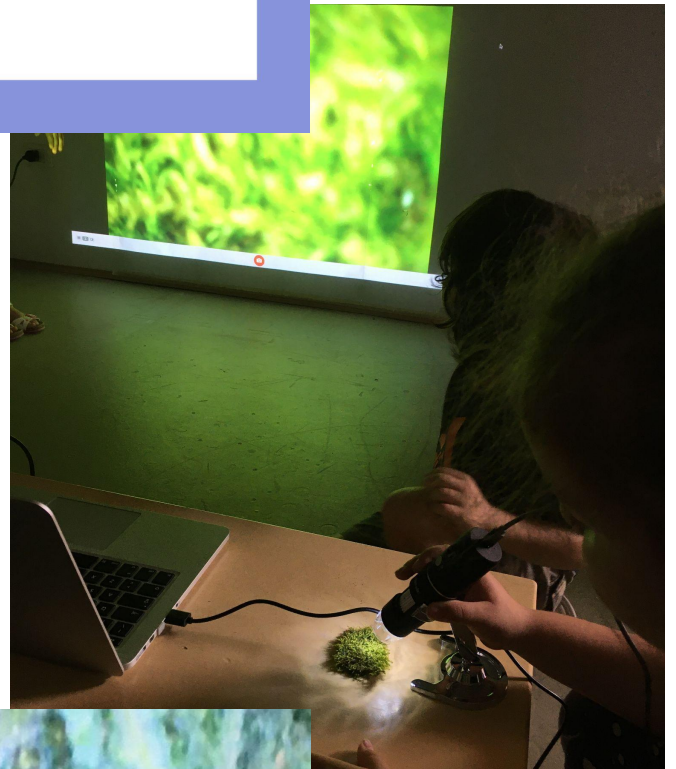


AD#27

Itália

A Natureza Conta histórias



A Natureza conta histórias

Uma ideia de:

Sara Battistel - **Cristina Zecchin**, ECEC educadores no jardim de infância "Scuola dell'Infanzia Tre Piere", Oderzo - Itália. **Em co-design com Zaffiria.**

Idade: 4-5 anos

Palavras Chave: #narraçãodehistórias #arte #ciências#ambienteenvolvente
#microscópiodigital

Questão chave: *Quantas histórias podemos encontrar na imagem ampliada e projetada da natureza?*

Objetivos gerais:

- Participação na descoberta, exploração e experimentação de diferentes ferramentas e materiais;
 - Colaboração e cooperação entre pares no jogo e na construção de um projecto comum
 - Desenvolvimento de competências linguísticas e narrativas;
 - Apoio à imaginação, fantasia, invenção de histórias dentro de um contexto lúdico;
-

Tempo: 6 atividades de cerca de 30-45 minutos cada, durante um total de cerca de 5 horas

Materiais

Na Escola	Em Casa
<ul style="list-style-type: none">● Projetor● Computador● Microscópio digital● Elementos naturais● Folhas de acetato● Caixa como um elemento de transição escola-casa	<ul style="list-style-type: none">● smartphone (lanterna e câmara de vídeo)● Elementos naturais● materiais transparentes

Software/ Aplicações

<p>Emaze</p> <p>Objetivo: Organização de uma exposição virtual</p> <p>Media: Computador</p> <p>Link: https://www.emaze.com</p> <p>Alternativas Keynote/Microsoft Power Point, apresentações do Google</p>	<p>iMovie</p> <p>Objetivo: Edição áudio/vídeo</p> <p>Media: Computador; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://www.apple.com/it/imovie/</p> <p>Alternativas VN, CapCut, InShot, ferramentas de fotos do windows</p>	<p>QR code generator</p> <p>Objetivo: Ligação a um QRCode</p> <p>Media: Computer; tablet</p> <p>Link: https://www.qr-code-generator.com/</p> <p>Alternativas ferramenta integrada no Google Chrome, bit.ly</p>
--	--	---

Breve descrição

A projeção da natureza alargada torna-se o pano de fundo dos jogos e a invenção de histórias fantásticas.....

Depois de recolher materiais naturais no seu ambiente e de os recolher numa caixa, que se torna o objeto de transição que permitirá às crianças continuarem as experiências iniciadas na escola e vice-versa, as crianças descobrem novas propriedades destes materiais através da sua observação com um microscópio digital. Anexando o microscópio ao projetor, as ampliações dão origem a ambientes imaginativos e evocativos, com os quais as crianças podem brincar, interagir e desenvolver uma personagem que será trazida para casa para o desenvolvimento de uma história em cadeia comum.

Passo a passo

Passo 1

*Na
Escola*

Os educadores dão a cada criança uma caixa vazia para ser personalizada. A caixa tornar-se-á a "Kit-box" que será utilizada para conter materiais e objetos que têm de ser transportados da escola para casa e de volta.

Cada criança leva a sua caixa para casa para o próximo passo.



Em caso de ensino à distância

As crianças são convidadas a criar a caixa em casa, utilizando material reciclado.

Passo 2

Em
Casa

Juntamente com as suas famílias, as crianças procuram e recolhem os elementos naturais (no jardim, cozinha, bosque, parque da cidade, etc.) que gostariam de levar para a escola. Os objectos recolhidos são colocados na caixa do kit.

Os educadores também recolhem materiais, para terem uma seleção de materiais interessantes prontos a acrescentar ao que as crianças trouxeram, caso haja crianças que cheguem à escola sem ou com uma caixa vazia.

Passo 3

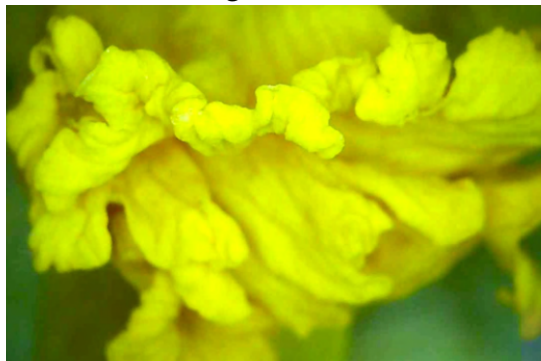
Na
Escola

Criação de ambientes fantásticos com "sombras digitais"

Os elementos naturais, trazidos pelas crianças, são observados sob um microscópio digital, que está ligado a um computador e ao projetor:



Projetados na parede, dão origem a diferentes tipos de sombras e perspectivas dos materiais. As ampliações projetadas dão origem a ambientes imaginativos e evocativos, com os quais as crianças podem brincar e interagir



Em caso de ensino à distância

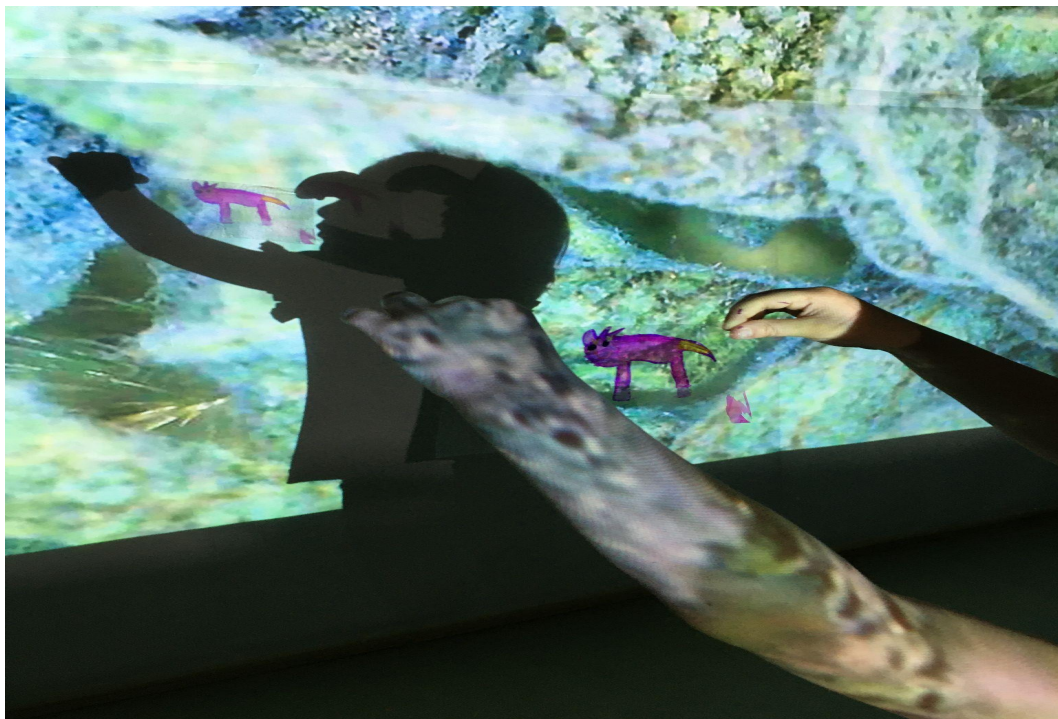
Ir diretamente para o passo 5

Passo 4

Na
Escola

Desenvolvimento de personagens

Os educadores projetam diferentes materiais através da perspectiva do microscópio e convidam as crianças a fantasiar sobre as imagens projetadas, fazendo perguntas abertas e dirigindo as crianças no desenvolvimento das personagens. Estas personagens são depois "transformadas" em sombras utilizando cartões, acetatos, etc., que interagem com as projeções para o desenvolvimento posterior das histórias:



Em caso de ensino à distância

Ir diretamente para o passo 5

Passo 5

Em
Casa

Desenvolvimento de uma "história em cadeia"

Na caixa do kit, para além dos elementos anteriores, as crianças encontram um personagem (o mesmo para todas as crianças) que foi acordado com elas durante as experiências anteriores, desenhado pelos educadores numa folha/cartão de acetato.

Os pais são convidados a criar um "teatro de sombras" em casa utilizando uma fonte de luz e convidando a criança a utilizar a personagem, fazendo-a interagir com outro elemento da caixa e a

narrar uma ação que a personagem realiza, numa espécie de conto curto (exemplo: personagem + triângulo: a personagem sobe lentamente uma montanha e quando chega ao topo desliza rapidamente para o outro lado...).



Pede-se a um membro da família que filme a cena e a envie a outro pai (ou outro membro da família), para que o próximo filho possa continuar a história tendo o mesmo personagem a interagir com outro elemento da sua escolha. Pede-se também aos pais que partilhem os vídeos com os educadores, para que, caso a cadeia seja interrompida, possa ser continuada pelo educador. É também importante deixar a história sem um final, para que as crianças que não puderam trabalhar em casa com as suas famílias possam criar a sua própria peça da história na escola.

Passo 6

Na
Escola

Na escola, os educadores brincam novamente com as crianças e acrescentam outras "cenas" à história para que todas as crianças possam participar no desenvolvimento da história comum.

Todas as histórias são depois colocadas em sucessão e mostradas a todas as crianças.

Os educadores facilitam uma discussão colectiva.

Em caso de ensino à distância

Os educadores editam os vários vídeos com iMovie e enviam o resultado para as famílias. Numa evento organizado para o encontro com as crianças e educadores discutem o vídeo e refletem sobre a sua experiência durante a oficina.

Exemplo de história em cadeia feita pelas famílias do jardim de infância Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo - Itália: [Una storia a catena](#)

Conclusão

Presença	Virtual
<p>As famílias são convidadas a visitar uma exposição mostrando a documentação do projeto e experimentando algumas das atividades (por exemplo, microscópio digital) para si próprias, guiadas pelas crianças.</p>	<p>Os educadores criam uma exposição virtual com o eMaze e enviam o código QR às famílias.</p>

