

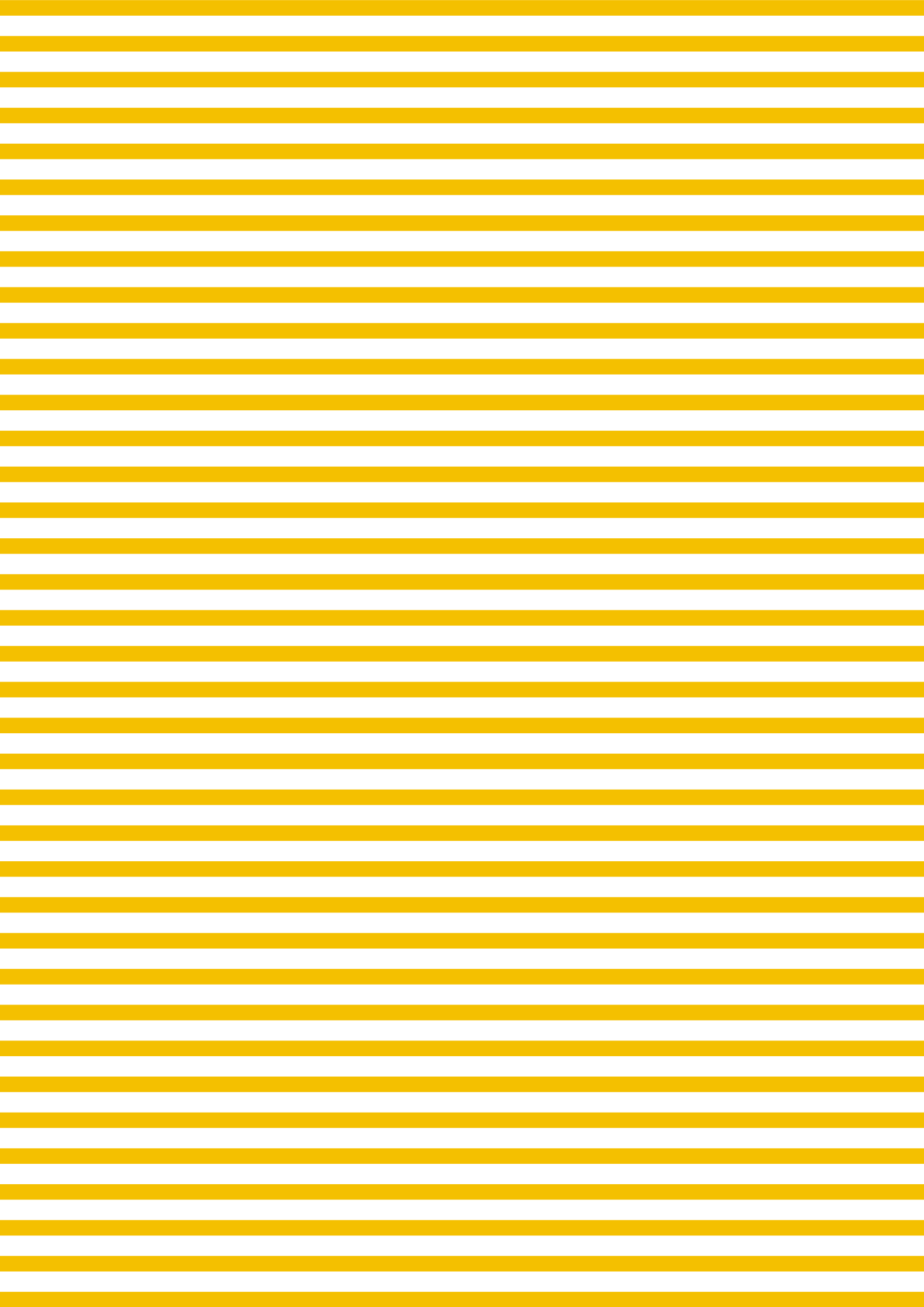
Il toolkit di *Keep in Touch*



42 atelier
digitali per
la scuola
dell'infanzia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Indice

5	Introduzione	
7	Da dove siamo partiti	
8	La sperimentazione <i>Keep in Touch</i>	
10	Il toolkit di <i>Keep in Touch</i>	
11	Prima di iniziare	
13	42 atelier digitali per la scuola dell'infanzia	

DA#1	Il viaggio della mascotte	Belgio
DA#2	Memory delle emozioni	Francia
DA#3	Esploriamo le emozioni	Germania
DA#4	Visi & Luoghi	Italia
DA#5	Un gioco DA# grandi	Italia
DA#6	Ti presento il mio peluche	Italia
DA#7	Una lettera emozionante	Italia
DA#8	Un groviglio di emozioni	Italia
DA#9	Sassi gentili	Italia
DA#10	Giocare con le emozioni	Portogallo
DA#11	Natura in città	Belgio
DA#12	Natura attraverso le stagioni	Francia
DA#13	Safari fotografico tra i fiori	Germania
DA#14	Natura in proiezione	Italia
DA#15	Io come un albero	Italia
DA#16	Pennelli creativi	Italia
DA#17	A caccia di alberi	Italia
DA#18	Una pista per tutti	Italia
DA#19	Un bosco magico	Italia
DA#20	Land Art creativa	Portogallo
DA#21	Un film in stop motion	Belgio
DA#22	Ritratti Parlanti	Francia
DA#23	Sperimentiamo i suoni dell'acqua	Germania
DA#24	Nella valle imbiancata	Italia
DA#25	Bastoncino fa la differenza	Italia
DA#26	I 5 malfatti	Italia
DA#27	Una storia a catena	Italia
DA#28	Costruire storie	Portogallo
DA#29	Caccia alla foto	Belgio
DA#30	Trova la forma!	Francia
DA#31	Giochi di coding	Germania
DA#32	L'arte della geometria	Italia
DA#33	Le avventure di Bee-Bot	Italia
DA#34	Numeri	Portogallo
DA#35	L'amico misterioso	Belgio
DA#36	Anima te stesso	Francia
DA#37	Crea e gioca con Actionbound	Germania
DA#38	Tenendo per mano l'ombra	Italia
DA#39	Tu sei musica	Italia
DA#40	Saltiamo con i mostri	Portogallo
DA#41	Io mi muovo e sperimento	Italia
DA#42	Il cielo	Italia



Introduzione

La scuola dell'infanzia, in Italia e in Europa, cerca la sua strada di avvicinamento ai mondi e alle culture digitali, linguaggi necessari a bambini e bambine per abitare il mondo. La pandemia ha reso alcune domande ancora più urgenti: quale educazione ai media e al digitale? Come conciliare multisensorialità e schermi? Come attivare nuovi percorsi di condivisione pedagogica tra casa e scuola?

Keep in Touch (KIT) è un progetto europeo, cofinanziato dal Programma Erasmus Plus dell'Unione Europea, con l'obiettivo di promuovere metodi e strumenti innovativi per stabilire i presupposti fondamentali all'educazione digitale nella prima infanzia. A questo scopo è stato costruito un partenariato di 5 partner provenienti da diversi Paesi europei - Italia, Germania, Francia, Belgio e Portogallo - che coinvolge 4 istituti di formazione mediatica e culturale, 1 scuola e 29 istituti scolastici associati per lavorare insieme per 2 anni.

Il progetto rielabora i bisogni evidenziati dalla crisi Covid-19, approcciando il digitale in modo creativo e critico con l'obiettivo di mantenere i legami emotivi e la vicinanza sociale.

La pandemia ha avuto, e sta ancora avendo, un impatto significativo a livello mondiale sull'istruzione e sulla vita dei bambini e delle bambine. L'improvviso spostamento delle nostre vite verso una "modalità online" ha accelerato la necessità di modernizzazione, trasformazione digitale e soprattutto inclusione digitale nell'istruzione - la necessità di essere più flessibili e digitalmente pronti, e la necessità di mantenere i legami emotivi tra i bambini e le bambine, e i loro educatori, soprattutto quando si affrontano situazioni di distanza fisica e relazioni virtuali.

I bambini e le bambine di oggi crescono in un mondo digitale e la pandemia ha accelerato in modo esponenziale un processo che era già in corso. È diventato ancora più urgente ed essenziale rafforzare le pre-competenze di bambini e bambine fin dalla più tenera età, in modo adeguato al loro sviluppo, per affrontare in modo creativo, critico e sicuro i media digitali. Tuttavia, per poter rispondere alle esigenze della comunità educativa nel suo complesso, è importante includere nel processo genitori ed insegnanti. Gli strumenti digitali sono un ottimo supporto non solo per la condivisione e lo sviluppo della creatività, ma anche per mantenere i legami emotivi, a condizione però che l'accesso sia consentito e che gli strumenti siano adeguatamente padroneggiati da educatori, genitori, bambini e bambine.

Questo progetto ha sviluppato e realizzato attività che hanno coinvolto la comunità educativa nel suo complesso, utilizzando la creatività e l'ispirazione degli innovatori pedagogici non solo per rispondere a questioni molto pratiche e quotidiane come le elevate opportunità (e i rischi) del digitale o la necessità di sviluppare contesti di apprendimento a distanza a

causa della pandemia, ma anche per fornire metodologie e strumenti utili nella realtà post-pandemica dell'educazione della prima infanzia. Le attività e gli strumenti sviluppati includono il digitale come valore pedagogico e pongono i bambini e le bambine come co-autori e co-autrici al centro del loro apprendimento, stimolando la curiosità e l'immaginazione di bambini e bambine e sviluppando, insieme ad altre competenze, la creatività e il pensiero critico come motori di miglioramento nell'apprendimento permanente. I media digitali sono intesi come strumenti complementari che non sostituiscono altri strumenti ed esperienze nel lavoro pedagogico quotidiano, ma che possono arricchire l'apprendimento. Proponiamo il concetto di atelier digitale, che è il risultato di una continua riflessione sull'approccio pedagogico e didattico del Maestro Alberto Manzi e sul lavoro dell'artista Bruno Munari¹. Pensiamo che possa fornire validi strumenti di approccio al digitale nella scuola dell'infanzia per rafforzare le competenze di bambini e bambine fin da piccoli in modo adeguato al loro sviluppo, per affrontare in modo creativo, critico e sicuro i media digitali e per sostenerli nell'orientarsi nel complesso mondo dei media. Accompagnare i bambini e le bambine a scoprire il mondo utilizzando creativamente la tecnologia può essere un'esperienza entusiasmante anche per gli insegnanti. Allora, come esortava il grande pedagogista Alberto Manzi, si tratta di costruire insieme una nuova cultura tecnologica che abbia al centro l'esperienza del bambino, il suo desiderio di scoprire e capire il mondo. Educatori, insegnanti e atelieristi devono tornare alla bottega dell'artigiano per scoprire che gli strumenti sono tanti, ma che è la padronanza dell'uso e la sapienza del gesto a fare la differenza.

1

Un'introduzione al concetto è contenuta nel modulo 2 del corso e-learning di KIT: www.keepintouch-project.eu/it/module-2-latelier-digitale-nella-scuola-dellinfanzia/

Da dove siamo partiti

Un punto di partenza del progetto è stata la raccolta e la condivisione di buone pratiche sviluppate da educatori dei media ed insegnanti della scuola dell'infanzia durante la pandemia, con particolare attenzione all'uso creativo di media accessibili e a basso costo, sia nello sviluppo di attività digitali sia nell'uso del digitale per mantenere i legami emotivi con i bambini, le bambine e le loro famiglie.

Queste prime condivisioni hanno costituito la base per la formazione di 219 insegnanti nei 5 Paesi del progetto, 175 dei quali hanno continuato a partecipare attivamente al progetto contribuendo con i loro feedback e la loro esperienza allo sviluppo del corso E- learning di *KIT*.

Il corso è composto da 5 moduli contenenti lezioni, materiali, video tutorial ed esempi di buone pratiche, che costituiscono la base metodologica e di ispirazione del nostro lavoro. I moduli sono disponibili in 5 lingue sul sito web del progetto: www.keepintouch-project.eu/it/e-learning-modules-2



Introduzione:
Educazione ai media digitali -
orientamento e opportunità



Modulo 1:
Come usare i media digitali



Modulo 2:
L'Atelier digitale nella scuola
dell'infanzia



Modulo 3:
Approccio al digitale in modo
analogico



Modulo 4:
L'educazione ai media attraverso la
co-educazione scuola-famiglie



Modulo 5:
Strumenti digitali nella
comunicazione tra scuola e famiglia

La sperimentazione *Keep in Touch*

Un ulteriore obiettivo del nostro progetto è stato quello di supportare gli insegnanti formati a diventare facilitatori di percorsi educativi e pratiche medialie innovative attraverso la progettazione e lo sviluppo di atelier digitali che sono stati sperimentati da febbraio 2022 a luglio 2022, coinvolgendo più di 1.800 bambini e bambine (3-6 anni) e le loro famiglie nei 5 paesi del progetto. La sperimentazione, così come il coinvolgimento degli educatori e insegnanti, è stata articolata in modo diverso nei singoli Paesi:

In Italia, il digitale è stato lo strumento principale per la formazione, il tutoraggio e la co-progettazione attiva tra Zaffiria e le istituzioni educative, che ha dato la possibilità di formare oltre 120 insegnanti della scuola dell'infanzia di 7 regioni diverse, con un focus sull'utilizzo dei media in modo creativo e divergente. Dopo una prima fase di formazione che si è svolta da ottobre a dicembre 2021, 108 insegnanti hanno sviluppato 26 idee di atelier digitali che sono state sperimentate da gennaio a giugno 2022 in 28 scuole dell'infanzia (47 sezioni), con 842 bambini e bambine e i loro genitori. Il processo di progettazione e sperimentazione è stato accompagnato da vicino da Zaffiria attraverso incontri periodici online, dando a tutte le insegnanti la possibilità di condividere idee, scambiare esperienze e feedback, e soprattutto di dare spazio allo sviluppo della creatività. In questo toolkit è possibile trovare una selezione di 22 di questi atelier digitali creati dalle insegnanti in co-progettazione con Zaffiria. Zaffiria ringrazia ognuna di queste insegnanti, che con la loro esperienza e dedizione appassionata sono state la spina dorsale e il cuore del progetto *Keep in Touch* in Italia.

In Belgio, Media Animation ha colto l'occasione del progetto *Keep in Touch* per formare 40 insegnanti della scuola dell'infanzia. Al termine della formazione, ogni insegnante ha dovuto immaginare un atelier digitale da realizzare con i propri alunni. Entusiasti, gli insegnanti hanno proposto 9 atelier innovativi nel gennaio 2022. Questi atelier sono stati testati in 9 scuole e con più di 170 bambini e bambine nella primavera del 2022. Durante le fasi di coaching, Media Animation ha sostenuto gli insegnanti nel loro processo di co-creazione di questi atelier. Tutti i partecipanti sono riusciti a uscire dalla loro zona di comfort e a proporre prodotti innovativi e stimolanti ai loro piccoli alunni, collaborando con i genitori. In questo toolkit, troverete una selezione di 5 atelier digitali creati in Belgio dagli insegnanti in co-progettazione con Media Animation.

In Francia, il progetto *Keep in Touch* è stato visto come un'opportunità per formare gli insegnanti della scuola dell'infanzia sulle tecnologie dei media creativi e fornire loro semplici conoscenze per iniziare ad affrontare il digitale nel loro lavoro quotidiano. Gli insegnanti sono stati formati dal novembre 2021 al gennaio 2023. Dopo le sessioni di formazione, gli insegnanti hanno iniziato a testare 5 atelier digitali progettati da La Fabuleries con il loro gruppo

di bambini e bambine. In totale, circa 200 bambini e bambine dai 3 ai 6 anni sono stati iscritti agli atelier digitali insieme ai loro genitori.

In Portogallo, il progetto *Keep in Touch* ha trovato attuazione nell'ambito del Piano d'Azione per lo Sviluppo Digitale della Scuola (PADDE), attuato dal Ministero dell'Istruzione portoghese come risposta alla pandemia. Il piano è diventato uno strumento strategico in cui sono state raccolte informazioni sui mezzi tecnologici esistenti e sul grado di competenze digitali della comunità educativa, con lo scopo di migliorare la gestione e l'uso delle risorse tecnologiche nei processi educativi. Attraverso l'acquisizione di attrezzature digitali, la scuola ha potuto sviluppare diverse risorse che si sono rivelate estremamente importanti per creare legami più stretti nel rapporto scuola-famiglia e nei processi di apprendimento a distanza. Tra marzo 2020 e dicembre 2022, le insegnanti delle scuole dell'infanzia hanno ricevuto una formazione (on line) sui media e hanno costruito e implementato 5 atelier digitali, coinvolgendo le famiglie in sessioni sia a distanza che in presenza. In questo progetto sono stati coinvolti 11 insegnanti, 4 scuole dell'infanzia, 250 bambini e bambine e le loro famiglie.

In Germania, da maggio a luglio 2022 sono stati realizzati cinque atelier digitali con tre scuole dell'infanzia a Monaco di Baviera e Augusta. Gli atelier digitali sono stati pre-pianificati dal JFF e si basano sulle esperienze del JFF in campo pratico e sulle esperienze del progetto pilota "Rafforzamento dell'alfabetizzazione mediatica nell'educazione della prima infanzia". Questi atelier digitali sono stati svolti da 10 educatori ai media in loco e sono stati in parte adattati alle varie fasce d'età. In questa fase sperimentale degli atelier digitali, 100 bambini e bambine e 84 genitori hanno imparato a conoscere e a praticare diverse possibilità educative digitali. Un'attenzione particolare è stata rivolta all'inclusione dei genitori e al rafforzamento del partenariato educativo tra genitori ed insegnanti nella scuola dell'infanzia. Gli atelier digitali hanno quindi offerto una grande opportunità per avvicinare bambini, bambine, genitori ed insegnanti al potenziale creativo dei media, per guardare con occhi nuovi all'uso dei media in famiglia e a scuola e per parlarne insieme.

Il toolkit di *Keep in Touch*

Questo toolkit è il risultato del lavoro di co-progettazione tra i partner del progetto, gli insegnanti della scuola dell'infanzia, i bambini e bambine e i genitori. Presenta 42 atelier digitali da realizzare con i bambini e con le bambine dai 3 ai 6 anni intorno a 5 temi principali: emozioni, natura, i discorsi e le parole, numerazione e corpo e movimento. Dalle brevi descrizioni è possibile accedere tramite link o codice QR alle proposte di attività complete step-by-step di ogni atelier, contenenti anche link e materiali multimediali prodotti durante la sperimentazione. Le parole chiave elencate in ogni atelier vi daranno un'indicazione dei temi e dei media utilizzati nelle attività. Un aspetto importante degli atelier proposti è l'articolazione tra le attività da svolgere a scuola e quelle da svolgere a casa. Ciò implica il coinvolgimento attivo delle famiglie nei percorsi proposti, elemento che consideriamo un aspetto importante del processo di co-educazione, con l'obiettivo di stimolare e creare un solido ponte educativo tra la scuola e l'ampia famiglia educante, essenziale non solo nei momenti di emergenza. Poiché il progetto è stato pensato per rispondere a una situazione pandemica, troverete una proposta alternativa a ogni attività da svolgere a scuola proposta come "In caso di DDI o DaD" - che può essere però rilevante anche in situazioni non solo legate alla quarantena, ma utile anche per situazioni simili come nei casi di malattia di bambini e bambine, periodi di chiusura della scuola, personale docente ammalato, o anche solo come proposta di attività creative per le vacanze. Un secondo aspetto importante è l'accessibilità e l'economicità della tecnologia e degli strumenti digitali proposti, scegliendo tecnologie a bassa soglia, app e software gratuiti e proponendo alternative che possano essere utilizzate per gli stessi obiettivi. Vi invitiamo a essere flessibili e creativi anche nell'utilizzo dei diversi strumenti, così come nell'interpretazione degli itinerari proposti, a utilizzare anche solo singole attività o a mescolarle tra loro, a sperimentare e soprattutto a divertirvi con i vostri bambini e bambine!

Prima di iniziare

Vademecum per l'insegnante, il facilitatore o la facilitatrice che vuole sperimentare gli atelier digitali.

Assicuratevi che tutti i dispositivi digitali siano carichi, aggiornati e connessi a Internet (se necessario) prima di iniziare qualsiasi attività.

Esplorate l'atelier digitale prima di utilizzarlo con il vostro gruppo di bambini e bambine.

Esercitatevi in anticipo con le applicazioni digitali suggerite.

Assicuratevi che tutti e tutte siano coinvolti nell'attività.

Se alcuni bambini e bambine non hanno completato le attività a casa, assicuratevi di includerli nel processo proponendo loro di completare l'attività a scuola.

Sostenete i bambini e le bambine nello svolgimento dell'attività e rispettate i loro ritmi e le loro scelte.

Nello svolgimento delle attività e nella condivisione dei materiali, siate consapevoli dei diritti personali di bambino e bambine.

Divertitevi a coinvolgere i genitori nel processo di co-educazione, ma non fate pressione né su genitori né su bambini e bambine.

Siate consapevoli delle attrezzature presenti a casa e dell'accessibilità al digitale di ogni persona coinvolta.

Cogliete il digitale come opportunità per evitare di stampare quando non è necessario.

**L'improvvisazione
è la benvenuta!**

**42
ATELIER
DIGITALI
PER
LA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

Il viaggio della mascotte

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da1-il-viaggio-della-mascotte/



Ideato da	Kareen Krief , Scuola dell'Infanzia "Ecole communale de Belgrade", in co-design con Média Animation ASBL
Parole chiave	#emozioni #linguaggio #fotografia #selfie #educazioneaimedia
Età	3 - 5 anni
Tempo	7 sessioni a scuola per un totale di circa 5 ore, 4 sessioni in famiglia
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare un oggetto di transizione (mascotte) per incoraggiare il dialogo all'interno del gruppo e per sviluppare un legame emotivo tra la classe e la casa. 2. Comprendere che il contenuto di una fotografia è il risultato di un'intenzione specifica del fotografo. 3. Scattare autoritratti e sviluppare l'autonomia creativa attraverso l'uso della macchina fotografica

Domanda chiave:

Come possiamo trasmettere un messaggio utilizzando una fotografia?

Questo atelier esplora un approccio educativo alla fotografia, partendo dal **viaggio di una mascotte di classe tra scuola e casa**. Nello specifico, consiste nel preparare e documentare attraverso le foto le avventure della mascotte che viaggia di famiglia in famiglia. Attraverso questo approccio, i bambini gestiscono il mezzo fotografico sia in termini di produzione (scatto) che di ricezione (analisi, impatto del punto di vista, ecc.).



Memory delle emozioni

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da2-memory-delle-emozioni/



Ideato da	La Fabulerie Testato con La Tribu Meinado , Marsiglia - Francia
Parole chiave	#emozioni #ritratto #immagini #fotografia #il sé l'altro
Età	3-5 anni
Tempo	3 sessioni per un totale di 2 ore
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare a riconoscere le emozioni 2. Comprendere le proprie emozioni e sentimenti 3. Mimare e interpretare

Domanda chiave: *Sei in grado di riconoscere e imitare semplici emozioni?*

In un ambiente sociale, saper riconoscere le emozioni (proprie e dei coetanei) è importante per comunicare. **Questo atelier aiuta i bambini a riconoscere le emozioni utilizzando i simboli fondamentali della cultura digitale: gli emoticon 😊**

Nella prima parte, i bambini scoprono le emozioni e ne imitano le espressioni. Fanno poi un gioco memory per associare le diverse emoticon alle rispettive espressioni facciali.

Nella seconda parte, i bambini scattano foto e usano Learning Apps per creare a scuola un gioco memory personalizzato con le foto scattate a casa con la loro famiglia. Questo gioco sarà poi giocato a scuola da tutti gli alunni, in modo che possano conoscere i membri della famiglia dei loro compagni di classe, giocando.

Guarda il video trailer qui: <https://tube.tchncs.de/w/f568YZTmHmLytmTgaRQydX>



Esploriamo le emozioni

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da3-esploriamo-le-emozioni/



Ideato da	JFF – Institut für Medienpädagogik/ Istituto per l'educazione ai media. Testato con Familienzentrum Peter und Paul , Augsburg - Germania.
Parole chiave	#emozioni #fotografia #immagini #arte #fotocamera digitale
Età	5-7 anni
Tempo	3 sessioni (30-40 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la macchina fotografica per scattare foto, esplorare le emozioni e il modo in cui possono essere catturate attraverso la macchina fotografica. 2. Essere in grado di identificare attivamente meccanismi e abitudini di fruizione legati alle risposte emozionali ad immagini 3. Imparare a usare le foto per cambiare prospettiva e creare una piccola storia. 4. Acquisire conoscenze sulla narrazione e sulle transizioni dalla foto al film.

Domanda chiave: *Quali emozioni conosci e come puoi catturarle in una foto?*

I bambini fanno un safari fotografico e usano la macchina fotografica per esplorare l'ambiente circostante e il loro legame personale con esso. A casa e a scuola i bambini imparano a rivedere le foto per categorie, a identificare e nominare i punti di vista e le emozioni personali, nonché a utilizzare uno strumento collaborativo come una bacheca online per condividere contenuti ed esperienze.

Successivamente il materiale fotografico può essere utilizzato per lavorare in gruppo, inventare e realizzare una piccola storia.



Visi & Luoghi

Leggi la descrizione
completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da4-vedi-luoghi/



Ideato da	Romina Copetti - Maria Teresa Sillitto - Sara Veljacà - Cristiana Paolini Scuola dell'Infanzia "Non ti scordar di me - Grisulute - Avasinis", Alesso di Trasaghis - Italia In co-progettazione con Elena Iodice e Zaffiria
Parole Chiave	#emozioni #corpomovimento #arte #natura
Età	4-5 anni
Tempo	5 sessioni (1 ora ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. riconoscere e riprodurre le espressioni facciali 2. esplorare l'ambiente sociale e naturale 3. Interpretare e rielaborare immagini e fotografie

Domanda chiave: *Può un volto diventare un paesaggio?*

Sì, con un tablet, un foglio trasparente, un pennarello e tanta creatività!! bambini osservano e fotografano il paesaggio, la natura circostante e i volti dei nonni. **Le foto scattate dai bambini diventano la base per la creazione di opere d'arte:** le linee dei volti dei **nonni si trasformano in nuovi paesaggi** e alla fine, con l'aiuto di un proiettore, tutte le linee dei volti dei nonni vengono unite per creare una grande opera murale.



Un gioco da grandi

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da5-un-gioco-da-grandi/



Ideato da	Cataldi Francesca - Geraci Caterina - Lisa Spazzoli Scuola dell'Infanzia "Don Teofrasto Pasini" di Sala, Sala di Cesenatico - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#emozioni #discorsieleparole #fotografia #educazioneaimedia
Età	3-5 anni
Tempo	8 sessioni (approx. 40 min. ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare la fotografia e la comunicazione attraverso le immagini 2. Potenziamento delle capacità creative, immaginative ed espressive del bambino

Domanda chiave: *Come possiamo aiutare i bambini a sviluppare un senso critico nei confronti delle immagini condivise online?*

In questo atelier digitale la **naturale curiosità dei bambini per le foto** e le macchine fotografiche **è il punto di partenza per un'esperienza approfondita nel mondo della fotografia e della comunicazione per immagini**. Il bambino sviluppa competenze e abilità facendo i **primi esperimenti tecnologici; esplora la realtà e impara a riflettere sulle proprie esperienze** descrivendole, rappresentandole e riorganizzandole con criteri e metodi diversi.



Ti presento il mio peluche

Leggi la descrizione
completa:

[www.keepintouch-project.eu/it/
da6-ti-presento-il-mio-peluche/](http://www.keepintouch-project.eu/it/da6-ti-presento-il-mio-peluche/)



Ideato da	Romina Copetti - Sillitto Maria Teresa - Veljacà Sara - Paolini Cristiana Scuola dell'Infanzia "Non ti scordar di me-Grisulute-Avasinis", Alesso di Trasaghis - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole Chiave	#emozioni #linguaggio #QR Code #podcast #fotografia
Età	3 anni
Tempo	4 sessioni (30 min. ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. esprimere emozioni e sentimenti 2. capacità di ascolto e di dialogo 3. benessere psicofisico del bambino

Domanda chiave:

Possono i giocattoli incentivare i bambini a parlare di loro stessi?

I giocattoli preferiti dai bambini diventano un'occasione preziosa per parlare di sé e scoprire cose nuove l'uno dell'altro. A casa i bambini (con l'aiuto di un genitore) scattano una **foto del loro peluche** preferito, per poi raccontare a scuola cosa gli piace e perché hanno scelto quel peluche **in vari episodi di un podcast. Ogni foto sarà poi collegata a un codice Qr** per creare una mostra "artistica" con i peluche e le loro "storie".



Una lettera emozionante

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da7-una-lettera-emozionante/



Ideato da	Nadia Matassoni - Raffaella Batino - Nisi Olga Lucia Scuola dell'infanzia Arcobaleno, Novafeltria - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole Chiave	#emozioni #idiscorsieleparole #storytelling #QRCode #podcast
Età	3-5 anni
Tempo	5 sessioni (30 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. costruire e rafforzare i legami emotivi 2. promuovere la capacità di ascolto e l'elaborazione verbale e grafica

Domanda chiave:

La realizzazione comune di un calendario dell'avvento può diventare un'opportunità per rafforzare i legami familiari?

Aspettare il Natale non è mai stato così divertente! Ogni genitore è invitato a inviare e condividere con gli educatori un ricordo natalizio legato alla propria infanzia. **Tutti i ricordi, sia fisici che digitali, saranno organizzati in un calendario dell'Avvento.** Durante il periodo dell'Avvento, i bambini ascolteranno ogni giorno un ricordo, scoprendo le storie dei loro genitori.



Un groviglio di emozioni

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da8-un-groviglio-di-emozioni/

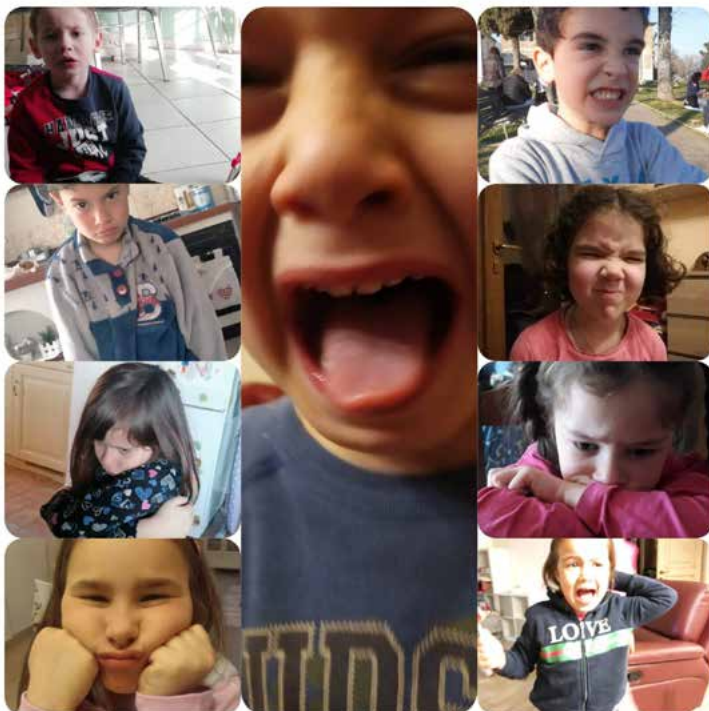


Ideato da	Stefania Mela - Batelli Roberta - Anelli Antonella - Menghini Silvia - Reali Angela Scuola dell'Infanzia di Secchiano, Secchiano - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole Chiave	#emozioni #corpoemovimento #QRCode #GIF #immagini
Età	3-4 anni
Tempo	4 sessioni (2 ore in totale)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. favorire la comprensione dei sentimenti propri e altrui da parte dei bambini 2. imparare a gestire le proprie emozioni

Domanda Chiave:

Possono i media digitali aiutarci a "catturare" le nostre emozioni?

I bambini sperimenteranno e impareranno a riconoscere e gestire la loro rabbia con l'aiuto dei genitori.



Dopo l'introduzione al tema delle emozioni (in particolare della rabbia) con l'aiuto di un libro illustrato, i bambini intervistano i loro genitori e vengono intervistati sul tema della rabbia. Entrambi producono disegni dopo le interviste che vengono caricati e condivisi in un padlet comune. In una seconda fase, sia i bambini che i genitori usano i loro volti per esprimere i loro sentimenti. Le foto dei volti arrabbiati e calmi dei genitori e dei bambini vengono poi combinate insieme per creare delle GIF. L'ultima fase è dedicata all'espressione fisica e artistica della rabbia con un'attività fisica/artistica in cui i bambini in movimento creano un "groviglio" collettivo.

Sassi gentili

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/dag-sassi-gentili/



Ideato da	Cabiria Manca Scuola dell'Infanzia Bosco Incantato, Bellaria-Igea-Marina - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#emozioni #natura #arte #mediaeducation #spaziurbano
Età	4-5 anni
Tempo	7 sessioni (30-40 ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimolare la riflessione sulla diffusione e sull'impatto dei messaggi che condividiamo online e offline; 2. promuovere un senso di appartenenza a una comunità più ampia;

Domanda chiave: *Come possiamo far esperire ai bambini, in modo diretto e divertente, l'impatto che hanno i messaggi condivisi online?*

Esplorando il tema dei minerali e delle loro possibili trasformazioni, **i bambini riflettono su come i messaggi che condividiamo online, sia positivi che negativi, si diffondano e abbiano un impatto sugli altri.**

Bambini, insegnante e genitori vanno a caccia di sassi, esplorando ambienti naturali come fiumi e piccoli torrenti, ma anche sentieri di montagna, parchi cittadini, ecc. I sassolini raccolti saranno **"trasformati" dalla creatività dei bambini in strumenti per diffondere messaggi positivi negli spazi pubblici.**



Giocare con le emozioni

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da10-giocare-con-le-emozioni/



Ideato da	Insegnanti della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.
Parole chiave	#emozioni #colori #immagini
Età	3 - 6 anni
Tempo	5 sessioni a scuola (20 minuti ciascuna), 4 sessioni a casa
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare opportunità per i bambini di esprimere le proprie emozioni attraverso gli strumenti digitali. 2. Aiutare i bambini a riconoscere e rispettare le proprie emozioni e quelle degli altri utilizzando gli strumenti digitali. 3. Utilizzare gli strumenti digitali per rafforzare i legami tra scuola e famiglie.

Domanda chiave: *Gli strumenti digitali possono aiutare i bambini ad esprimere le loro emozioni?*

Sì, con il supporto di alcune applicazioni digitali (Paint), di una fotocamera digitale, di uno smartphone, di materiali riciclati e di tanta creatività, possiamo identificare e mostrare le nostre emozioni. A scuola con gli insegnanti e i compagni e a casa con le famiglie, i bambini **visualizzano e ascoltano** la storia "I mostri dei colori" e la relativa canzone. Ogni bambino **crea** il suo mostro dei colori preferito. Utilizzando apparecchiature digitali, progettano una situazione che scateni una delle emozioni menzionate nella storia, nel loro mostro preferito. **Scattano una foto** dei membri della famiglia che imitano l'espressione facciale del loro mostro preferito. **Giocano** i giochi "Color Monster" nelle app. Le fotografie delle attività svolte vengono **condivise** su Padlet.



Natura in città

Leggi la descrizione
completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da11-natura-in-citta/



Ideato da	Christine Gerards , Scuola dell'Infanzia Roton, Charleroi - Belgio In co-progettazione con Média Animation ASBL
Parole chiave	#natura #fotografia #suono #ambiente
Età	4-5 anni
Tempo	Circa 4 ore suddivise in 7 sessioni a scuola e 3 attività a casa
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare l'ambiente circostante, riconoscere suoni ed effetti sonori e associarli a una foto/un'immagine corrispondente. 2. Scattare, ordinare e scegliere le foto per un obiettivo specifico 3. Identificare i suoni e registrarli

Domanda Chiave: *Come trasmettere un ambiente sonoro e visivo?*

Durante questo laboratorio, **i bambini esplorano i temi del suono e dell'immagine**. Vengono incoraggiati a osservare l'ambiente circostante: la scuola o il quartiere di casa. **Questo ambiente è piuttosto urbano o naturale? Quali elementi sono associati alla città? E alla natura? Cosa vedono? Cosa sentono? Cosa dice un suono? In che modo il suono e le immagini possono completarsi a vicenda?** Passeggiando insieme in diversi luoghi, i bambini catturano questi ambienti in suoni e immagini utilizzando una macchina fotografica e un registratore. Alla fine del laboratorio, i bambini realizzano una "tombola sonora" da giocare con la famiglia e le altre classi.



Natura attraverso le stagioni

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da12-natura-attraverso-le-stagioni/



Ideato da	La Fabulerie Testato con scuola dell'infanzia " Ecole Maternelle Pommier ", Marsiglia - Francia
Parole chiave	#natura #arte #ritratti #pubblicità #educazioneaimedia
Età	5-6 anni
Tempo	5 sessioni (circa 20 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoprire app per la modifica delle immagini. 2. Passeggiare all'aperto, fare esercizio. 3. Creare il proprio capolavoro digitale.

Domanda chiave:

Come cambia la natura con lo scorrere delle stagioni?

In questo atelier i bambini scoprono le differenze tra le quattro stagioni. Camminano all'aperto e cercano indizi per scoprire che stagione è.

Creare immagini digitali è un'abilità importante per la nuova generazione. Utilizzando una semplice applicazione, impareranno a rimuovere lo sfondo da una fotografia: una tecnica molto utilizzata nel mondo dei media digitali.

Questo atelier vuole sensibilizzare i ragazzi sui media e su come vengono create le pubblicità.

Guarda il video trailer qui: <https://tube.tchncs.de/w/iCc2fwZc4onPrWTdm8AG8j>



Safari fotografico tra i fiori

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da13-safari-fotografico-tra-i-fiori/



Ideato da	JFF – Institut für Medienpädagogik/ Istituto per l'educazione ai media, Germania
Parole Chiave	#natura #fotografia #immagini #ambiente #colori #arte
Tempo	3 sessioni (30 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare a utilizzare la fotografia come mezzo di progettazione, espressione, comunicazione e presentazione. 2. Esprimere le proprie opinioni sul mondo e su determinati argomenti utilizzando la fotografia. 3. Esplorare ed esprimere i sentimenti. Lasciarsi ispirare dagli artisti e creare opere d'arte

Domanda chiave: *Come cambia la nostra prospettiva del mondo quando si guarda la natura attraverso una macchina fotografica?*

L'osservazione ravvicinata di fiori e piante stimola la creatività e permette di esprimere i sentimenti. Il safari fotografico è un'ottima occasione per osservare la natura con occhi nuovi.

Attraverso il safari fotografico i bambini imparano a scattare e selezionare le foto in modo consapevole riflettendo sul contenuto e imparando che la bellezza è soggettiva.

Utilizzando delle app per il riconoscimento automatico, insegnanti, genitori e bambini possono inoltre trascorrere del tempo insieme nella natura e imparare cose nuove sulle piante che ci circondano.



Natura in proiezione

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da14-natura-in-proiezione/



Ideato da	Sara Battistel - Cristina Zecchin Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#natura #arte #educazioneaimedia #proiezione #microscopiodigitale
Età	4-5 anni
Tempo	8 sessioni (30 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscenza del proiettore, come strumento tecnologico 2. Scoperta ed esplorazione delle ombre 3. Collaborazione tra pari

Domanda chiave:

Come si generano le ombre e cosa c'è dietro (o davanti) ad esse?

I bambini scoprono la natura delle ombre e le proprietà della proiezione attraverso una serie di attività di sperimentazione con diverse fonti di luce e materiali. A scuola, in una stanza buia, sperimenteranno prima cosa succede quando **la luce del proiettore passa attraverso materiali naturali (foglie, fiori, rami, pietre), attraverso materiali trasparenti colorati**, per poi scoprire come appaiono i materiali se li "guardano da vicino", **attraverso le lenti di un microscopio digitale**. A casa, bambini e genitori andranno a **"caccia di ombre"** e **sperimenteranno diverse fonti di luce e materiali, anche grazie a una scatola di "transizione"**, che i bambini porteranno a casa da scuola e viceversa.



Io come un albero

Leggi la descrizione completa:

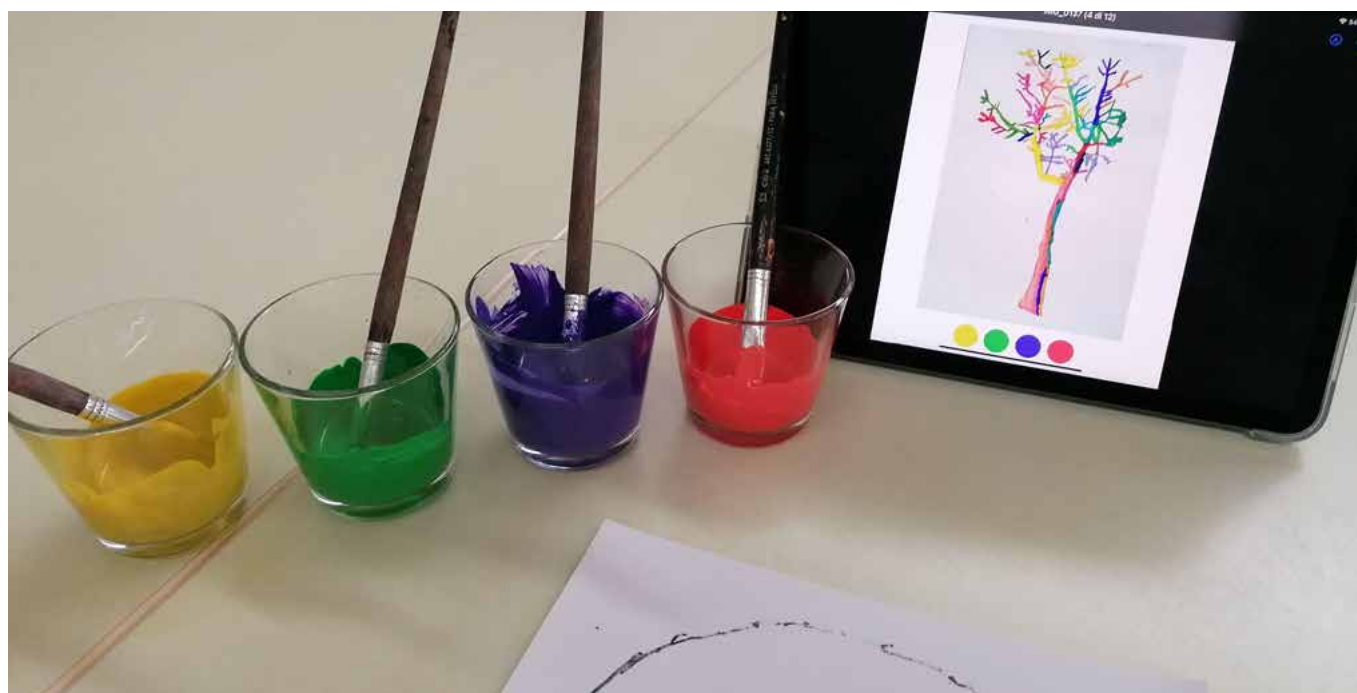
www.keepintouch-project.eu/it/da15-io-come-un-albero/



Ideato da	Attardo Lucia - Borgolotto Maria Chiara - Buso Emanuela - Forner Roberta - Tonon Sabrina - Vedovelli Giuliana - Vidotto Chiara , Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#natura #arte #colori #pantone #immagini
Età	5 anni
Tempo	7 sessioni (40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. individuare le trasformazioni naturali 2. sviluppo di linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali

Domanda chiave: *E se io cambiassi come un albero?*

In questo atelier i bambini sperimentano come gli alberi siano tutti diversi e come cambino a seconda delle stagioni. Poi scoprono che anche loro, come gli alberi, sono tutti diversi, anche se hanno molte cose in comune. **Ogni bambino segue un albero vicino a casa e lo osserva cambiare nel corso delle stagioni, le foto degli alberi vengono trasformate in sagome da decorare a piacere. Una tavolozza di colori principali verrà estratta e utilizzata dai bambini per creare bellissimi autoritratti, dove i colori degli alberi diventano i colori del loro viso**, creando un legame profondo tra il bambino e l'albero.



Pennelli creativi

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da16-pennelli-creativi/



Ideato da	Mina Marianna - Vandi Ludovica - Innocenti Stefania Scuola dell'infanzia Arcobaleno, Coriano - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#natura #arte #QRcode #immagini
Età	3-5 anni
Tempo	7 sessioni (30 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare elementi e strumenti naturali. 2. Rafforzare i legami emotivi all'interno della famiglia

Domanda chiave:

Le foglie o gli aghi di un albero possono diventare un pennello?

Come funziona un pennello? È possibile realizzare un pennello con materiali naturali? In questo atelier i bambini cercano di trovare le risposte a queste domande esplorando gli ambienti naturali e facendo esperimenti creativi sia in classe che a casa con le loro famiglie. I materiali verranno trasformati dai bambini in speciali pennelli artigianali con i quali si divertiranno a dipingere tele di varie forme e colori sia all'asilo che a casa. **Al termine dell'atelier, i bambini collaborano alla creazione di un'installazione contenente tutti i loro lavori e dei speciali QR Code.**



A caccia di alberi

Leggi la descrizione completa:

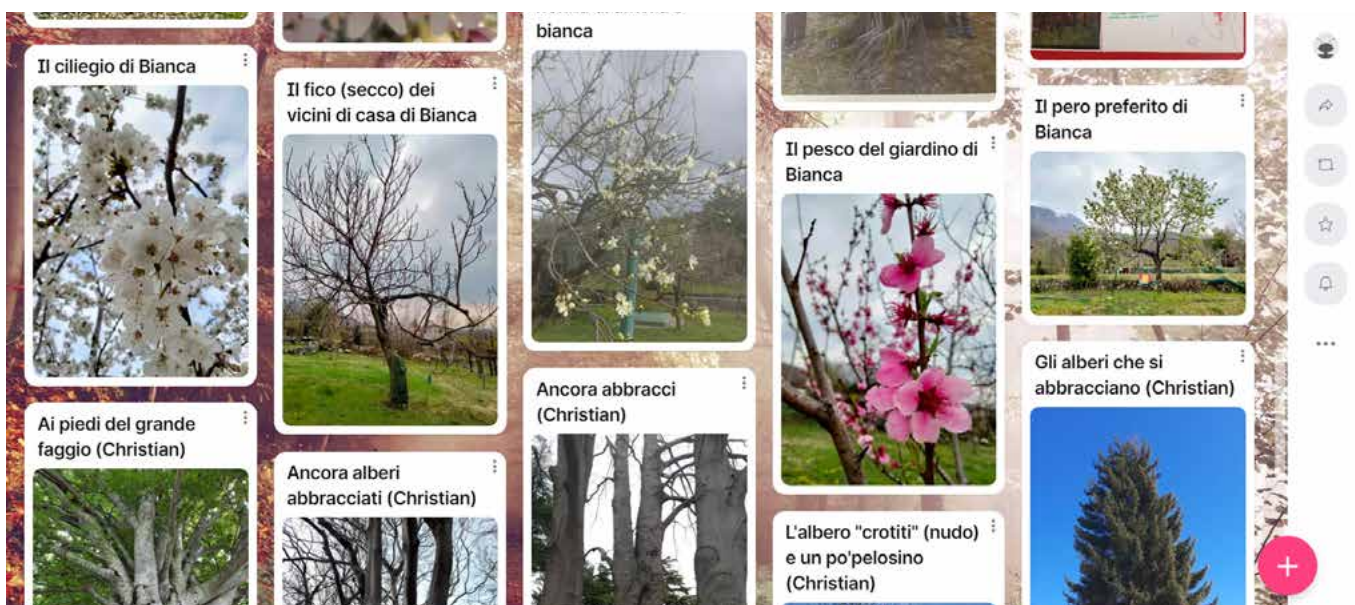
www.keepintouch-project.eu/it/da17-a-caccia-di-alberi/



Ideato da	Copetti Tiziana - Giorgini Francesca - Maur Antonella - Pascolo Daniela - Picogna Francesca Scuola dell'Infanzia "Rosa Simonetti", Montenars - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#natura #emozioni #openmaps #immagini#padlet
Età	3-5 anni
Tempo	6 sessioni (30-45 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rivalutare l'ambiente naturale 2. Costruire legami emotivi con la natura

Domanda chiave: *Come possiamo costruire legami emotivi con la natura utilizzando il digitale?*

L'atelier è l'inizio di una "Caccia all'albero": i bambini a scuola con l'insegnante e a casa con i familiari **cercano nella zona gli alberi che per loro sono significativi per forma, dimensioni o legami affettivi e li fotografano.** L'insegnante crea 2 padlet, uno in cui i bambini e le famiglie condivideranno le foto degli alberi incontrati all'esterno e uno in cui creeranno una mappa aperta a tutti in cui ognuno potrà indicare un albero, localizzarlo sulla mappa e provare a classificarlo. **La mappa sarà sempre attiva e verrà condivisa con le famiglie, le associazioni locali e le scuole vicine in modo che altri bambini possano trovare i vari alberi e visitarli, ma anche aggiungerne di nuovi.**



Una pista per tutti

Leggi la descrizione completa:

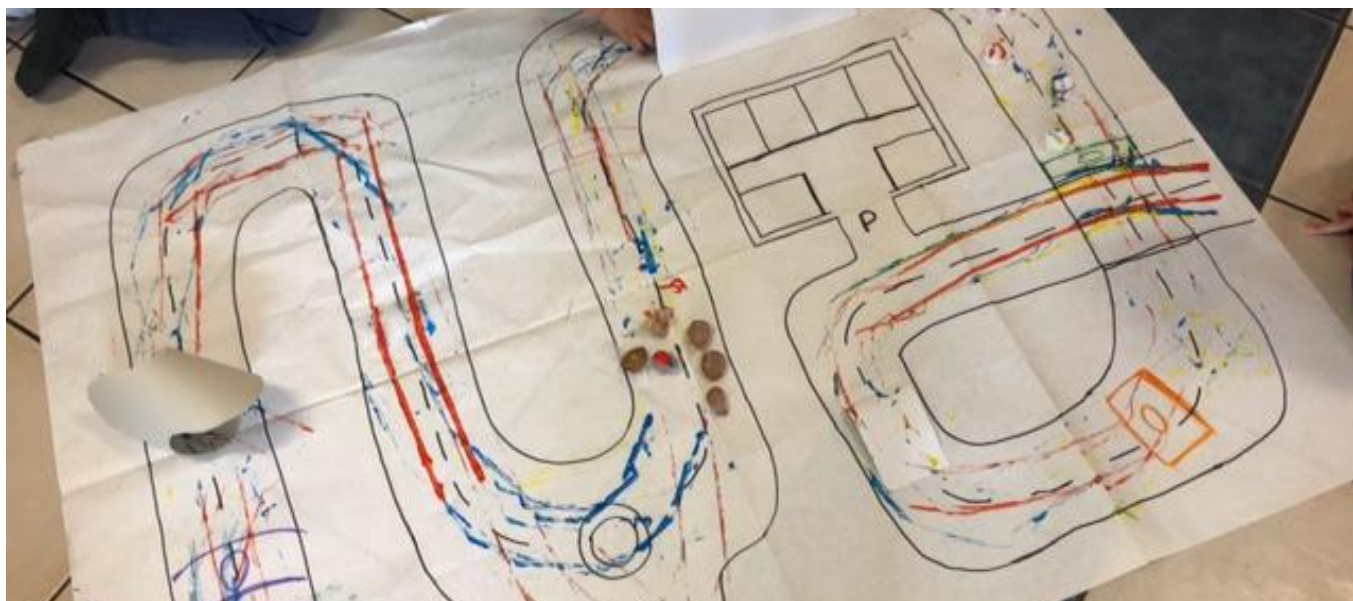
www.keepintouch-project.eu/it/da18-una-pista-per-tutti/



Ideato da	Vincenza Rocco - Rosanna Tacchini Scuola Materna Parrocchiale di Bolzone - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#natura #ambienteurbano #movimento #suono #audio
Età	3-4 anni
Tempo	7 sessioni (30 - 40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. giocare in modo collaborativo con altri bambini; 2. sviluppare strategie di problem solving 3. uso creativo e attivo del digitale

Domanda chiave: *Può la tecnologia aiutarci a sperimentare, all'interno delle mura scolastiche, i suoni e le caratteristiche dell'ambiente urbano?*

I bambini si divertono a costruire una pista ed un mezzo di trasporto che si muoverà su di essa per poi aggiungere, suoni, ostacoli e popolare sempre più la pista, giocando con i compagni. A casa con la famiglia i bambini **utilizzano il telefono o il tablet per registrare suoni dalla strada o fotografare oggetti che vorrebbero inserire nella loro pista**. A scuola ogni bambino realizza **un video "su strada"** utilizzando la videocamera di un cellulare ed il mezzo di trasporto costruito **per registrare il percorso dal punto di vista del mezzo stesso**.



Un bosco magico

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da19-un-bosco-magico/



Ideato da	Ciulla Letizia - Maria Domenica - Floriddia Corrada - Benini Roberta - Catanese Liliana - Giorgetti Cinzia - Zavalloni Stefania Scuola dell'Infanzia di Villamarina, Cesenatico - Italia In co-progettazione con Zaffria e Libera Università di Bolzano
Parole chiave	#natura #arte #corpoemovimento #ambientiimmersivi #lampadadiwood
Età	3-5 anni
Tempo	5 sessioni (1 ora ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare la natura 2. Promuovere esperienze emotive attraverso lo stupore e la meraviglia 3. Migliorare le capacità creative

Domanda chiave: *Come possiamo creare un bosco (magico) all'interno della classe?*

In questo atelier **si esplora il bosco come ambiente naturale** e si trasporta la sua magia a casa e a scuola. I bambini vengono prima accompagnati in un'esplorazione nella natura per osservare e scoprire un bosco, un parco, un giardino. Alberi, foglie, rami, raccolta di frutti, foglie o pigne accenderanno la curiosità e diventeranno il **punto di partenza per un'esperienza creativa** a casa con la famiglia. A scuola, **i bambini creano un bosco magico attraverso un allestimento immersivo e collaborativo**. Il bosco è composto da elementi naturali, **disegni dei bambini che diventano luminescenti al buio, proiezioni e una colonna sonora personalizzata del bosco** creata con un'app di composizione.



Land art creativa

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da20-land-art-creativa/



Ideato da	Insegnanti della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.
Parole chiave	#natura #arte #emozioni #immagini #suoni
Età	5 anni
Tempo	5 sessioni (20 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diventare consapevoli dei diversi suoni presenti in natura 2. Identificare e descrivere i diversi suoni della natura 3. Sviluppare il senso estetico di una composizione artistica utilizzando diversi elementi della natura.

Domanda chiave: *Può la natura influenzare le nostre emozioni?*

Sì! Dobbiamo solo cercare i suoni che ci coinvolgono nella nostra routine quotidiana e associarli a ciò che ciascuno sente. All'asilo o a casa con le famiglie: ascoltiamo i suoni che ci circondano e registriamo quelli che risvegliano in noi alcune emozioni. **Osserviamo e raccogliamo gli elementi della natura per costruire un'opera d'arte** (land art). Le immagini scattate delle opere d'arte saranno condivise nell'app **ClassDojo**.



Un film in stop-motion

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da21-un-film-in-stop-motion/



Ideato da	Florence Fery , scuola dell'infanzia" Belgrade municipal school", Belgio In co-design con Média Animation ASBL
Parole chiave	#idiscorsieleparole #fotografia #movimento #stopmotion #suono
Età	5-6 anni
Tempo	10 sessioni a scuola, 3 a casa (totale 10 ore)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere tra un'immagine fissa e un'immagine animata 2. Illustrare le tappe fondamentali di una storia 3. Scoprire e comprendere le fasi di realizzazione di un filmato di animazione di piccoli oggetti

Domanda chiave: *Come fanno le immagini animate a diventare un film?*

È possibile realizzare un film utilizzando le immagini scattate in classe? La risposta è sì! In questo laboratorio i bambini impareranno a distinguere le immagini fisse da quelle animate e a giocare con le immagini in movimento creando un folioscopio e un taumatropio. Dopo aver imparato a scattare foto, i bambini saranno invitati a realizzare un piccolo film di animazione in stop motion. In classe o a casa con la famiglia, i bambini immagineranno uno scenario e realizzeranno i personaggi (creta da modellare, giocattoli, carta) e il set. Con l'aiuto della maestra, i bambini fotograferanno le immagini che compongono la storia e le metteranno in sequenza animando il loro film.



Ritratti parlanti

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da22-ritratti-parlanti/



Ideato da	La Fabulerie Testato con: Scuola dell'infanzia "Ecole Maternelle Pommier" , Marsiglia - Francia
Parole Chiave	#idiscorsieleparole #storytelling #arte #ritratti #immagineinmovimento
Età	5 anni
Tempo	3 sessioni di 30 minuti ciascuna
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare le competenze linguistiche 2. Imparare a raccontare una storia 3. Scoprire gli effetti speciali

Domanda chiave: *Cosa direbbe il personaggio del mio libro preferito, le foto di mia nonna o le mie carte Pokemon se potessero parlare?*

In questo atelier **i bambini impareranno a usare le app per far parlare le immagini fisse**. Dovranno scattare foto con dispositivi digitali e caricarle nelle app. Poi si registrano mentre parlano per creare la voce del personaggio. Con i loro genitori, **possono far parlare le loro vecchie foto di famiglia**. Alla fine, tutto questo lavoro può essere modificato dall'insegnante ed esposto a scuola.

Scoprite il trailer di attivazione qui: <https://tube.tchncs.de/w/oWydQKJSTbQgBgVLIANGCB>



Sperimentiamo i suoni dell'acqua

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da23-sperimentiamo-i-suoni-dellacqua/



Ideato da	JFF - Istituto per l'educazione ai media, Germania Testato con: Scuola dell'infanzia " Inklusives Luise-Kiesselbach-Haus" , Monaco di Baviera - Germania
Parole chiave	#discorsieleparole #storytelling #suono #ambiente #arte
Età	3-5 anni
Tempo	3 sessioni (30 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le possibilità di progettazione ed espressione uditiva 2. Implementare le proprie idee in registrazioni audio e musicali (ad esempio, storie sonore). 3. Ampliare le competenze personali, come la percezione uditiva dell'ambiente e l'allenamento uditivo.

Domanda chiave: È possibile realizzare una propria versione della musica d'acqua di Händel con i suoni dell'acqua?

I puzzle audio e le sperimentazioni sonore sono adatti ai bambini a partire dai 3 anni e sono molto divertenti. I bambini possono cercare suoni casuali nell'ambiente e registrarli con una semplice app di registrazione. Mentre ascoltano, possono indovinare insieme ciò che sentono. A casa, genitori e bambini cercano suoni speciali dell'acqua, li creano e li registrano. A scuola, i bambini possono raccontare le loro esperienze con i suoni dell'acqua e ascoltare la "musica dell'acqua" originale di Händel. Ispirati dalla musica classica, i bambini possono mescolare i suoni dell'acqua dal vivo con la registrazione della musica classica. Alla fine creano la propria versione del capolavoro di Händel



Nella valle imbiancata

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da24-nella-valle-imbiancata/



Ideato da	Giulia Benvenuto - Loredana di Rubbo - Vuerich Gigliola - Vidoni Michela - Monica Blasotti - Valentina Martina. Scuola dell'Infanzia Costantino Cologna, Tarvisio - Scuola dell'Infanzia "Gianni Rodari", Tarvisio - Scuola dell'Infanzia "C.Collodi", Ugovizza - Scuola dell'Infanzia di Chiusaforte - Italia. In co-progettazione con Zaffiria.
Parole chiave	#idiscorsieleparole #natura #linguaggio #stopmotion #immagini
Età	5 anni
Tempo	7 sessioni (20 a 50 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare la natura 2. Sviluppare la capacità di leggere le immagini 3. Utilizzare il vocabolario relativo alle esperienze vissute

Domanda chiave:

Può l'ambiente naturale essere d'ispirazione per la creazione di racconti e personaggi?

La natura è protagonista e musa di una narrazione digitale collaborativa. I bambini esplorano un ambiente naturale con la famiglia e giocano a creare personaggi con i materiali che trovano lì. Partendo dai personaggi creati, i bambini a scuola collaborano all'ideazione di una storia e animano le varie parti con la tecnica dello stop motion. I bambini fungono anche da narratori della storia, utilizzando in alcune parti tutte le lingue presenti in classe o in famiglia.



Bastoncino fa la... differenza

Leggi la descrizione
completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da25-bastoncino-fa-la-differenza/



Ideato da	Barbara Tosi - Giorgia Balducci - Annalisa Straccini - Annica Celli - Morena Montanari - Antonella Iafisco. Scuola dell'infanzia "La Gabbianella" e Scuola Infanzia Statale "L'albero dei bambini ", Rimini - Italia. In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#discorsieleparole #natura #arte #fotografia #animazione
Età	4-5 anni
Tempo	6 sessioni (50 min a 2 ore ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. apprendimento motivazionale 2. uso creativo delle TIC 3. approccio creativo alla lettura della realtà

Domanda chiave: *L'uso del digitale e la sua declinazione in varie modalità espressive possono sviluppare competenze nella lettura e nella traduzione di mondi reali e fantastici?*

Ispirandosi al libro "Bastoncino" di J. Donaldson e A. Scheffler, i **bambini inventano e creano piccole storie fotografiche, cortometraggi e spettacoli teatrali** ispirati alle loro esperienze e riflessioni durante le escursioni con Bastoncino, un personaggio creato dai bambini con bastoncini di legno raccolti in natura, che seguirà i bambini durante le escursioni in famiglia e a scuola e li aiuterà a trovare luoghi inquinati e a riflettere sull'ambiente.



I cinque malfatti

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da26-i-5-malfatti/



Ideato da	Caterina Fabbri - Catia Podeschi Scuola Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#idiscorsieleparole #corpoemovimento #immagini #bookcreator #chatterpix
Età	3-5 anni
Tempo	7 azioni (40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare i canali di comunicazione, verbali e non verbali. 2. Promuovere l'autostima e la partecipazione 3. Aumentare le capacità di attenzione e di ascolto

Domanda chiave: *Come possiamo fare in modo che i personaggi di un libro diventino il motore dell'autostima e della partecipazione utilizzando tecniche di espressione digitale e analogica?*

Partendo dal libro illustrato "I 5 malfatti" di Beatrice Alemagna, **i bambini intraprendono un viaggio artistico ed emotivo in cui scoprono che i difetti delle persone sono anche ciò che le rende speciali.** A casa con i genitori, i bambini ascoltano la storia, **creano i loro malfatti con materiali semplici, li fanno "parlare" con una semplice app**, e inventano un finale diverso per la storia. A scuola, i bambini si trasformano nei personaggi della storia attraverso una serie di esperienze psicomotorie e teatrali. **Le storie inventate dai bambini e tutti i loro esperimenti saranno raccolti per creare un ebook.**



Una storia a catena

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da27-una-storia-a-catena/



Ideato da	Sara Battistel - Cristina Zecchin. Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#idiscorsieleparole #scienza #ambienti immersivi #proiezione #microscopiodigitale
Età	4-5 anni
Tempo	6 sessioni (30-45 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. sperimentazione di strumenti e materiali diversi; 2. collaborazione tra pari 3. sviluppo di competenze linguistiche e narrative;

Domanda chiave: *Quante storie possiamo trovare nell'immagine ingrandita e proiettata della natura?*

La proiezione della natura ingrandita diventa lo sfondo per i giochi e l'invenzione di storie fantastiche....I bambini raccolgono materiali naturali nell'ambiente circostante e scoprono nuove proprietà di questi materiali attraverso **l'osservazione con un microscopio digitale**. I materiali vengono raccolti in una scatola, che sarà l'oggetto di transizione che permetterà ai bambini di continuare le sperimentazioni iniziate a scuola a casa e viceversa. **Collegando il microscopio al proiettore, gli ingrandimenti danno vita ad ambienti fantasiosi e suggestivi**, con i quali i bambini possono giocare, interagire e sviluppare un personaggio che sarà portato a casa per lo **sviluppo di una "storia a catena" comune**.



Costruire storie

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da28-costruire-storie/



Ideato da	Insegnanti della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.
Parole chiave	#idiscorsieleparole #emozioni #suono #videogiochi
Tempo	6 sessioni (da 20 a 30 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stabilire una relazione tra scrittura e messaggio orale 2. Utilizzare strumenti digitali per aiutare il bambino a sviluppare il linguaggio.

Domanda chiave: *Gli strumenti digitali possono aiutare i bambini nello sviluppo del linguaggio?*

Si!

I bambini sviluppano il linguaggio, soprattutto raccontando una storia, registrando la canzone e le storie fatte con le famiglie utilizzando le diverse applicazioni digitali. Alla fine, utilizzando l'App Book Creator, è possibile costruire un libro, con le storie elaborate in collaborazione con le famiglie; un teatrino e un video in stop motion con la canzone eseguita dai bambini.



Caccia alla foto

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da29-caccia-alla-foto/



Ideato da	Aurélié Modave , insegnante presso la scuola dell'infanzia "Sainte Julienne Haut di Fléron" - Belgio. In co-progettazione con Média Animation ASBL
Parole Chiave:	#numerazione #fotografia #geolocalizzazione #ambiente #mappe #codice
Tempo	8 sessioni, più 3 attività a casa (totale ca.5 ore)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere il proprio ambiente e orientarsi attraverso l'osservazione di fotografie 2. Scoprire le nozioni di inquadratura e punto di vista dell'immagine 3. Introdurre i concetti di codice e sequenza

Domanda chiave: *Come orientarsi nello spazio usando le foto?*

In che modo le foto possono aiutarci a riconoscere il nostro ambiente e a orientarci?

Durante questo atelier, **i bambini scoprono i diversi livelli di rappresentazione di un luogo geografico** (vista satellitare, mappe, foto), identificano i punti di riferimento e imparano a orientarsi. **Creando una caccia al tesoro**, tracciano un itinerario comprensibile **su una mappa**. Diverse foto posizionate una dopo l'altra diventano una sequenza di movimenti, introducendo così le nozioni di codice e di sequenza.



Trova
la forma!

Leggi la descrizione
completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da30-trova-la-forma/



Ideato da	La Fabulerie Testato con la scuola dell'infanzia "Ecole Maternelle Extérieur", Marsiglia - Francia
Parole Chiave:	#numerazione #proiettore #colori #forme #fotografia
Età	4-5 anni
Tempo	3 attività di 25 minuti ciascuna per un totale di 1h10
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le forme 2. Scattare foto 3. Creare contenuti interattivi

Domanda chiave: *Che forma è questa ?*

In questo atelier i bambini imparano a riconoscere le forme geometriche e a scovarle nel loro ambiente. L'atelier si basa sull'uso di una piattaforma di quiz online gratuita: **Kahoot**. Questo laboratorio insegna ai bambini a utilizzare un tablet: navigare, scattare foto, creare e riprodurre contenuti interattivi.

Date un'occhiata qui per scoprire il trailer: <https://tube.tchncs.de/w/o4kd5ES9oQev4A4yXFXGPh>



Giochi di coding analogici e digitali

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da31-giochi-di-coding-analogici-e-digitali/



Ideato da	JFF-Institut für Medienpädagogik/ Istituto per l'educazione ai media Testato con la scuola dell'infanzia "Integrationskindergarten Westendstrasse", Monaco di Baviera - Germania
Parole chiave	#numerazione #coding #pensiero computazionale #suono
Età	5-6 anni
Tempo	3 sessioni (30-40 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare a usare il "linguaggio di programmazione visuale" 2. Costruire le competenze cognitive e matematiche di base attraverso l'apprendimento della risoluzione dei problemi. 3. Allenare le capacità di orientamento e strutturazione: sistemi di ordine, capacità di classificare e serializzare, comprensione di posizioni, forme e proporzioni.

Domanda chiave: È possibile programmare un robot da soli e utilizzare un linguaggio di programmazione semplice?

Ci sono vari giochi ed esercizi per introdurre i bambini al tema del coding, per promuovere le loro abilità matematiche e ampliare le conoscenze sui computer. Per iniziare, grazie ad uno speciale set di carte i bambini imparano a mettere in sequenza delle istruzioni per controllare un robot. A casa con la famiglia possono divertirsi ad essere loro stessi il robot e muoversi in una stanza, imparando a stimare distanze e pianificare le azioni. Successivamente i bambini scoprono alcune app che utilizzano un linguaggio di programmazione visuale e che possono essere utilizzate per controllare un robot o un personaggio animato in un gioco.



L'arte della geometria

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da32-larte-della-geometria/



Ideato da	Ciulla Letizia Maria Domenica - Floriddia Corrada - Benini Roberta - Catanese Liliana - Giorgetti Cinzia - Zavalloni Stefania. Scuola dell'Infanzia di Villamarina, Cesenatico - Italia. In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#numerazione #arte #ambienti immersivi #lampadawood
Età	3-4 anni
Tempo	5 sessioni (40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potenziare le capacità creative ed espressive; 2. Introdurre la geometria in modo giocoso; 3. Coinvolgere le famiglie attraverso l'uso di applicazioni semplici e giocose.

Domanda chiave:

La geometria può essere introdotta come forma di espressione?

Cifra è un personaggio reale e fantastico che introduce i bambini al mondo della logica e della matematica attraverso il gioco. **Cifra introduce i bambini alle forme geometriche che diventano gli elementi base per comporre disegni e paesaggi.** A casa, **utilizzando l'app Oh! creata dai designer Louis Rigaud e Anouck Boisrobert, i bambini continuano l'esperienza creativa utilizzando le forme geometriche per popolare un paesaggio urbano di animali**, personaggi e altri elementi interattivi. Oh! sarà utilizzato nuovamente a scuola per creare un paesaggio collettivo.



Le avventure di Bee-Bot

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da33-le-avventure-di-bee-bot/



Ideato da	Russo Santa - Lessi Valentina - Pavan Giorgia - Mancinelli Angela - Ragusa Rossella - Modolo Doris Scuola dell'Infanzia di Piavon, Oderzo - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#numerazione #coding #natura #discorsieparole
Età	4-5 anni
Tempo	10 sessioni (50 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima conoscenza di coding 2. Sensibilizzazione alle tematiche ambientali 3. Sviluppo di competenze trasversali

Domanda chiave: *Come può il coding aiutare a comprendere la natura e il meraviglioso mondo delle api?*

I bambini vengono introdotti al **problem solving** e alla **logica del pensiero computazionale** attraverso le avventure di una piccola ape, protagonista di ogni attività, prima come mascotte nei giochi di **"unplugged coding"** e poi come **robot programmabile** che i bambini dovranno aiutare a ritrovare la strada verso il suo alveare. Le famiglie sono coinvolte attraverso attività di riciclo creativo con l'obiettivo di arricchire il mondo della piccola ape con amici ed elementi naturali. Inoltre, con i personaggi realizzati a casa, i bambini inventano e creano una storia per sensibilizzare alla tutela dell'ambiente.



Numeri

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da34-numeri/



Ideato da	Insegnanti della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.
Parole Chiave:	#numerazione #matematica #pensierocomputazionale
Età	4-6 anni
Tempo	5 sessioni (50 minuti circa ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aiutare i bambini a identificare le quantità attraverso diverse forme di rappresentazione. 2. Risolvere problemi quotidiani che coinvolgono piccole quantità utilizzando il conteggio e le operazioni matematiche. 3. Utilizzare diversi strumenti digitali per supportare le attività pedagogiche quotidiane e imparare a rispettare le regole di sicurezza nel loro utilizzo.

Domanda chiave: *Gli strumenti digitali possono aiutare i bambini a sviluppare il pensiero matematico?*

I bambini sviluppano il pensiero matematico attraverso giochi ispirati ad un albo illustrato. Imparano a osservare, indagare, contare, a identificare le quantità attraverso diverse forme di rappresentazione e a risolvere problemi quotidiani che coinvolgono piccole quantità, utilizzando il conteggio e le operazioni matematiche, sempre con un carattere giocoso.



L'amico misterioso

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da35-lamico-misterioso/



Ideato da	Laurence Vannerum , scuola dell'infanzia "Gosselies Providence Fondamentale", Gosselies - Belgio e Laurence Marchal , scuola dell'infanzia École libre des 3 vallées, Viroinval - Belgio. In co-progettazione con Média Animation ASBL.
Parole chiave	#corpoemovimento #fotografia #ritratti #sport #educazioneaimedia
Età	5 - 6 anni
Tempo	7 sessioni a scuola, 4 attività con la famiglia per un totale di ca. 3h
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere che il contenuto di una fotografia è il risultato di un'intenzione specifica del fotografo. 2. Scoprire le nozioni di inquadratura dell'immagine, punto di vista e messa a fuoco 3. Favorire la creatività attraverso l'invenzione di esercizi psicomotori

Domanda chiave:

In che modo la fotografia può trasmettere messaggi diversi?

Questo laboratorio fornisce un'introduzione alla fotografia e ai concetti di punto di vista e inquadratura. I bambini inizieranno osservando le foto in classe e a casa, poi avranno l'opportunità di imparare a fotografare da soli. Si eserciteranno a ritrarre i compagni di classe, da un ritratto complessivo a un singolo piccolo dettaglio, prima di preparare visivamente un esercizio di psicomotricità da svolgere in classe.



Anima te stesso!

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da36-anima-te-stesso/



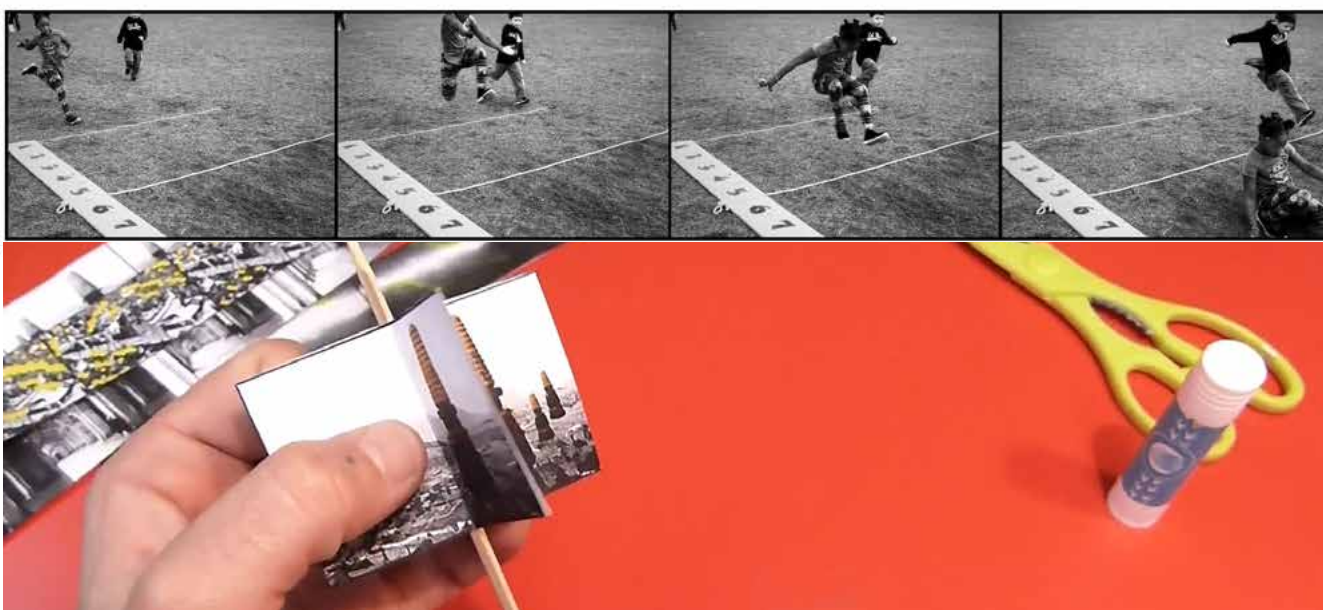
Ideato da	La Fabulerie Testato con la scuola dell'infanzia " Ecole Maternelle Pommier ", Marsiglia, Francia
Parole chiave	#corpoemovimento #arte #stopmotion #sport
Età	5 - 6 anni
Tempo	3 sessioni (30 min. ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capire come vengono realizzati i film. 2. Scoprire la tecnica dello stop motion. 3. Scoprire gli esercizi fisici che i bambini possono fare a casa in modo creativo.

Domanda chiave:

Cosa fa muovere le persone, i video e i film d'animazione?

Avete mai pensato a come viene realizzato un film? In realtà è molto semplice: si tratta di immagini fisse, una dopo l'altra, riprodotte molto velocemente (25 immagini al secondo). Anche prima del cinema, l'uomo aveva già inventato dei modi per creare immagini in movimento. **In questo atelier scoprirete un modo per creare mini-animazioni e scoprirete l'arte della stop-motion.** L'attività è pensata per incoraggiare l'attività fisica a casa e dare idee ai genitori su come far muovere di più i loro bambini in età prescolare. Inoltre, incoraggia i bambini a utilizzare tablet e smartphone in modo creativo. Fornisce conoscenze sul cinema e sui film d'animazione. Guarda il video a questo link per saperne di più:

<https://tube.tchncs.de/w/5Vhr245jpkPEGJgv1QqHqC>



Crea e gioca con Actionbound

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da37-crea-e-gioca-con-actionbound/



Ideato da	JFF-Institut für Medienpädagogik / stituto per l'educazione ai media Testato con la scuola dell'infanzia " Inklusives Luise-Kiesselbach-Haus", Monaco di Baviera - Germania
Parole chiave	#corpoemovimento #qrcode #immagini #suono #video #ambiente
Età	5-6 anni
Tempo	3 sessioni (30 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere attivi ed esplorare l'ambiente circostante 2. Sviluppare le proprie idee ed essere creativi 3. Conoscere uno strumento digitale con il quale poter creare giochi a quiz.

Domanda chiave: *È possibile sviluppare compiti fisici per un gioco a quiz interattivo nella scuola materna?*

Actionbound aumenta letteralmente la realtà, migliorando l'interazione tra mondo fisico e mondo digitale. Bambini e gli insegnanti possono creare linee temporali digitali fai-da-te, utilizzando le coordinate GPS o codici e compiti prestabiliti. I bambini possono usare le loro idee per **quiz, sfide con foto, audio e video e tornei**. Quando l'insegnante termina la progettazione del gioco, i genitori possono giocare ad Actionbound a casa con i bambini. Dopo aver acquisito familiarità con Actionbound, è possibile creare una nuova caccia al tesoro all'aperto nella scuola materna. Durante un'escursione i bambini e l'insegnante possono trovare luoghi interessanti e sviluppare idee per nuovi compiti fisici. Una volta terminato il processo di creazione, il gioco può essere giocato da bambini e genitori con l'app Actionbound.



Tenendo per mano l'ombra

Leggi la descrizione
completa:

[www.keepintouch-project.eu/it/
da38-tenendo-per-mano-lombra/](http://www.keepintouch-project.eu/it/da38-tenendo-per-mano-lombra/)



Ideato da	Daniela Idili - Barbara Collu - Claudia Ripamonti - Sara Mameli Scuola dell'Infanzia "SS. Giorgio e Caterina", Cagliari - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#corpoemovimento #scienze #fotografia # il sé l'altro
Età	5 anni
Tempo	6 sessioni (40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. scoprire il proprio corpo e il movimento attraverso l'ombra 2. fare esperimenti scientifici con strumenti artistici

Domanda chiave: *Come posso tenere traccia dell'ombra?*

Questo atelier è dedicato al fenomeno scientifico delle ombre. **I bambini**, sia a scuola che a casa, **giocano con le ombre dei loro corpi e delle loro mani e sperimentano come le ombre cambiano spostandosi nello spazio e nel tempo**. A casa i bambini **creano "ombre di famiglia"** e **vanno a caccia di ombre** per costruire le basi per studi artistici approfonditi e per la creazione di personaggi e storie immaginarie.



Tu sei musica

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da39-tu-sei-musica/



Ideato da	Caterina Fabbri - Catia Podeschi Scuola dell'Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta - Italia In co-progettazione con Zaffria
Parole chiave	#corpoemovimento #emozioni #bookcreator #suoni
Età	4-5 anni
Tempo	8 sessioni (40 min ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare gli schemi motori di base e la coordinazione 2. Migliorare i canali di comunicazione, verbali e non verbali 3. Promuovere l'autostima e la partecipazione

Domanda chiave:

Come possono la musica e il movimento diventare un libro?

Un libro legato alla **musica e ai ritmi diventa l'ispirazione per esperimenti motori e artistici**. Seguendo una playlist condivisa, i bambini si muovono e danzano nei vari ambienti e setting, si ispirano a dipinti personali e collettivi che poi confluiranno in libri personali analogici e digitali.



Saltiamo con i mostri

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da40-saltiamo-con-i-mostri/



Ideato da	Insegnanti della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.
Parole chiave	#corpoemovimento #giochidaesterno #giochidatavolo #Genially
Età	3 - 6 anni
Tempo	5 sessioni (20 minuti ciascuna)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare a rispettare le regole del gruppo e a cooperare come una squadra. 2. Utilizzare strumenti digitali per facilitare lo sviluppo motorio del bambino.

Domanda chiave:

Gli strumenti digitali possono influenzare lo sviluppo fisico dei bambini?

Si! Gli strumenti digitali stimolano i bambini, in quanto sono uno strumento che li attrae, portandoli a sviluppare e conquistare nuovi apprendimenti. Nella scuola dell'infanzia, i bambini collaborano alla costruzione del gioco "Corsa dei Mostri" con l'app Genially e successivamente lo esplorano nel cortile della scuola, in classe e a casa con le loro famiglie.



Io mi muovo e sperimento

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da41-io-mi-muovo-e-sperimento/



Ideato da	Elisabetta Venturini - Patrizia Tessaro - Rosanna Cattarossi Scuola dell'Infanzia Piovega, Gemona del Friuli - Italia In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#corpoemovimento #proiezione #ambientiimmersivi
Età	3 anni
Tempo	3 sessioni per un totale di 2h
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. far sperimentare i bambini per prendere coscienza del proprio corpo 2. avvicinare ed educare all'utilizzo del digitale in modo creativo

Domanda chiave: Può il digitale essere una risorsa per stimolare il movimento e la propriocezione?

I movimenti dei bambini sono il punto di partenza per la creazione di un ambiente immersivo. Con l'ausilio di proiettori vengono "ingrandite" le foto delle camminate o dei movimenti dei bambini scattate sia a scuola che a casa. L'ambiente immersivo sarà a disposizione dei bambini e delle famiglie per vivere un'esperienza motoria fantastica.



Il cielo

Leggi la descrizione completa:

www.keepintouch-project.eu/it/da42-il-cielo/



Ideato da	Lorenzini Iren - Roberta Alti - Barbara Dei - Elfinia Garofalo - Cristina Voli - Anna Maria Vella - Donatella Zazzeri - Paola Russo - Silvia Bruni - Michela di Bella - Magrini Francesca - Rinaldi Greta - Barbara Bagagiolo - Anna Grosso - Angela Berticci . Scuola dell'infanzia "La Casa del Sole", Barberino Val d'Elsa - Italia. In co-progettazione con Zaffiria
Parole chiave	#arte #fotografia #spaziourbano #natura
Età	4-5 anni
Tempo	9 sessioni (6 ore in totale)
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. educare alla creatività 2. stimolare l'immaginazione e l'interpretazione 3. fornire la capacità di creare e dar voce allo stupore e alla meraviglia attraverso l'utilizzo di materiali "poveri"

Domanda chiave: *Possono i bambini catturare il cielo?*

Ispirati dalle opere di Maria Lai e i racconti di Amilcare Catalano i bambini e bambine costruiscono e intrecciano telai, creano giochi di colore e sfumature e catturano il cielo di giorno e di notte con specchi, tablet, smartphone e con un barattolo. Il cielo catturato diventa immagine e spunto per realizzare installazioni nel giardino e un museo del cielo di notte.



Ringraziamo tutte le scuole che hanno partecipato e reso possibile il progetto di *Keep in Touch*:

EMILIA-ROMAGNA

Scuola dell'Infanzia Statale *L'albero dei bambini*, Rimini
Scuola dell'Infanzia *La Gabbianella*, Rimini
Scuola dell'Infanzia di Secchiano, Secchiano (RN)
Scuola dell'Infanzia *Gli amici di Ulisse*, Pietracuta (RN)
Scuola dell'Infanzia Arcobaleno, Novafeltria (RN)
Scuola dell'Infanzia Arcobaleno, Coriano (RN)
Scuola dell'Infanzia Bosco Incantato, Bellaria-Igea-Marina (RN)
Scuola dell'Infanzia "*Maestre Pie*", Rimini (RN)
Scuola dell'Infanzia "*Maria Bambina*", Rimini (RN)
Scuola dell'Infanzia di Villamarina, Cesenatico (FC)
Scuola Primaria "*Don Teofrasto Pasini*" di Sala, Cesenatico (FC)

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Scuola dell'Infanzia Piovega, Gemona del Friuli (UD)
Scuola dell'Infanzia *Rosa Simonetti*, Montenars (UD)
Scuola dell'Infanzia di Osoppo, Alesso di Trasaghis (UD)
Scuola dell'Infanzia *Non ti scordar di me* - Grisulute - Avasinis, Alesso di Trasaghis (UD)
Scuola dell'Infanzia Costantino Cologna, Tarvisio (UD)
Scuola dell'Infanzia *Gianni Rodari* Tarvisio Centrale, Tarvisio (UD)
Scuola dell'Infanzia *C. Collodi* di Ugovizza, Ugovizza (UD)
Scuola dell'Infanzia di Chiusaforte, Chiusaforte (UD)

LOMBARDIA

Scuola Materna Parrocchiale di Bolzone, Ripalta Cremasca (CR)

PIEMONTE

Asilo Nido e Scuola dell'Infanzia Moby Dick, Torino

SARDEGNA

Scuola dell'Infanzia *SS. Giorgio e Caterina*, Cagliari

TOSCANA

Scuola dell'Infanzia *La Casa del Sole*, Barberino Val d'Elsa (FI)

VENETO

Scuola dell'Infanzia Di Tre Piere, Oderzo (TV)
Scuola dell'Infanzia di Piavon, Oderzo (TV)



Keep in Touch

Innovative Tools to build digital education readiness
in Early Childhood Education

Codice progetto:

2020-1-IT02-KA226-SCH-094945

www.keepintouch-project.eu

CC BY-SA 4.0



UNA PRODUZIONE DI



méd:a
ANIMATION

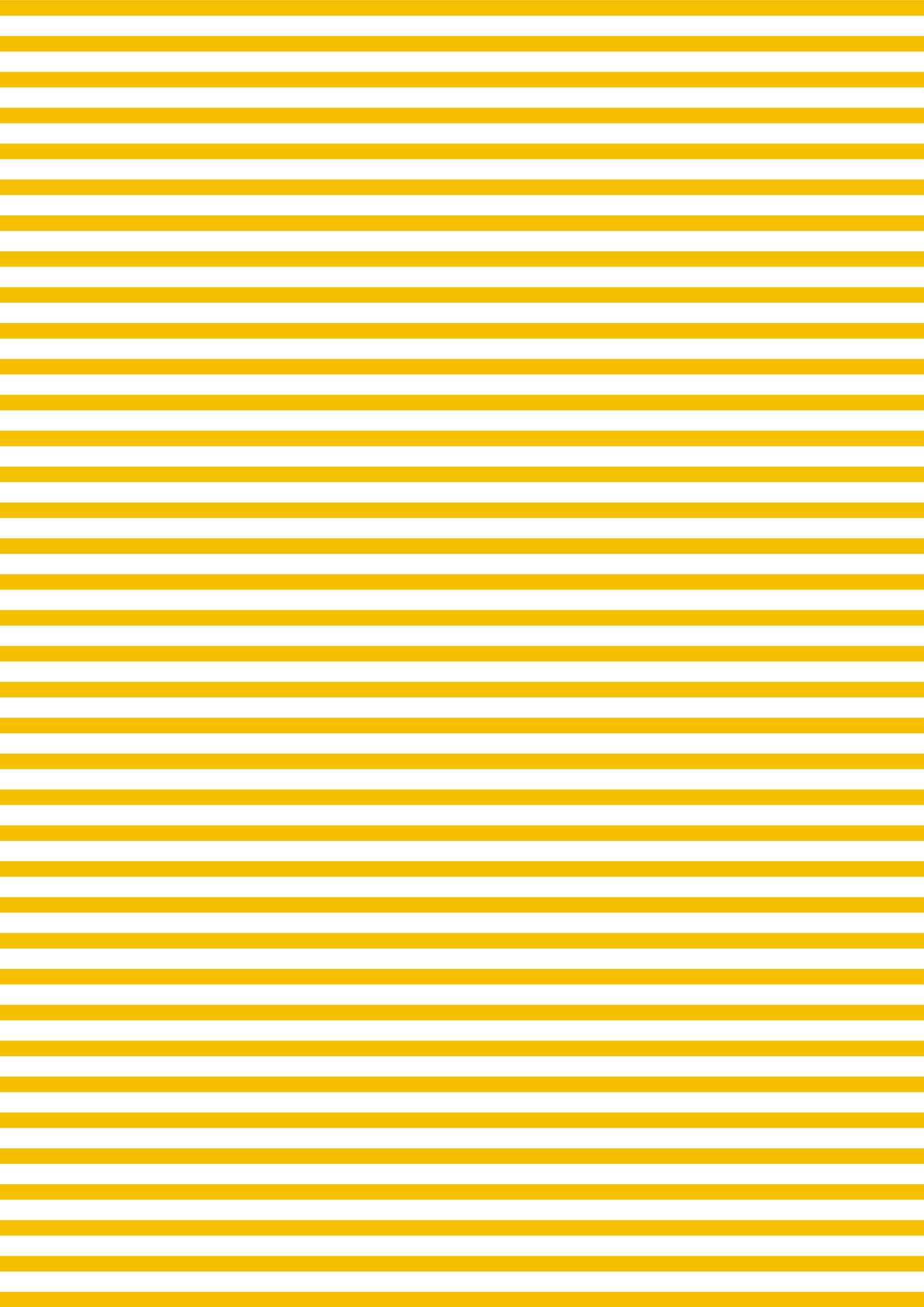


LA
FABU
LERIE
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.





Centro Zaffria, Italia
Media Animation, Belgio
JFF, Germania
La Fabulerie, Francia
Agrupamento de Escolas
de Santo Antonio, Portugallo

