

CREARE NARRAZIONI TRA ANALOGICO E DIGITALE USANDO TABLET E STOP MOTION

Target: max 25 insegnanti/educatori di **scuola dell'infanzia**

Abstract

Il corso ha lo scopo di favorire l'utilizzo consapevole di applicazioni per tablet e strumenti online utili per costruire percorsi narrativi al fine di supportare una progettazione didattica che colleghi analogico e digitale, attività all'aperto e in sezione, e sia facilmente integrabile nelle routine scolastiche.

Gli incontri sono finalizzati a potenziare le capacità degli insegnanti di utilizzare gli strumenti (tablet, app) in autonomia e di progettare esperienze didattiche per i bambini e le bambine. Attraverso l'uso di dispositivi tecnologici, da integrare in sezione con altri strumenti analogici, si riesce a dare vita a storie animate utilizzando specifiche app per la scuola dell'infanzia e sfruttando tecniche come lo stop motion.

Obiettivi

- Incentivare l'utilizzo di dispositivi digitali sia in sezione sia in spazi esterni (giardini, parchi, orti) nell'azione educativa quotidiana;
- Saper includere l'approccio STEAM nelle attività quotidiane;
- Saper cogliere le potenzialità della narrazione servendosi di strumenti sia analogici sia digitali;
- Sapere utilizzare consapevolmente applicazioni per tablet e strumenti online utili in campo educativo;
- Conoscere attività interattive, laboratoriali, esperienziali da poter proporre alle bambine e ai bambini per affrontare i temi del corso;
- Migliore capacità di progettazione didattica, sia con strumenti digitali sia analogici, sui temi proposti.

Programma (contenuti e moduli) e metodologie

Primo incontro

- Introduzione e inquadramento metodologico all'utilizzo dei tablet e delle app per l'infanzia a scuola.
- Book creator per iniziare: workshop di creazione di libri digitali.

Secondo incontro

- Content curation: attenzioni e buone pratiche per la produzione e condivisione di contenuti digitali.
- Scaricare, salvare, cancellare e condividere i contenuti prodotti in digitale.
- La narrazione con la tecnica dello stop motion: potenzialità dell'app su tablet ed esempi di utilizzo con le bambine e con i bambini.

Terzo incontro

- App My Story School eBook Maker: come stimolare la creatività delle bambine e dei bambini per favorire la collaborazione tra pari.
- Esempi di percorsi didattici, indoor e outdoor, che integrino digitale e analogico tramite l'utilizzo in sezione delle app presentate.

Incontro di supporto e approfondimento

Incontro di confronto e di restituzione finale dedicato alle progettazioni e sperimentazioni svolte in classe con gli studenti. Ogni corsista presenta la propria progettualità per poi raccogliere feedback propositivi da parte dei formatori e dagli altri partecipanti.