

La Didattica a Distanza per lo 0-6



A cura dello STAFF di supporto
USR Sicilia

[illegible]

1

puto anche no

Da 0-3 anni:
*il bambino ha bisogno di
costruire la realtà spazio-temporale
il miglior gioco è quello inventato,
il miglior video lo sguardo dell'adulto.*



Da 3-6 anni:
*il bambino sperimenta i sensi
e le abilità motorie, sensoriali
e manuali, passa dall'analogico al
digitale.*



Giocare con il tablet gli permette di essere creatore attivo

Il fare: le esperienze attraverso i sensi e il movimento

“ Per i bambini toccare è conoscere.”

Come promuovere a distanza il fare?

- *Creando attività che coinvolgano le famiglie nel riconoscere e narrare le percezioni con i 5 sensi -**made home** – attraverso l'utilizzo di oggetti noti con chiavi di lettura nuova, riconoscendo un uso «altro» per stimolare la fantasia e il pensiero divergente.*
- *Utilizzando app dedicate con video-tutorial per la costruzione di manufatti con materiale di riciclo.....etc.*

Un esempio:

La costruzione di un giornale murale che può essere anche un utile strumento per la costruzione del tempo cronologico e la trasformazione in prodotto multimediale.

E-book della classe virtuale nel wall della piattaforma.



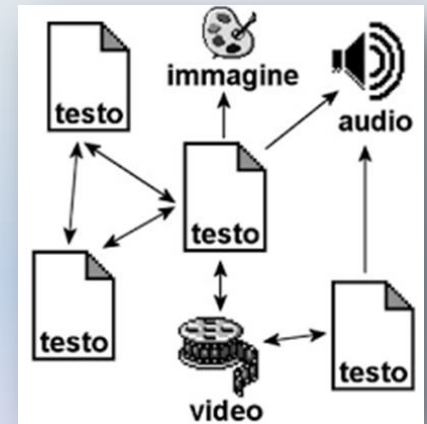
La multimedialità a supporto della DaD



Multimedialità significa anche multidimensionalità prospettica, cioè pluralismo

Quali competenze per il docente?

Conoscere ed utilizzare software per produrre immagini, per acquisire suoni, per realizzare ipertesti/ ipermedia.



Conoscere ed utilizzare tutte le app inserite nelle piattaforme.

Quali sono le modalità dell'apprendimento a questa età?



*Anche a distanza la conoscenza è un processo di ricostruzione: **learning by doing** dal fare, al comunicare, al pensare, attraverso le esperienze agite.*

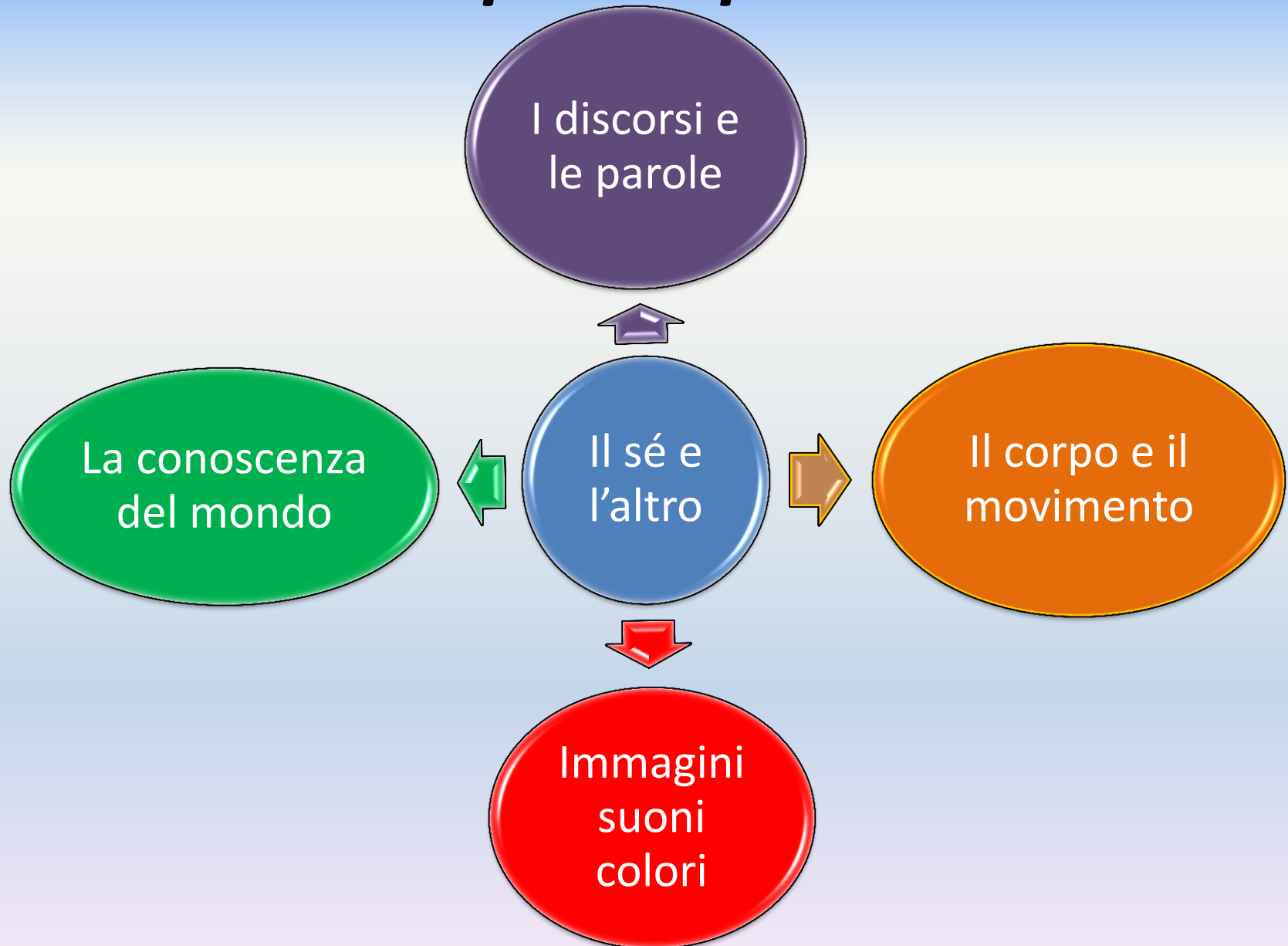
Risulta fondamentale prevedere attività di conversazione/ascolto diretto con i bambini, ricordando il ruolo che nel processo educativo ricopre la relazione, predisponendo percorsi brevi, che li coinvolgano emotivamente, che sollecitino la costruzione di nessi logici, che diano anche spazio all'espressione delle propria soggettività.

Le Indicazioni Nazionali ci ricordano che:

...I bambini sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi...l'esperienza diretta, il gioco, permettono al bambino di sintetizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.



I Campi di esperienza



Sviluppare competenze attraverso i Campi di Esperienza

- *Il sè e l'altro ...sa di avere una storia personale e familiare e le mette a confronto con altre...*
- *Il corpo e il movimento ...interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva...*
- *I discorsi e le parole:...si avvicina alla lingua scritta, esplora ...incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media...*
- *Numero e spazio:...si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.*

- Immagini suoni e colori:...inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;

Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;

Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.



Cinque punti essenziali per cominciare:

1

- *decidere come interagire con i bambini e le famiglie;*

2

- *scegliere le proposte mantenendo continuità con le esperienze a scuola;*

3

- *aver cura della routine e aiutare i genitori a scandire il tempo;*

4

- *condividere con i genitori l'ascolto delle emozioni e degli stati d'animo dei bambini;*

5

- *promuovere attività che sviluppino anche le Life Skills*

Perché le Life Skills?



Come comunicare?



Attraverso la piattaforma della scuola, o le varie app online, utilizzando gli account e i gruppi mail predisposti per classe.

Utilizzando mini-siti, predisposti per la scuola dell'infanzia, OER per la prima infanzia, digital storytelling.

Ascoltando musica, attivando reazioni corporee ai suoni, narrando.

La casa: nuovo setting educativo



La casa diventa luogo di laboratorio dove, insieme ai genitori, sarà possibile organizzare attività ludiche, motorie, creative finalizzate a favorire nel bambino il passaggio dall'esplorazione senso-percettiva alla rappresentazione simbolica dei fatti e delle situazioni.



*Un **nuovo** spazio in cui si costruiscono apprendimenti e relazioni, dove avvengono gli incontri con gli altri e con i saperi.*

Esempi di OER con versioni per molteplici dispositivi



Per la comunicazione:

ClassDojo www.classdojo.com app di comunicazione, semplice, intuitiva e sicura, stimola lo sviluppo delle Life Skills e delle competenze sociali.

Per l'elaborazione di immagini :

- **Paint** di Microsoft Office
- **Paint.NET** <https://paint-net.it.softonic.com/> (Windows) da download
- **Tuxpaint** <http://www.tuxpaint.org/?lang=it> IT
- **Adobe Photoshop Express Editor** (web app, iOS, Android, Windows Phone) ...

Esempi di OER con versioni per molteplici dispositivi



Per la video-scrittura

- Scrivere ABC** (compatibile Android), per riconoscere e **scrivere** le lettere dell'alfabeto con precisione (dai 4 anni)
- ABC Impara a Scrivere Lavagna** (compatibile IOS)

Per la costruzione di Ebook

- Storyjumper <https://www.storyjumper.com/>
- Little Bird Tales <https://littlebirdtales.com/>
- Story bird <https://storybird.com/>
- Epub Editor <https://www.epubeditor.it/?panel=login>
https://www.epubeditor.it/manuale_epubeditor.pdf
- Scriba ePub <https://www.scribaepub.it/>
<https://www.scribaepub.it/play.html?ebook=613&asset=2455>
- Didapages <https://sites.google.com/site/didapageswin10/download>

Esempi di OER con versioni per molteplici dispositivi

Per editing audio

- Voice-recorder <https://online-voice-recorder.com/it/>
- Audacity <https://www.audacityteam.org/> (download)

Per la costruzione di videolezioni

- Powtoon <https://www.powtoon.com/>
- Screencast o-matic <https://screencast-o-matic.com/>

Per la costruzione di giochi interattivi

- LearningApps.org <https://learningapps.org/>
- Wordwall <https://wordwall.net/>

Per le verifiche

- Kahoot <https://kahoot.com/>
- Google moduli <https://drive.google.com/drive/my-drive>



Esempi di OER con versioni per molteplici dispositivi



Per il coding:

- Lightbot-hour <https://lightbot.com/hour-of-code.html>

- Cody roby (coding unplugged)

<https://www.youtube.com/watch?v=D5hQ9UTDQ6s&feature=youtu.be>

<http://www.codeweek.it/cody-roby/kit-fai-da-te/>

<http://codemooc.org/pixel-art/>

Sitografia



- https://www.edscuola.it/archivio/norme/programmi/infanzia_24702.pdf
- <https://rsddm.dm.unibo.it/percorsi-ed-esperienze-didattiche-nella-scuola-dellinfanzia/>
- <http://www.insegnareonline.com/rivista/opinioni-confronto/scuola-contagio>
- <https://www.scuola-materna.net/>
- https://www.ilgomitolo.net/siti/scuola/insegnanti_e_maestri/?ordine=alfabetico
- <https://www.scuolainfanziaratti.org/wp-content/uploads/2013/12/format-didattico.pdf>
- <https://www.tecnicadellascuola.it/didattica-a-distanza-lesperienza-delle-scuole-dellinfanzia-di-pavone-to>
- <https://www.google.it/amp/s/www.tecnicadellascuola.it/didattica-a-distanza-lesperienza-delle-scuole-dellinfanzia-di-pavone-to/amp>

Sitografia



- <https://www.youtubekids.com/>
- <https://www.giochionlineperbambini.com/trascinare/6-numeri.php>
<https://www.libroparlato.org/ascolti-liberi/edizioni-angolo-manzoni/>
- <https://audiofiabe.it/>
- <https://www.lingokids.com/> per imparare l'inglese
- <https://www.mamamo.it/news/10-cortometraggi-di-qualita-da-guardare-con-i-bambini/>
- <https://gcompris.net/> buone pratiche