Buone pratiche dall'Italia

Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

→ **Scarica la relazione completa di DIGITAteLier**
bit.ly/DIGITAteLier-relazione-comparativa

DIGITAL
ter ier

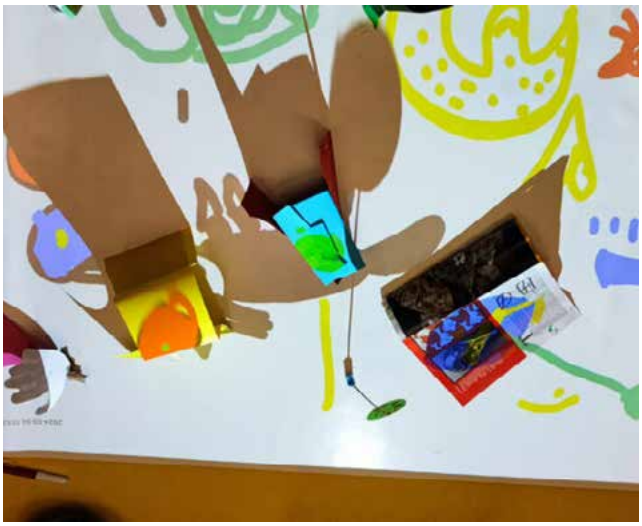
DIGITAteLier – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria
Progetto n. 101195793

Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

1

In un mondo di musica

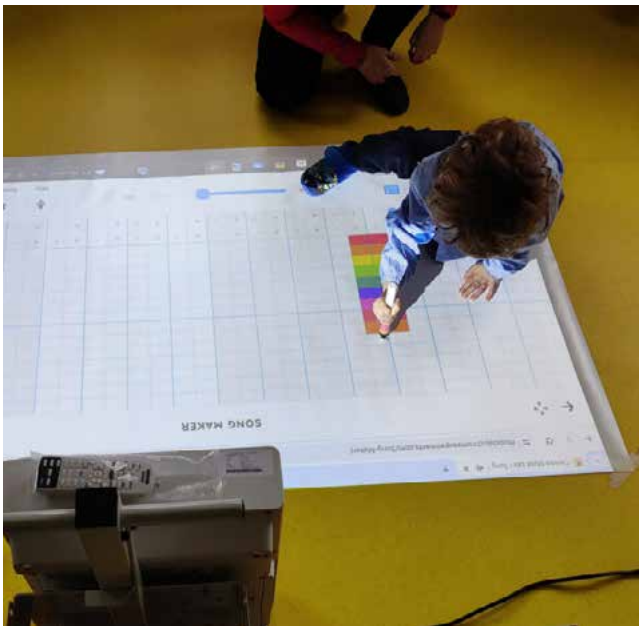


CONTESTO *di* ATTUAZIONE

In un mondo di musica è stato realizzato all'inizio del 2024 in diverse scuole materne della regione Friuli-Venezia Giulia.
Il progetto ha coinvolto circa 60 bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni provenienti da diverse sezioni educative e ha previsto una formazione specializzata per 17 educatori. Particolarmente inclusivo, il progetto ha facilitato la partecipazione di bambini con esigenze educative diverse, compresi partecipanti neurodivergenti, in un ambiente altamente favorevole e reattivo.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Il progetto mira ad approfondire l'espressione creativa dei bambini coinvolgendoli in esplorazioni ludiche del suono, della musica e dei media digitali. Integrando strumenti analogici e digitali, il progetto incoraggia i bambini a collegare il pensiero visivo simbolico con la musica, il movimento e le esperienze collaborative. Si concentra in particolare sullo sviluppo di competenze trasversali, tra cui competenze cognitive, operative, sociali ed emotive, attraverso un coinvolgimento digitale significativo.



ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Strutturata in tre sessioni interattive, l'attività inizia invitando i bambini a creare paesaggi sonori ispirati a *Oh un livre qui fait des sons* di Hervé Tullet. I partecipanti creano simboli analogici che rappresentano i suoni, poi combinano queste creazioni con interazioni digitali tramite lavagne interattive e tappeti di proiezione. Le attività successive includono l'uso dei propri nomi come composizioni musicali e l'utilizzo di Chrome Music Lab e dell'app Patatap, fondendo la creazione di suoni digitali con il movimento fisico e l'arte visiva. Il progetto culmina in un'installazione sonora interattiva, che permette ai bambini di animare paesaggi fisici in miniatura attraverso l'interazione digitale.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

Dal punto di vista cognitivo, la pratica migliora il pensiero simbolico, la sequenzialità logica e il ragionamento astratto attraverso attività musicali multisensoriali. Dal punto di vista fisico, la combinazione di compiti di motricità fine e giochi basati sul movimento supporta attivamente la coordinazione e l'integrazione sensoriale dei bambini. Dal punto di vista sociale, la collaborazione è fondamentale, poiché favorisce l'empatia, il coinvolgimento dei coetanei e la condivisione dei ruoli di leadership. Dal punto di vista psicologico, l'approccio inclusivo e ludico promuove la fiducia emotiva e l'espressione creativa di sé, a beneficio in particolare dei bambini con esigenze educative diverse.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

Progettate espressamente per essere inclusive e semplici, le attività non richiedono competenze specialistiche o attrezzature costose. Gli strumenti digitali come Chrome Music Lab e Patatap sono gratuiti e intuitivi, il che li rende ampiamente replicabili in vari contesti educativi. La struttura flessibile consente agli educatori di adattare facilmente le attività in base alle esigenze e ai contesti specifici delle loro classi.

- **Descrizione dettagliata**
  www.zaffiria.it/in-un-mondo-di-musica
- **Documentazione video (dagli insegnanti)**
  youtu.be/Q67Pt4OiuGY

2

Cieli alla finestra

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

Cieli alla finestra è stato attuato durante l'anno scolastico 2024-2025 in tre scuole materne di Oderzo, in Italia. Il progetto ha coinvolto numerosi gruppi di bambini della scuola materna (di età compresa tra i 3 e i 6 anni) in atelier digitali interdisciplinari progettati e facilitati in collaborazione con educatori e atelieristi, fondendo efficacemente l'esplorazione artistica, scientifica e digitale.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Il progetto mira a promuovere le capacità di osservazione, la curiosità scientifica, l'espressione creativa e l'alfabetizzazione digitale invitando i bambini a esplorare e reinterpretare il cielo e le nuvole.

Attraverso questa esperienza, i bambini sviluppano una comprensione multisensoriale e interdisciplinare del mondo, collegando i fenomeni naturali con linguaggi simbolici e narrativi. Il progetto incoraggia anche la collaborazione tra pari e il coinvolgimento emotivo.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Strutturato in cinque sessioni, i bambini osservano e documentano le nuvole utilizzando tablet e rappresentano in modo creativo le loro scoperte attraverso diverse tecniche artistiche, tra cui il disegno, la pittura e il collage. Le attività sono arricchite dall'esplorazione digitale utilizzando app come Stop-motion Studio, Paint with Music e microscopi digitali, che consentono ai bambini di animare ed esplorare digitalmente le loro creazioni fisiche. Il progetto culmina

in una performance immersiva (*Il cielo in una stanza*) in cui i bambini interagiscono fisicamente con le loro rappresentazioni artistiche in un ambiente collettivo e ricco di stimoli sensoriali.

AREE *di* **BENESSERE DIGITALE**

Dal punto di vista cognitivo, i bambini sviluppano capacità di osservazione, pensiero scientifico precoce e rappresentazione simbolica attraverso esperienze analogico-digitali significative. Dal punto di vista fisico, le attività supportano lo sviluppo motorio e il coinvolgimento sensoriale, spesso attraverso l'interazione con materiali naturali. Dal punto di vista sociale, la collaborazione, l'ascolto attivo e il processo decisionale condiviso sono fondamentali per il processo. Dal punto di vista psicologico, i bambini provano gioia, espressione di sé e convalida emotiva attraverso l'esplorazione creativa e la condivisione collettiva del loro lavoro.

ACCESSIBILITÀ *e* **ADATTABILITÀ**

I materiali e le tecnologie utilizzati sono altamente accessibili e intuitivi e richiedono competenze tecniche e risorse minime. La pratica è adattabile a diversi contesti educativi, offrendo flessibilità in termini di dimensioni dei gruppi, disponibilità digitale e obiettivi pedagogici, garantendo così un'ampia replicabilità e inclusività.

- **Descrizione dettagliata**
  www.zaffiria.it/cieli-alla-finestra

3

Zooparata

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

La Zooparata, che fa parte della più ampia iniziativa *L'Arca Digitale,* è stata realizzata a Lauco, un remoto villaggio rurale nel nord-est dell'Italia. Ha coinvolto circa 150 bambini in età prescolare e della scuola primaria, le loro famiglie e la più ampia comunità locale, colmando efficacemente le distanze geografiche attraverso il coordinamento digitale e processi creativi collaborativi.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

L'iniziativa è stata concepita per coltivare la creatività, la narrazione digitale e il senso di appartenenza collettiva, incoraggiando i bambini a inventare e animare animali immaginari ispirati alle favole. Mirava inoltre a rafforzare i legami sociali attraverso i media digitali e il coinvolgimento del pubblico, favorendo l'espressione emotiva e la celebrazione comunitaria in comunità geograficamente disperse.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Strutturato in cinque fasi interconnesse, il progetto inizia con la collaborazione a distanza tra educatori e famiglie nella preparazione dei temi. I bambini si dedicano alla narrazione, al disegno e alla creazione di creature fantasiose, che vengono digitalizzate e animate attraverso tecniche di stop-motion. Un momento clou è la "parata digitale" della comunità, in cui le creazioni animate dei bambini vengono proiettate sugli edifici locali, trasformando gli spazi del villaggio in luoghi di narrazione collettiva e celebrazione pubblica. Dopo la parata, le animazioni vengono utilizzate per trasformare le aule in ambienti narrativi immersivi.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

Dal punto di vista cognitivo, i bambini sviluppano il pensiero simbolico, le capacità narrative e l'alfabetizzazione digitale trasformando i loro disegni in storie animate. Dal punto di vista fisico, il processo di disegno e di interazione con i materiali favorisce le capacità motorie fini e il coinvolgimento sensoriale. Dal punto di vista sociale, il progetto collega comunità distanti, promuovendo la collaborazione e un'identità condivisa. Dal punto di vista psicologico, i bambini provano orgoglio e gratificazione emotiva quando le loro creazioni prendono vita e vengono celebrate pubblicamente.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

La pratica utilizza risorse semplici, economiche e intuitive (come Stop-motion Studio), rendendola ampiamente accessibile. La sua struttura flessibile e modulare consente la replica e l'adattamento in diversi contesti educativi e comunitari. Il successo del progetto nel coinvolgere le famiglie e le comunità locali dimostra un potenziale significativo in termini di replicabilità, inclusività e costruzione di comunità, anche in contesti con infrastrutture digitali limitate.

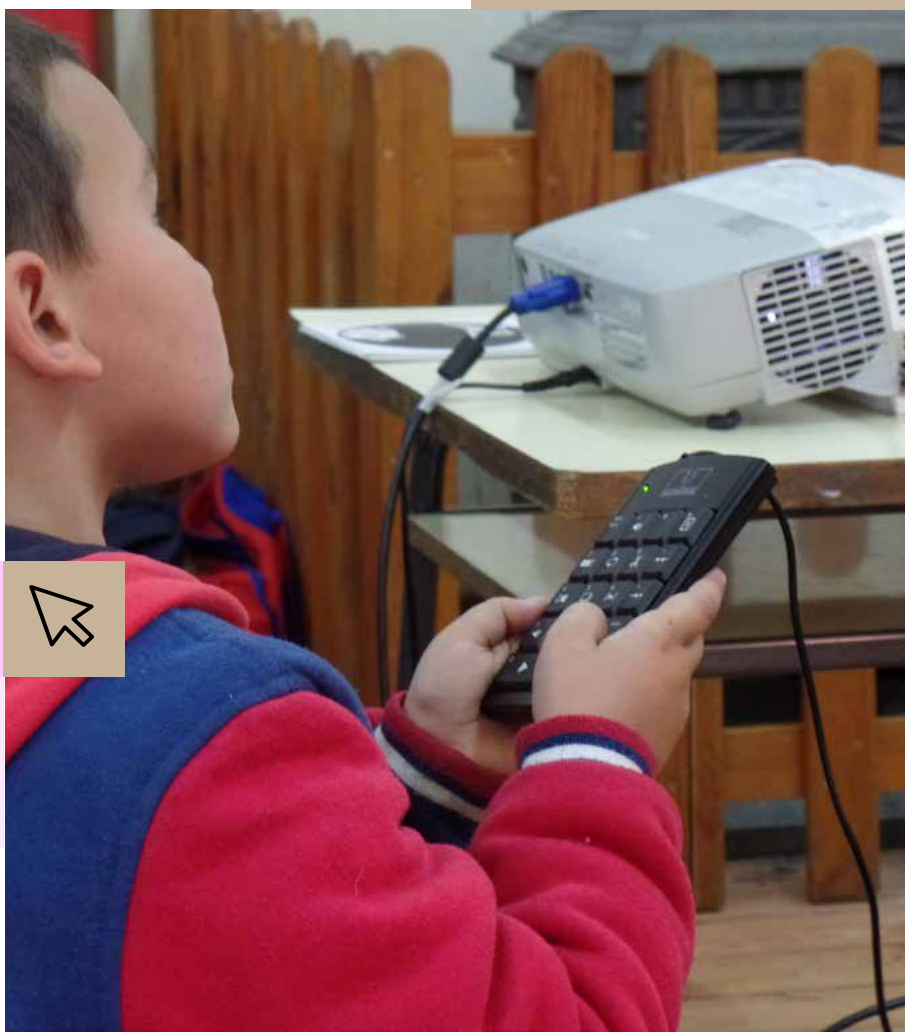
- **Descrizione progetto** www.terredincanti.it/zooparata-2025
- **Video** youtube.com/watch?v=ZNH1Z4MnF-I&t=92s

Buone pratiche dal Portogallo

cine clube viseu

→ **Scarica la relazione completa di DIGITAteLier**
bit.ly/DIGITAteLier-relazione-comparativa

DIGITAL ate lier



DIGITAteLier – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria
Progetto n. 101195793

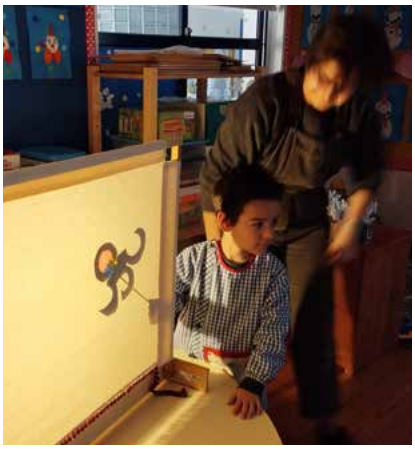
Cofinanziato dall'Unione europea

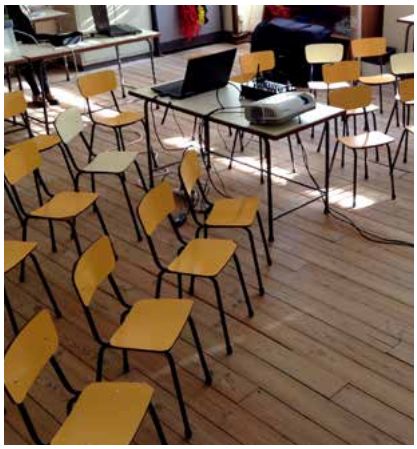
Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

1

Titolo originale:
Pequeno Cinema

Piccolo cinema





CONTESTO *di* ATTUAZIONE

Piccolo cinema è un progetto educativo cinematografico completo gestito dal Cine Clube de Viseu dal 2009 nelle scuole materne ed elementari di tutto il Portogallo. L'iniziativa coinvolge attivamente i bambini dai 3 ai 10 anni in diverse sessioni interattive, sia nelle scuole che nei cinema locali. Progettato con l'inclusività al centro, il progetto facilita la partecipazione di tutti i bambini, compresi quelli con bisogni educativi speciali, garantendo esperienze significative e adattabili a diversi tipi di studenti.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Questa pratica mira a stimolare la curiosità e l'entusiasmo dei bambini per il cinema, promuovendo la visione critica, il pensiero creativo e l'alfabetizzazione visiva. Contestualizzando le tappe fondamentali della storia del cinema e incoraggiando la sperimentazione attraverso vari mezzi di comunicazione, *Piccolo cinema* promuove il pensiero riflessivo, la collaborazione e le capacità di risoluzione dei problemi, consentendo così ai giovani studenti di diventare utenti e creatori attivi dei media.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Strutturato in quattro fasi sequenziali e interconnesse, *Piccolo cinema* inizia con la proiezione in classe di cortometraggi selezionati, accompagnata da discussioni interattive e attività creative come il disegno, la creazione di locandine cinematografiche e la scrittura di diari personalizzati sui film. Il progetto prosegue con laboratori pratici che esplorano giocattoli pre-cinematografici come taumatropi, teatro delle ombre e zootropi. Successivamente, i bambini partecipano attivamente a laboratori di realizzazione di film d'animazione, utilizzando tecniche di stop-motion e pixellazione. Il ciclo culmina in una festosa uscita al cinema, durante la quale gli studenti guardano collettivamente le loro creazioni animate e presentano con orgoglio i loro poster cinematografici alla comunità più ampia.

AREE *di* **BENESSERE DIGITALE**

Piccolo cinema sostiene il benessere digitale in molteplici dimensioni. A livello cognitivo, stimola il pensiero simbolico, la comprensione narrativa e l'alfabetizzazione mediatica critica attraverso l'analisi dei film, la narrazione e il processo creativo della realizzazione cinematografica.
A livello fisico, migliora le capacità motorie fini e grossolane attraverso il disegno, la creazione di giocattoli ottici e la partecipazione attiva ai laboratori e alle uscite al cinema. A livello sociale, coltiva l'empatia, il lavoro di squadra e il processo decisionale collaborativo, consentendo ai bambini di formare legami sociali attraverso l'espressione artistica collettiva e l'impegno comunitario.
A livello psicologico, fornisce un ambiente favorevole che incoraggia l'espressione emotiva, rafforza la fiducia e consolida l'identità, affermando il senso di autostima dei bambini attraverso l'esposizione pubblica e il riconoscimento del loro lavoro.

ACCESSIBILITÀ *e* **ADATTABILITÀ**

La pratica impiega risorse e strumenti semplici, economici e facilmente accessibili, rendendola ampiamente replicabile in vari contesti educativi. Il suo design modulare e la sua metodologia flessibile consentono agli educatori di adattare le attività ai contesti specifici delle loro classi, migliorando così l'inclusività e la sensibilità culturale. La collaborazione attiva con insegnanti specializzati garantisce la piena accessibilità agli studenti con esigenze educative diverse

- **Presentazione video**
  www.youtube.com/watch?v=4CUS5VZGj7o

2

Titolo originale:
1 Filme por Mês

1 film al mese

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

L'iniziativa *1 film al mese* è stata sviluppata come risposta educativa innovativa durante la pandemia di COVID-19, combinando metodologie digitali e offline per mantenere il coinvolgimento e la creatività degli studenti di età compresa tra i 3 e i 10 anni. Le scuole di tutto il Portogallo partecipano guardando ogni mese un cortometraggio appositamente selezionato, accompagnato da guide cinematografiche complete che offrono attività di esplorazione su misura che gli insegnanti possono adattare alle diverse esigenze della classe

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Il progetto mira a sviluppare le capacità di visione critica, l'espressione creativa, la comprensione interculturale e l'alfabetizzazione emotiva dei bambini. Promuove l'alfabetizzazione mediatica incoraggiando i bambini a esplorare attivamente i film, a discutere criticamente i temi e a reinterpretare creativamente le storie attraverso il disegno, la narrazione e altre forme espressive. Cerca inoltre di costruire forti legami comunitari attraverso piattaforme digitali condivise ed esperienze creative collettive.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Gli studenti si confrontano mensilmente con cortometraggi selezionati per la loro qualità artistica e rilevanza per la vita dei bambini. Dopo ogni visione, i bambini partecipano ad attività creative strutturate descritte nelle guide ai film fornite, tra cui immaginare oggetti di uso quotidiano trasformati in entità magiche, creare diari cinematografici personalizzati pieni di disegni, collage e scritti di riflessione, e condividere le loro creazioni in formato digitale su una piattaforma comune ("Grande Diário Cinéfilo"). Questa condivisione pubblica favorisce le connessioni tra le scuole e l'apprendimento collaborativo.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

Nel dominio cognitivo, l'approccio incoraggia il pensiero critico, la creatività e l'alfabetizzazione audiovisiva attraverso l'analisi dei film e attività di reinterpretazione creativa. A livello fisico, crea un equilibrio tra il tempo trascorso davanti allo schermo e le attività pratiche, come il disegno, la pittura e l'esplorazione, garantendo un coinvolgimento attivo e prevenendo l'affaticamento digitale. A livello sociale, il quadro promuove il dialogo collaborativo e interculturale in spazi digitali condivisi, alimentando l'empatia, il rispetto e la comprensione culturale. A livello psicologico, offre vie di espressione emotiva e riflessione, che aiutano a convalidare i sentimenti, rafforzare l'autostima e costruire la resilienza emotiva.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

Accessibile online e con risorse minime, *1 film al mese* può essere facilmente implementato dalle scuole indipendentemente dalle loro risorse digitali o finanziarie. Gli insegnanti possono adattare le guide ai film per soddisfare varie fasce d'età, esigenze educative speciali e contesti culturali, garantendo un'ampia replicabilità e un coinvolgimento inclusivo.

- **Pagina web**
  www.cineclubeviseu.pt/1-Filme-por-Mes
- **Grande diario da amante del cinema**
  padlet.com/pequenocinema/grande-diario-cin-filo-fn8k657t8oqnr488

3

Titolo originale:
Pixilação

Pixellazione

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

I laboratori *Pixellazione*, sviluppati dal Cine Clube de Viseu in Portogallo, introducono i bambini dai 3 ai 10 anni, con particolare attenzione alla prima infanzia, alle possibilità creative dell'animazione stop-motion attraverso la tecnica ludica della pixilation. Condotti nelle scuole, nelle biblioteche e nelle istituzioni culturali, i laboratori trasformano gli spazi quotidiani in set fantasiosi dove giocattoli, oggetti e i corpi dei bambini stessi diventano i protagonisti di brevi film d'animazione. La pratica ha dimostrato la sua efficacia in contesti diversi, compresi gruppi con abilità miste e comunità svantaggiate, offrendo ai bambini il loro primo incontro pratico con il linguaggio del cinema in modo accessibile e coinvolgente.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Il progetto mira a coltivare la creatività, la collaborazione e l'alfabetizzazione digitale precoce demistificando le tecniche di animazione in un ambiente esperienziale. Al suo centro, introduce il principio fondamentale dell'animazione fotogramma per fotogramma, rafforzando le capacità di sequenzializzazione, la memoria e il ragionamento causa-effetto dei bambini. Attraverso la manipolazione di giocattoli e oggetti, nonché giochi basati sul movimento, migliora sia le capacità motorie fini che quelle grossolane. I laboratori incoraggiano anche l'immaginazione e l'espressione simbolica attraverso la narrazione visiva, promuovendo al contempo il lavoro di squadra, la pazienza, l'umorismo e l'orgoglio per i risultati collettivi

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

I laboratori seguono una sequenza strutturata ma flessibile che combina spiegazione, pratica e riflessione. Iniziano con una breve introduzione in cui i facilitatori presentano le basi dello stop-motion e della pixilation, utilizzando esempi divertenti che ispirano i bambini a scegliere temi come giocattoli che vengono mangiati o compagni di classe che scompaiono. Durante la fase di preparazione, il gruppo organizza i ruoli, allestisce l'aula o il plateau e dispone

gli oggetti di scena realizzati con materiali semplici e di uso quotidiano. Il processo di animazione è altamente collaborativo: i bambini lavorano insieme per mettere in scena e fotografare la sequenza, spostando gli oggetti o se stessi passo dopo passo, mentre si alternano dietro la telecamera. La sessione si conclude con una proiezione, in cui viene proiettato il filmato rapidamente montato, a volte con musica o suoni, dando ai bambini l'opportunità di riflettere sulla loro creazione e condividere la gioia e l'orgoglio con i loro coetanei. Gli strumenti e i materiali rimangono volutamente semplici e accessibili, consistendo in una fotocamera o un tablet con un'app per lo stop-motion, un treppiede, giocattoli o oggetti di uso quotidiano, cuscini, scrivanie, zaini, elementi di cartone, illuminazione stabile e uno schermo di proiezione o un tablet per la presentazione finale.

AREE *di* **BENESSERE DIGITALE**

Pixellazione contribuisce al benessere digitale coinvolgendo i bambini su più livelli. A livello cognitivo, li aiuta a comprendere la sequenzialità logica e l'alfabetizzazione visiva, mostrando come le immagini fisse creano movimento. A livello fisico, il processo combina il movimento del corpo, il posizionamento e la manipolazione di oggetti con un coinvolgimento attivo dello schermo, evitando così il consumo passivo. A livello sociale, promuove il lavoro di squadra, la negoziazione e la responsabilità condivisa attraverso il rispetto dei turni e il processo decisionale collettivo. A livello psicologico, le trasformazioni ludiche, come la scomparsa e la ricomparsa, incoraggiano l'umorismo, l'orgoglio e l'autostima, rafforzando la fiducia dei bambini nel loro ruolo di co-creatori.

ACCESSIBILITÀ *e* **ADATTABILITÀ**

I workshop sono volutamente progettati per essere semplici, economici e altamente adattabili a contesti diversi. Affidandosi a oggetti di uso quotidiano in classe e strumenti digitali gratuiti, *Pixellazione* è accessibile anche alle scuole con risorse limitate. Le attività possono essere facilmente adattate alle diverse età e fasi di sviluppo, garantendo la piena partecipazione dei bambini con esigenze diverse.
Con il supporto di insegnanti di sostegno, i bambini con bisogni educativi speciali sono in grado di adattare i loro ruoli e movimenti, garantendo l'inclusività. La metodologia valorizza la diversità, la creatività non lineare e l'espressione simbolica, garantendo che ogni workshop sia un'esperienza unica e allo stesso tempo replicabile in diversi contesti culturali ed educativi.

- **Risultati video** youtu.be/Dk6iqW8VL4s?si=Kz4ogRzEBc9HvH6b

  youtu.be/YzoB8KiqoEs?si=ogB4waBhcjgxCQzD

Buone pratiche dalla Francia

LA FABULERIE
Tiers lieu culturel & fabrique numérique

→ **Scarica la relazione completa di DIGITAteLier**
bit.ly/DIGITAteLier-relazione-comparativa

DIGITAL ate lier

DIGITAteLier – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria
Progetto n. 101195793

Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

1

Vivant·e·s!

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

L'iniziativa *Vivant·e·s!* è stata attentamente progettata e implementata in vari contesti educativi e comunitari, tra cui biblioteche, aule scolastiche e centri comunitari, rivolgendosi a bambini dai 5 ai 12 anni. Il suo approccio inclusivo la rende particolarmente adatta a comunità diverse e svantaggiate, comprese le zone rurali con risorse limitate. La mostra itinerante offre un ambiente rilassante e poetico, ricco di stimoli sensoriali, che promuove la libera esplorazione e la scoperta creativa attraverso l'interazione con il mondo naturale rappresentato attraverso una narrazione fantasiosa.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Al centro di Vivant.e.s c'è l'aspirazione a coltivare la sensibilità emotiva e la consapevolezza sensoriale della biodiversità e dei sistemi ecologici. Coltivando un profondo senso di curiosità ed empatia verso la natura, il progetto incoraggia i bambini e gli educatori ad apprendere insieme in un ambiente emotivamente coinvolgente. Le sue esperienze accuratamente curate favoriscono le capacità narrative dei bambini, consentendo loro di articolare i propri pensieri e sentimenti in modo creativo attraverso attività pratiche e di riflessione.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

I partecipanti sono coinvolti in un'esperienza immersiva accuratamente strutturata, simile a un gioco di fuga interattivo, arricchita dall'esplorazione tattile. Morbidi tappetini, pulsanti sonori posizionati strategicamente ed elementi visivi nascosti invitano i bambini a scoprire la ricca diversità della natura attraverso un'interazione ludica. I kit complementari "Ludobox" arricchiscono ulteriormente l'attività, offrendo giochi tattili e narrativi che consentono a piccoli gruppi di esplorare concetti ecologici in modo collaborativo. Questo approccio multisensoriale promuove una connessione significativa e coinvolgente tra gli studenti e il loro ambiente.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

La dimensione cognitiva viene coltivata incoraggiando i bambini a riconoscere e interpretare gli elementi naturali e le strutture narrative. Dal punto di vista fisico, le attività richiedono movimento, interazione tattile ed esplorazione spaziale, favorendo lo sviluppo motorio completo. Dal punto di vista sociale, il progetto promuove la scoperta e il dialogo collaborativi, mentre dal punto di vista psicologico crea un ambiente tranquillo e inclusivo che favorisce la calma emotiva e lo stupore, rafforzando profondamente l'empatia con il mondo naturale.

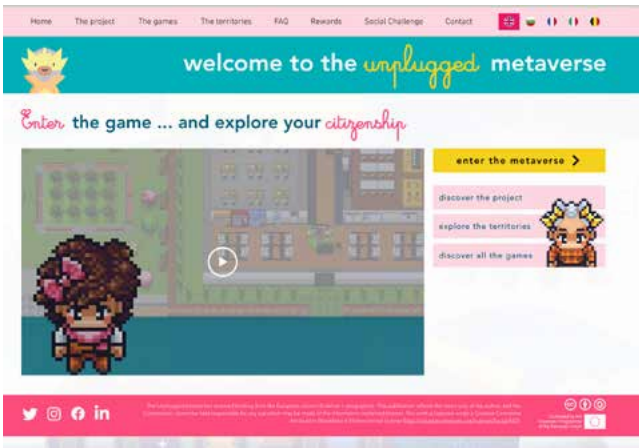
ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

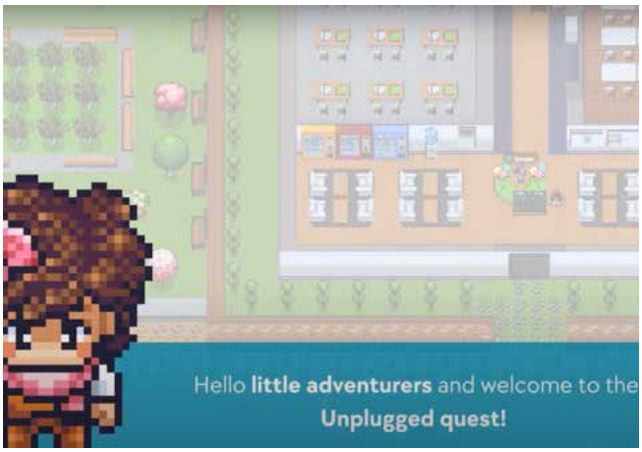
Vivant·e·s! utilizza materiali a bassa tecnologia, senza schermi e liberamente accessibili, progettati per la massima replicabilità e adattabilità. La semplicità delle sue risorse e il loro design inclusivo garantiscono un'ampia partecipazione, indipendentemente dall'alfabetizzazione digitale o dalla disponibilità tecnologica dei partecipanti, incarnando così i principi fondamentali di un'istruzione equa e inclusiva.

- **Presentation video** youtu.be/UM8wgq_hsA4?si=rkpNOkIRuCUW-gWG
- **PDF** lafabulerie.com/wp-content/uploads/2025/02/FM_VIVANT.E.S-1.pdf

2

Unplugged





CONTESTO *di* ATTUAZIONE

Unplugged è un'iniziativa pionieristica Erasmus+ attuata in diversi paesi europei, in particolare Francia, Italia, Portogallo e Belgio. Originariamente pensata per bambini di età compresa tra i 6 e i 12 anni, i suoi metodi narrativi versatili e le attività pratiche si sono dimostrati molto efficaci anche nell'educazione della prima infanzia. Il toolkit è stato integrato con successo in vari contesti educativi come scuole, biblioteche e istituzioni culturali, offrendo agli educatori risorse adattabili per introdurre concetti complessi di alfabetizzazione digitale senza ricorrere agli schermi.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

L'obiettivo principale del progetto è quello di coltivare l'alfabetizzazione digitale di base nei bambini attraverso metodologie creative. Unplugged incoraggia gli studenti a esplorare concetti digitali astratti - come algoritmi, flussi di dati e operazioni di rete - utilizzando una narrazione coinvolgente e incarnata ed esercizi di gioco di ruolo di gruppo. Eliminando gli schermi, Unplugged reindirizza strategicamente la naturale curiosità dei bambini verso una comprensione più profonda e riflessiva della logica digitale..

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Ogni sessione di Unplugged immerge i bambini in storie metaforiche in cui entità digitali astratte diventano personaggi e oggetti tangibili e riconoscibili. Gli studenti assumono ruoli attivi, come "viaggiatori di dati" o "guardiani del firewall", rappresentando fisicamente fenomeni digitali complessi attraverso interazioni ludiche e giochi simbolici. Questo approccio incarnato non solo chiarisce concetti astratti, ma crea anche un ambiente inclusivo in cui il contributo di ogni bambino è valutato allo stesso modo, migliorando la collaborazione tra pari e l'apprendimento comune.

AREE *di* **BENESSERE DIGITALE**

Dal punto di vista cognitivo, Unplugged promuove il pensiero astratto e il ragionamento logico attraverso metafore tangibili e giochi narrativi. Dal punto di vista fisico, enfatizza la personificazione attiva, consentendo ai bambini di interiorizzare i processi digitali attraverso movimenti significativi. Dal punto di vista sociale, favorisce un'ampia collaborazione tra pari e la risoluzione cooperativa dei problemi. Dal punto di vista psicologico, l'assenza di schermi riduce l'ansia digitale, consentendo ai bambini di avvicinarsi alla tecnologia con curiosità e fiducia, piuttosto che con dipendenza o intimidazione.

ACCESSIBILITÀ *e* **ADATTABILITÀ**

Le risorse open source e multilingue di *Unplugged* sono state appositamente progettate per garantire la massima inclusività e adattabilità. Adatte a contesti a bassa tecnologia e linguisticamente diversificati, le attività sono facili da replicare, adattare e scalare, rendendo il progetto particolarmente efficace per contesti educativi diversi, comprese le comunità con infrastrutture tecnologiche limitate.

- **Pagina di progetto**
  lafabulerie.com/projet/unplugged

3

Titolo originale:
L'usine de Films Amateurs

Fabbrica di film amatoriali

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

La *Fabbrica di film amatoriali* adatta in modo creativo il rinomato modello cinematografico sviluppato da Michel Gondry alle esigenze dei bambini piccoli (di età compresa tra 5 e 6 anni). È stata implementata con successo in contesti diversi come scuole, istituzioni culturali e biblioteche, spesso coinvolgendo gruppi con abilità miste o provenienti da contesti svantaggiati. Questa pratica unica consente ai giovani studenti di produrre in modo collaborativo cortometraggi spontanei, interamente creati attraverso la loro immaginazione collettiva, utilizzando materiali semplici e tecniche di produzione cinematografica intuitive

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Questo progetto mira a rafforzare la fiducia dei bambini, le loro capacità di collaborazione e le loro capacità creative. Introduce delicatamente le strutture narrative e la creatività digitale in un ambiente accessibile e senza schermi, enfatizzando l'apprendimento pratico ed esperienziale. Il processo di creazione collettiva e recitazione di storie non solo favorisce la comprensione narrativa, ma permette anche ai bambini di sperimentare in prima persona la magia e la gioia della produzione cinematografica.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Gruppi di bambini inventano una narrazione, disegnano i costumi e costruiscono le scenografie con materiali riciclati. Quindi recitano la loro storia in modo collaborativo, filmando le sequenze in un'unica ripresa ininterrotta, senza montaggio successivo. Questo percorso creativo semplice, ma ricco culmina in una gioiosa proiezione collettiva della loro creazione, che permette ai bambini di assistere e celebrare il loro risultato collettivo.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

Dal punto di vista cognitivo, questa pratica rafforza la logica narrativa, la narrazione creativa e le capacità di sequenzializzazione. Dal punto di vista fisico, comporta un coinvolgimento attivo, dalla creazione dei materiali alla recitazione delle scene, migliorando le capacità motorie fini e grossolane. Dal punto di vista sociale, il processo enfatizza l'ascolto attivo, il rispetto dei turni e il processo decisionale collettivo, promuovendo una forte coesione di gruppo. Dal punto di vista psicologico, l'esperienza aumenta significativamente la fiducia in se stessi, la gioia e il riconoscimento emotivo, poiché i bambini vedono realizzate le loro visioni creative.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

La *Fabbrica di film amatoriali* utilizza materiali a basso costo e ampiamente disponibili ed evita deliberatamente gli schermi digitali durante il processo creativo, risultando così altamente inclusiva e accessibile. Guidati dai facilitatori, i bambini con diversi stadi di sviluppo e background linguistici possono partecipare pienamente, rendendo questo modello facilmente replicabile in diversi contesti educativi.

- **Presentazione video** youtu.be/2XRjFK55bnY?si=w9uZkXStbwqcGAyR

Buone pratiche dalla Bulgaria

ARTE URBANA collectif

→ **Scarica la relazione completa di DIGITAteLier**
bit.ly/DIGITAteLier-relazione-comparativa

DIGITAL ate lier

DIGITAteLier – Modelli pedagogici innovativi per migliorare il benessere digitale nella prima infanzia e nell'istruzione primaria
Progetto n. 101195793

Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

1

Titolo originale:
Стоп кадър: Създаване
на филм за емоциите

Realizzare un film sulle emozioni

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

Questa buona pratica è stata attuata in un asilo in Bulgaria, concentrandosi in particolare sul coinvolgimento dei bambini di età compresa tra i 5 e i 6 anni.
In particolare, il progetto ha posto l'accento sull'inclusività, coinvolgendo bambini provenienti da contesti diversi, compresi membri della comunità rom. Situata in una piccola città con un'esposizione culturale limitata, l'iniziativa mirava a fornire esperienze artistiche e creative significative a bambini che altrimenti avrebbero avuto un accesso limitato.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

Al centro di questa pratica c'era un forte impegno a promuovere la creatività, l'espressione di sé e l'intelligenza emotiva dei bambini attraverso un approccio artistico e digitale integrato. Combinando arti visive, narrazione e tecniche di produzione cinematografica, l'iniziativa mirava a migliorare le capacità cognitive, incoraggiare la collaborazione e costruire un ambiente favorevole all'esplorazione e all'espressione emotiva.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Per cinque mesi, i bambini hanno partecipato a laboratori strutturati guidati da mentori, seguendo la metodologia europea Cinemini. Il processo è iniziato con la visione e la discussione di cortometraggi, che ha permesso ai bambini di sviluppare il pensiero critico e le capacità di alfabetizzazione visiva. Successivamente, si sono cimentati in attività creative pratiche che includevano disegno, narrazione, creazione musicale e, in particolare, animazione stop-motion. I bambini hanno tradotto una narrazione scritta in un cortometraggio visivamente espressivo, costruendo in modo collaborativo i set, creando i personaggi e animando le loro storie.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

La dimensione cognitiva è stata potenziata man mano che i bambini hanno imparato a interpretare le narrazioni visive e a tradurre in modo creativo le idee in risultati tangibili attraverso il cinema. Dal punto di vista fisico, il processo ha coinvolto le capacità motorie fini, la coordinazione occhio-mano e la comprensione spaziale, poiché i bambini hanno interagito con materiali come argilla, carta e fotocamere digitali. Dal punto di vista sociale, la pratica ha creato opportunità di lavoro di squadra, comunicazione efficace e processo decisionale condiviso. Dal punto di vista psicologico, i bambini hanno sperimentato una maggiore fiducia in sé stessi e una maggiore validazione emotiva, in particolare attraverso l'affermazione positiva della presentazione del loro lavoro alla comunità.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

Questa pratica ha utilizzato in modo efficace risorse facilmente accessibili e convenienti, rendendola altamente adattabile a vari contesti educativi. La semplicità dei materiali, come i materiali artistici di base e gli strumenti digitali standard, ha garantito un'ampia accessibilità senza richiedere competenze specialistiche o attrezzature costose. Inoltre, la metodologia era sufficientemente versatile da poter essere implementata in contesti diversi, dalle aule formali della scuola materna ai laboratori informali della comunità, dimostrando una notevole adattabilità e replicabilità.

- **Risultato del laboratorio di musica**
  vimeo.com/894030303
- **Video finale in stop-motion**
  vimeo.com/944514983
- Il film finale è stato ispirato dal libro *Il mostro dei colori* di Anna Llenas:
  www.littleparachutes.com/books/the-colour-monster

2

Titolo originale:
Синият тигър в моя град

La tigre blu e la mia città

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

La tigre blu e la mia città è stato realizzato in collaborazione tra scuole e centri comunitari, creando un legame coeso tra gli ambienti educativi formali e gli spazi comunitari. Questa pratica ha offerto ai bambini l'opportunità unica di partecipare ad attività creative legate al cinema, arricchendo le loro prospettive culturali e artistiche e rafforzando al contempo i legami comunitari.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

L'obiettivo principale dell'iniziativa era quello di stimolare le capacità creative dei bambini attraverso l'esplorazione dell'analisi cinematografica, della narrazione e delle tecniche di animazione stop-motion. Integrando il cinema nelle pratiche educative, il progetto mirava a coltivare il pensiero critico, la creatività e le competenze socio-emotive, favorendo un legame più profondo tra i bambini, la loro identità personale e il loro patrimonio locale.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

I bambini hanno prima visto e discusso il lungometraggio *La tigre blu* della collezione educativa CinEd (www.cined.eu) , approfondendone la narrazione, i

personaggi e gli elementi tematici. Dopo attività pedagogiche guidate, i bambini hanno partecipato attivamente a compiti creativi, come la progettazione di interpretazioni originali degli elementi visivi del film e la costruzione di un personaggio originale, la "tigre blu". Queste creazioni sono state realizzate attraverso laboratori di animazione stop-motion. Il processo collaborativo ha comportato la costruzione dettagliata di set utilizzando immagini d'archivio locali, rafforzando il legame dei bambini con la loro comunità e la loro storia. Il film finale è stato condiviso con la comunità più ampia, creando un ponte significativo tra gli sforzi creativi dei bambini e il loro ambiente sociale.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

La dimensione cognitiva è stata notevolmente favorita attraverso l'impegno analitico con la narrazione del film e la reinterpretazione creativa. Dal punto di vista fisico, i bambini hanno affinato le loro capacità motorie e di coordinazione attraverso attività pratiche come la modellazione e la costruzione di scene. Dal punto di vista sociale, la struttura collaborativa del progetto ha promosso un efficace lavoro di squadra, l'inclusione e il rispetto reciproco tra bambini provenienti da contesti diversi. Dal punto di vista psicologico, i bambini hanno acquisito fiducia in sé stessi e intelligenza emotiva, sperimentando la validazione emotiva attraverso il coinvolgimento della comunità e la presentazione pubblica del loro lavoro creativo.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

Il ricorso a materiali semplici e a risorse digitali accessibili (come la piattaforma CinEd e strumenti di animazione standard) sottolinea l'inclusività e la facilità di replicabilità del progetto. Progettato per non richiedere competenze specialistiche, può essere integrato senza difficoltà in vari contesti educativi e comunitari. La sua implementazione di successo in diverse città e villaggi della Bulgaria dimostra l'ampia adattabilità e scalabilità del progetto.

- **Video** vimeo.com/manage/showcases/8132366/info
- **Pagina di progetto** cined.eu/movies/6081441ce3f2e25594cf9375

3

Titolo originale:
Стоп кадър анимация
с моментна фотография

Stop-motion con fotografia istantanea

CONTESTO *di* ATTUAZIONE

Questa pratica è stata sviluppata nell'ambito del programma nazionale "Together in Art and Sports" (Insieme nell'arte e nello sport) ed è stata realizzata in una scuola situata in un villaggio con una comunità rom al 90%. Il workshop ha coinvolto bambini dai 6 ai 9 anni, molti dei quali provenienti da contesti svantaggiati o emarginati, per i quali l'accesso a opportunità educative creative è spesso limitato.

VISIONE *e* OBIETTIVI EDUCATIVI

L'obiettivo principale del laboratorio era quello di stimolare la creatività e l'immaginazione introducendo i bambini alla narrazione visiva e alle tecniche di animazione. Oltre alle competenze artistiche, il progetto mirava a sviluppare la collaborazione e la co-autorialità, incoraggiando gli studenti a condividere idee, dividersi i compiti e co-creare un prodotto finale che riflettesse il loro sforzo congiunto. La visione e la discussione del cortometraggio *Bimo xinglü* hanno fornito ispirazione, introducendo al contempo concetti artistici astratti e l'interpretazione narrativa. La creatività non è stata assoggettata ad un modello, ma è stata un invito a inventare, reinterpretare e adattare. I bambini sono stati sfidati a creare storie insolite, a sperimentare molteplici possibilità e a collegare gli elementi del film al proprio ambiente. Attraverso la fotografia istantanea, hanno potuto vedere immediatamente i risultati delle loro scelte, lasciando spazio all'improvvisazione, all'errore e alla risoluzione dei problemi. Il progetto ha evidenziato che l'espressione artistica può emergere da risorse semplici e che la creatività significativa risiede nel modo in cui i bambini reimmaginano l'ambiente che li circonda, piuttosto che nella sofisticatezza degli strumenti.

ATTIVITÀ *e* METODOLOGIA

Il workshop si è svolto in due sessioni. Nella prima, i bambini hanno guardato insieme *Bimo xinglü* e hanno discusso il suo linguaggio artistico e la tecnica dello stop-motion, guidati da schede di attività. Nella seconda sessione, i bambini hanno pianificato e messo in scena la loro animazione. Lavorando in gruppi, hanno selezionato luoghi familiari all'interno della scuola - aule, corridoi, spazi esterni - come location per le riprese. In questo modo, hanno interagito in modo creativo con il loro ambiente reale, trasformando gli spazi quotidiani in palcoscenici simbolici. Utilizzando macchine fotografiche istantanee, hanno scattato fotografie di ogni scena, inquadrando con cura gli scatti e catturando le azioni fotogramma per fotogramma. Queste stampe istantanee hanno fornito un feedback immediato, mostrando loro l'impatto delle loro decisioni, motivandoli ad adeguare, perfezionare ed esplorare nuovi approcci. Una volta che le immagini sono state inserite in una sequenza, i bambini hanno potuto vedere la loro storia prendere vita attraverso il movimento.

AREE *di* BENESSERE DIGITALE

La pratica tocca tutte le dimensioni del benessere digitale. A livello cognitivo, i bambini hanno sviluppato capacità di sequenzializzazione, pensiero critico e alfabetizzazione digitale mentre trasformavano le immagini fisse in movimento. A livello fisico, il processo ha richiesto la manipolazione attiva di macchine fotografiche, oggetti di scena e scenografie, rafforzando le capacità motorie fini, la coordinazione e la consapevolezza spaziale. Dal punto di vista sociale, l'enfasi sulla collaborazione ha favorito la comunicazione, l'empatia e la responsabilità condivisa. Dal punto di vista psicologico, il percorso creativo ha permesso ai bambini di esprimere emozioni e idee, aumentando la fiducia in sé stessi e offrendo loro la gioia di vedere la propria creatività riconosciuta dai coetanei e dalla comunità.

ACCESSIBILITÀ *e* ADATTABILITÀ

L'accessibilità è stata integrata nel progetto sin dall'inizio. L'uso della fotografia istantanea ha garantito che anche i bambini con un'esposizione limitata agli strumenti digitali potessero partecipare pienamente, poiché la natura tangibile delle foto stampate ha reso il processo concreto e facile da comprendere. La metodologia non richiedeva competenze tecniche preliminari e le attrezzature - fotocamere istantanee, smartphone o tablet con semplici app di animazione - erano relativamente economiche e ampiamente disponibili.
L'inclusività è stata particolarmente significativa: la pratica è stata progettata per i gruppi emarginati, ma la sua struttura la rende adattabile a qualsiasi contesto. Incoraggiando l'accessibilità simbolica, il workshop ha garantito che ogni bambino, indipendentemente dalle capacità verbali o dalle conoscenze pregresse, potesse contribuire attraverso l'espressione visiva, corporea e narrativa. La diversità è stata valorizzata come una risorsa: le diverse prospettive dei bambini hanno arricchito il risultato creativo e la collaborazione con gli insegnanti, compresi i professionisti dell'educazione speciale, ha permesso a ogni partecipante di impegnarsi in base alle proprie capacità.
La flessibilità del modello lo rende replicabile in contesti culturali diversi e adattabile a diverse fasce d'età.
Le attività possono essere scalate in termini di complessità, da semplici sequenze fotogramma per fotogramma per i bambini più piccoli a narrazioni più elaborate per i partecipanti più grandi.

- **Video** vimeo.com/manage/videos/1068532783
- **Project page** cinemini-europe.eu/film-catalogue/bimo-xingl