

# La scuola dell'infanzia e il digitale

*Linee guida e metodologie*

10 febbraio 2025, dalle 14.30 alle 17 - online

Liguria Digitale, Erzelli Great Campus Genova



Liguria  
Digitale



REGIONE LIGURIA

SCUOLA  
DIGITALE  
LIGURIA

**ORE 14.30**

## **Saluti e introduzione ai lavori**

*Monica Cavallini*, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale

**ORE 14.45**

## **Il digitale alla Scuola dell'Infanzia**

*Antonella Poce*, Università degli Studi di Roma Tor Vergata e Presidente del centro INTELLECT

*Maria Tolaini*, Università degli Studi di Genova

*Luca Contardi*, Università degli studi di Roma "La Sapienza"

**ORE 15.30**

## **Le esperienze in Liguria: interventi delle docenti protagoniste della Ricerca-Azione**

**ORE 16.00**

## **Linee guida e metodologie per il digitale nella Scuola dell'infanzia**

Università degli Studi di Roma Tor Vergata

**ORE 16.15**

## **L'Osservatorio e il Booklet dei risultati dell'azione**

*Angela Maria Sugliano*, Associazione EPICT Italia

**ORE 16.45**

## **Domande e interventi**

**ORE 17.00**

## **Conclusioni e fine lavori**



# *Monica Cavallini*

Area Istruzione, ITS, Formazione Professionale e special projects  
Liguria Digitale

PM Scuola Digitale Liguria

---

# Il contesto dell'iniziativa

Grazie al costante **monitoraggio del contesto e dei bisogni del sistema di istruzione ligure** e anche grazie all'importante raccordo in tal senso con i Mentor di Progetto, è emersa la **necessità di coinvolgere in maniera più partecipativa il target dei docenti della scuola dell'infanzia** sulle tematiche del digitale in classe.

Scuola Digitale Liguria ha trovato una collaborazione autorevole nel **team dell'Università di Roma Tor Vergata**, esperti in **metodologie didattiche** applicate a questo segmento, per realizzare una iniziativa dedicata.



# L'azione regionale per la scuola dell'infanzia

---

**Avvio:** maggio 2024 un workshop con oltre 40 docenti della scuola dell'infanzia da tutta la Liguria in cui sono state approfondite 3 metodologie didattiche e strumenti per avvicinare bambini e bambine in fascia 3-6 anni alle STEAM e alle competenze trasversali.

**Attività:** ricerca-azione in piccoli gruppi su ogni metodologia con strumenti dedicati: *9 docenti del workshop hanno aderito alla proposta, con il supporto personalizzato del centro Intellect di Roma, per sperimentare metodologie innovative col digitale, rilevare punti di forza e criticità e documentare nell'Osservatorio regionale per rendere condivisa e replicabile l'esperienza.*

## Risultati:

- **risorse aperte** a favore della scuola dell'infanzia disponibili su piattaforma Moodle del Progetto
  - versione aggiornata della **Scheda Innovazione dell'Osservatorio** che recepisce gli input dalla sperimentazione per essere ancora più adeguata a questo target scolastico.
  - **linee guida** per tutta la Community per il digitale nella Scuola dell'Infanzia.
-



## ***Antonella Poce***

**Professoressa ordinaria Dipartimento di Storia, Patrimonio Culturale, Formazione e Società - Università degli Studi di Roma Tor Vergata**

**Direttore del Centro di ricerca INTELLECT**

# Le attività e i risultati

**7**

ricercatrici e  
ricercatori  
coinvolti

**17**

docenti  
inizialmente  
partecipanti

**10**

docenti che  
hanno  
terminato il  
percorso

**14**

incontri

**10**

progetti  
nell'Osservatorio  
SDL

**9**

progetti  
realizzati in  
classe

# Open Educational Resources



Registrazioni e slide  
degli incontri



Risorse digitali con  
istruzioni sull'uso degli  
strumenti metodologici

Link a siti utili  
(Pixabay,  
Istockphoto,...)



Schede progetto



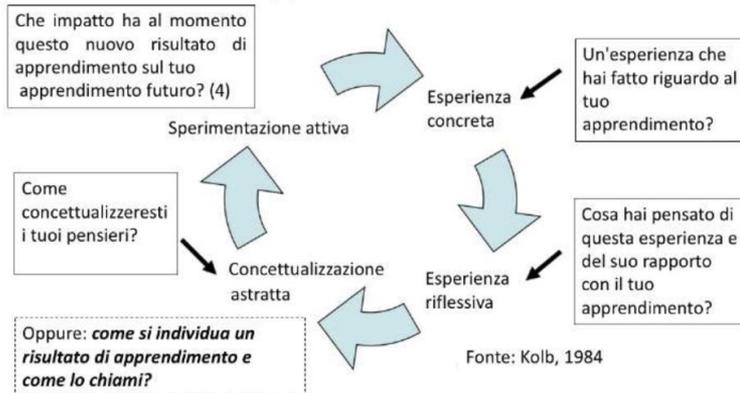
*Risorse disponibili nel Moodle di SDL → HOME > Risorse > Moodle*

# Digital Object-based learning

- Object Based Learning: utilizzo di oggetti per favorire lo sviluppo di competenze trasversali e di conoscenze in più ambiti
- Apprendimento esperienziale.
- Coinvolgimento del discente, acquisizione profonda dei contenuti e sperimentazione attiva.
- In contesto anglosassone, metodologia molto diffusa nelle università (vd. UCL), soprattutto per la sollecitazione del Pensiero Critico e la valorizzazione del patrimonio museale universitario.



## Il modello dell'apprendimento circolare di Kolb



# Digital Object-based learning

## *Perché e quando utilizzare l'OBL digitale?*

Quando non è possibile «manipolare» gli oggetti, l'uso delle scansioni 3D disponibili online per finalità educative può rivelarsi un'ottima soluzione, efficace in chiave educativa quando:



non è possibile interagire con l'oggetto per questioni di conservazione e reperibilità

si vuole avviare una prima conoscenza dell'oggetto

per ovviare a problematiche legate all'ipersensibilità

si vuole avviare un primo approccio al metodo sperimentale

# Digitally Augmented Learning Contexts

- Attraverso la proiezioni di video e immagini e riproduzioni di suoni si crea un'esperienza immersiva.
- Ci si estrania dal mondo circostante, si utilizzano altri sensi, si ascolta musica e si percepiscono odori.
- Si crea un contesto emozionale dove poter svolgere molteplici attività.

Favorire l'apprendimento  
in maniera cooperativa e  
attiva

Sviluppare competenze  
trasversali (4C skills –  
Comunicazione;  
Collaborazione;  
Pensiero Critico;  
Creatività)

Favorire l'acquisizione di  
competenze digitali  
mediante un uso critico  
delle tecnologie

Promuovere lo sviluppo  
di competenze  
socio-emotive e  
relazionali

# Tinkering

- Permette di esplorare direttamente i fenomeni scientifici attraverso attività ludiche, coinvolgenti, creative, sensoriali fisiche, che sono incentrate sullo studente e guidate dalle motivazioni e dagli interessi personali dell'individuo.
- Utilizza materiali di recupero, facilmente reperibili e attraenti per realizzare costruzioni ed esperimenti che permettono di capire il fenomeno studiato.
- Incoraggia l'osservazione del fenomeno e la formulazione e verifica di ipotesi procedendo attraverso «trial and error».
- Promuove le competenze di problem solving, pensiero critico e creatività.



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC-ND](#)



## ***Maria Tolaini***

Dottoranda in Digital Humanities - Università degli Studi di Genova

## ***Luca Contardi***

Dottorando in Heritage Science - Università degli Studi di Roma "La Sapienza"



# Docenti e progetti della Ricerca-Azione

IC Barabino - **Cristina Filanti, Sculture luminose**

IC Maddalena Bertani - **Serena Giovani, Una grande distesa d'acqua: IL MARE**

IC Quarto - **Antonella Armanini, Il ciclo dell'acqua**

IC Quarto - **Caterina Craveri, Il ciclo dell'acqua**

IC Quezzi - **Tiziana Azzali, Come farfalle**

IC Quezzi - **Maria Grazia Benvenuto, Come farfalle**

IC Staglieno - **Silvia Bruno, Seguendo il filo**

IC Teglia - **Mara Ravaschio, Oggetti misteriosi**

IC Taggia Valle Argentina - **Marcella Vivaldi, i bambini e il Mare**



# I gruppi di lavoro e le metodologie



**Digital Object-based learning**



2 docenti

Questa foto di Autore sconosciuto è concessa in licenza da [CC BY-NC](#)



**Digitally Augmented Learning Contexts**



6 docenti

Questa foto di Autore sconosciuto è concessa in licenza da [CC BY-SA](#)



**Tinkering**



2 docenti

Questa foto di Autore sconosciuto è concessa in licenza da [CC BY-NC-ND](#)

# Gli strumenti: *Digital Object-based learning*



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

- Scatola magica, che permetta la manipolazione senza il supporto visivo
- Tablet
- PC
- Monitor touch
- Strumento di registrazione vocale
- Immagini digitali

# Gli strumenti: Digitally Augmented Learning Contexts



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

- Digital board
- Pavimento interattivo OnEvo
- Tavoli luminosi
- Minitorce con immagini da proiettare
- Smartphone
- Casse audio
- File audio di suoni associati alle immagini
- Immagini digitali
- Proiettori
- Pc portatile
- Microscopio digitale
- LIM
- Lavagna luminosa
- Macchina fotografica
- File video

# Gli strumenti: Tinkering



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

## *Strumenti digitali*

- Digital board
- PC

## *Strumenti fisici*

- Palloncini
- Pompa per palloncini
- Aceto
- Bicarbonato di sodio
- Bottiglietta di plastica
- Cucchiaio
- Piatto Candela
- Pasta conduttrice tipo DIDO
- Pasta isolante tipo PONGO
- Pila 9 Volt (ricaricabile)
- LED jumbo DIVERSI COLORI

## I risultati

- L'utilizzo della tecnologia ha incentivato una partecipazione più attiva, **coinvolgendo anche bambini con disabilità o più riservati.**
- Nei gruppi misti, è avvenuta la **trasmissione di competenze e conoscenze da parte dei bambini più grandi verso quelli più piccoli**, realizzando momenti di scambio e collaborazione.
- L'utilizzo di nuove metodologie ha fatto **nascere l'interesse e il desiderio di creare degli spazi innovativi nella scuola adeguati e non temporanei** dove ripetere tali esperienze didattiche.
- Il successo delle attività condotte ha portato alla **volontà di replicare i laboratori** con l'intenzione di adattarli a classi ed età diverse.
- Il **confronto con colleghe** provenienti da contesti scolastici diversi **ha arricchito significativamente il percorso.**

***Cristina Filanti***

IC Barabino

*Gruppo metodologia → Tinkering*

*Progetto "Sculture luminose"*

---

*Gruppo metodologia → Object Based Learning*

***Mara Ravaschio - IC Teglia***

***Progetto "Oggetti misteriosi"***

***Marcella Vivaldi - IC Taggia Valle Argentina***

***Progetto "I bambini e il mare"***

**Silvia Bruno**

IC Staglieno

*Gruppo metodologia → Digitally Augmented Learning Contexts*

*Progetto "Seguendo il filo"*

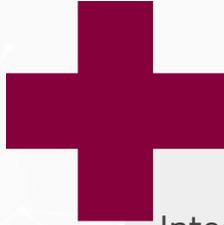
---

# *Linee guida per il digitale nella scuola dell'infanzia*

Progettazione, realizzazione e documentazione di attività innovative

---

# Progettazione: punti di forza e debolezza



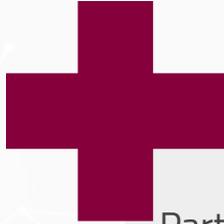
Integrazione di metodologie differenti (es. microscopio digitale per Digital Object-based Learning).

Difficoltà nel reperire materiali adeguati (es. riproduzioni 3D virtuali).

Progettazione per multiclassi con bambini di età e competenze digitali diverse.

Mancanza di spazi adeguati (es. aule poco luminose per proiezioni).

# Realizzazione: punti di forza e debolezza



Partecipazione più attiva di bambini con disabilità o timidi grazie alla tecnologia.

Collaborazione positiva nei gruppi misti: i più grandi supportano i più piccoli.

Creazione di ambienti adattati/trasformati in risorse permanenti.

Interesse a riproporre i laboratori adattandoli a nuove classi.

Difficoltà nella documentazione delle attività (foto e video) durante la gestione autonoma del laboratorio.

# Linee guida: progettazione

- **Quale il momento migliore per svolgere attività innovativa all'infanzia?**
  - Non a ottobre (inizio anno) perché momento di assestamento e inserimenti
- **Difficoltà a reperire risorse**
  - Ricercare e confrontarsi tra docenti per trovare e scambiare informazioni su come utilizzare banche dati aperte per il reperimento di materiali da utilizzare per le attività: Pixabay, Istockfoto, ...
- **Creare lezioni coinvolgenti**
  - Integrare elementi e strumenti dalle diverse metodologie
- **Per il digitally augmented learning contexts**
  - Scegliere aule a bassa luminosità ed eventualmente oscurare gli spazi disponibili con teli
- **Pluriclassi che caratterizzano l'infanzia**
  - comporre l'unità didattica di attività in comune e attività per i diversi gruppi di età, ma anche creare gruppi misti in cui i piccoli si affidano ai grandi e i grandi assumono responsabilità
- **Mancanza di spazi**
  - l'"aula motoria" può essere una soluzione
- **Quali strumenti di valutazione?**
  - rubriche con emoticons e griglie di osservazione

# Linee guida: realizzazione e documentazione

- **Creare concentrazione e attenzione nei bambini**
  - Far svolgere attività motoria prima delle attività digitali
- **Favorire l'attenzione durante le lunghe attività di Tinkering**
  - Suddividere le attività in unità più semplici
- **Difficoltà a documentare:**
  - Usare l'Osservatorio come strumento per impostare il progetto e poi, a fine anno, inserire link a documentazione multimediale
- **Come realizzare la documentazione multimediale?**
  - meglio essere in due durante le lezioni per documentare le varie fasi del laboratorio



## ***Angela Maria Sugliano***

**Presidente Associazione EPICT Italia  
Consulente per il progetto Scuola Digitale Liguria**

# Osservatorio dei progetti innovativi

## Cos'è l'Osservatorio?

Piattaforma regionale digitale, accessibile e a norma, dove i docenti liguri possono documentare e condividere le attività innovative svolte in classe e a scuola.

*Per accedere* → [www.scuoladigitaleliguria.it](http://www.scuoladigitaleliguria.it)



# Osservatorio “a misura” di infanzia

## Tema prevalente:

- Alfabetizzazione emotiva

## Attività digitale:

- Introduzione all'uso di semplici strumenti digitali

## Valutazione degli apprendimenti:

- Uso di rubriche/griglia di valutazione (anche con l'utilizzo di linguaggio non verbale es. emoticon)

## Digital Literacy:

- Svolto attività per imparare ad orientarsi negli ambienti digitali

## Comunicazione e collaborazione:

- Svolto attività per imparare il rispetto altrui in ambienti digitali

## Hardware e software utilizzati:

- Tappeti interattivi
- Pavimento interattivo

## Sicurezza:

- Capito l'importanza di navigare in rete con la supervisione di un adulto

## Documentazione:

- Cartellone non digitale

### **Aggiornamento con elementi dalle metodologie utilizzate nell'iniziativa:**

- **Metodologie:** Object- based learning
- **Materiali didattici:** Oggetti 3D, materiali di riciclo per il tinkering.
- **Ambienti di apprendimento:** aule immersive, ...

# L'Osservatorio per la professionalità dei docenti e la valorizzazione della scuola

## L'Osservatorio:

- Fa emergere l'innovazione presente in ogni scuola
- Promuove e supporta la professionalità dei docenti
- Rende patrimonio comune l'esperienza dei singoli
- Crea relazioni
- Fornisce un cruscotto per conoscere l'andamento dell'innovazione digitale nel sistema educativo ligure

## L'Osservatorio e la Mappa

Supporta la rendicontazione/bilancio sociale delle Scuole

# Docenti e progetti della Ricerca-Azione

IC Barabino - **Cristina Filanti, Sculture luminose**

IC Maddalena Bertani - **Serena Giovani, Una grande distesa d'acqua: IL MARE**

IC Quarto - **Antonella Armanini, Il ciclo dell'acqua**

IC Quarto - **Caterina Craveri, Il ciclo dell'acqua**

IC Quezzi - **Tiziana Azzali, Come farfalle**

IC Quezzi - **Maria Grazia Benvenuto, Come farfalle**

IC Staglieno - **Silvia Bruno, Seguendo il filo**

IC Teglia - **Mara Ravaschio, Oggetti misteriosi**

IC Taggia Valle Argentina - **Marcella Vivaldi, i bambini e il Mare**



# L'Osservatorio per la professionalità dei docenti e la valorizzazione della scuola

## L'Osservatorio:

- Fa emergere l'innovazione presente in ogni scuola
  - > Cerca, Istituti (**Barabino - progetti, i membri,..**)
- Promuove e supporta la professionalità dei docenti & Rende patrimonio comune l'esperienza dei singoli
  - Cerca > Infanzia (**guarda quanti!**)
  - Cerca > Infanzia > anno scolastico in corso (**più recenti**)
  - Cerca > Infanzia > Tema prevalente > Educazione al patrimonio (Imperia / Sauro) >> **Visualizziamo la scheda progetto (su un tema specifico)**
- Crea relazioni
  - Cerca > titolo progetto infanzia SCULTURE LUMINOSE + Autore (Cristina Filanti) > **Vediamo la scheda > Vediamo il profilo**
- Fornisce un cruscotto per conoscere l'andamento dell'innovazione digitale nel sistema educativo ligure

## L'Osservatorio e la Mappa

Supporta la rendicontazione sociale delle Scuole

# Entra nell'Osservatorio

---

- Accedi e personalizza il tuo profilo
- Documenta i tuoi progetti innovativi
- Cerca spunti nei progetti dei colleghi



*Accedi con SPID o CIE*

[www.scuoladigitaleliguria.it](http://www.scuoladigitaleliguria.it)

---

## Prossimi passi



- **Mail di follow up con tutti i contenuti della giornata e link utili**
  - sezione dedicata sul sito con i materiali e le risorse
  - area dedicata su Moodle di Progetto
  - invito a partecipare a un prossimo “caffè dell’Osservatorio”

# SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria  
Digitale



[scuoladigitaleliguria.it](https://scuoladigitaleliguria.it)



[scuoladigitale@regione.liguria.it](mailto:scuoladigitale@regione.liguria.it)  
[digitalteam@regione.liguria.it](mailto:digitalteam@regione.liguria.it)



Progetto Scuola Digitale Liguria  
Gruppo del Progetto Scuola Digitale Liguria



Progetto Scuola Digitale Liguria



[scuoladigitaleliguria](https://www.instagram.com/scuoladigitaleliguria)



Progetto Scuola Digitale Liguria