

FISPPA -  
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA,  
PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



**STEM & STEAM**  
**UN APPROCCIO OLISTICO PER UNA DIDATTICA MOTIVANTE**

5<sup>a</sup> Conferenza  
del Corso di Laurea Magistrale  
in Scienze della Formazione Primaria con il mondo della Scuola

**TESI DI LAUREA**

**DI-SEGNO ANALOGICO E DIGITALE  
SI INCONTRANO ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA  
BRUNO MUNARI IN *UN MARE DI SEGNI***

Dott.ssa Carlotta Tromben  
Relatore prof. Pietro Tonegato

# Obiettivi

## Domande di ricerca

1. Le tecnologie digitali possono essere usate in modo attivo dai bambini della scuola dell'infanzia all'interno del campo d'esperienza Immagini, suoni e colori (MIUR,2012)?
2. Quali differenze e punti di continuità si possono individuare nei di-segni digitali e tradizionali prodotti dai bambini?
3. L'utilizzo di strumenti digitali coinvolge maggiormente i bambini nelle attività collegate al campo d'esperienza Immagini, suoni e colori (MIUR, 2012)?

## Obiettivi del progetto

- Ideare un percorso didattico alla Scuola dell'Infanzia che veda l'utilizzo attivo della tecnologia da parte dei bambini coinvolti.
- Proporre diverse tecniche artistiche – analogiche e digitali- sviluppando una consapevolezza rispetto ad esse da parte della Sezione.
- Analizzare i dati raccolti e ipotizzare come l'utilizzo delle tecnologie influenzi la motivazione e partecipazione degli alunni nelle attività artistiche.



# Il contesto

IC1 di Vicenza, Scuola dell'Infanzia Burci, Sezione Verde.

# Il progetto

Struttura e metodi di ricerca

Ricerca di tipo qualitativo attraverso un percorso didattico di 20 ore.

Strumenti di rilevazione

Interviste, osservazione diretta, griglie d'osservazione, rubrica valutativa, diari di bordo relativi ai processi d'insegnamento-apprendimento.

Evidenze

Foto, registrazioni, dati raccolti, elaborati artistici dei bambini.

Compito autentico

Realizzazione di disegni con tecniche tradizionali e digitali che serviranno a realizzare un albo illustrato sul mare.

Partecipanti/persone coinvolte

La sezione Verde della Scuola dell'Infanzia Burci - IC1 Vicenza.

Metodologia

Ricerca di tipo qualitativo attraverso un percorso didattico di 20 ore.



# Il progetto



## Setting

- Predisposizione di un'area d'interesse digitale con un tablet
- Presenza di una LIM in sezione
- Sezione eterogenea di alunni

## Presupposti per la ricerca

- Individuare degli strumenti artistici che potessero essere presenti nelle due realtà: analogica e digitale.

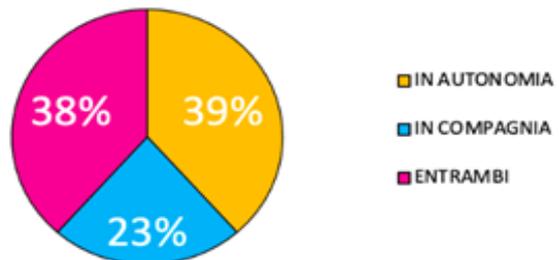
## Approccio di riferimento

- La zona di sviluppo prossimale e l'educazione socio-costruttivista
- La peer- education

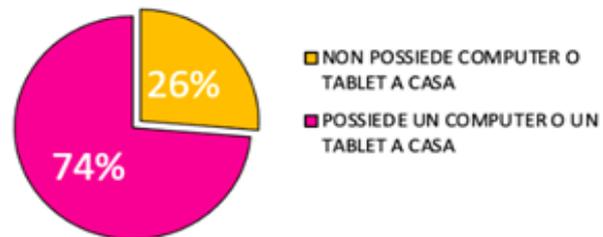
Vygotskij, L. S. (1972). Immaginazione e creatività nell'età infantile: Prefazione di Luciano Mecacci. Roma: Editori Riuniti; Vygotskij, L. S. (1960). Storia delle funzioni psichiche superiori, tr. it., Firenze: Giunti-Barbera (1974); Vygotskij, L. S. (1966) Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino in J.S. Bruner, A. Jolly, K. Sylva (eds.) Il gioco, tr.it. Roma: Armando(1981)

# Dalle interviste iniziali

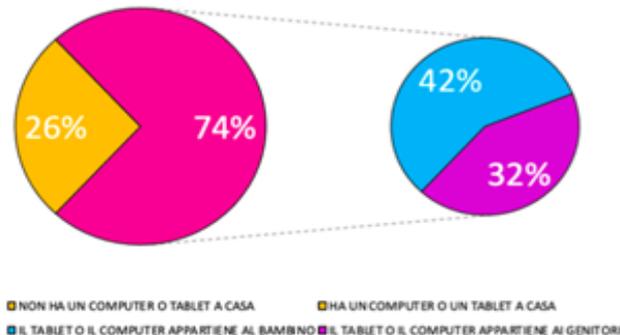
## UTILIZZO DEL MEZZO INFORMATICO



## PRESENZA DEI MEZZI INFORMATICI A CASA



## POSSESSO DEI MEZZI INFORMATICI A CASA



## Il colore

- Tra cielo e mare
  - Un colore freddo: la programmazione annuale
  - Sperimentazione in gruppo del blu
- Un colore molte sfumature
  - Riflessione sulle trasparenze e sovrapposizioni

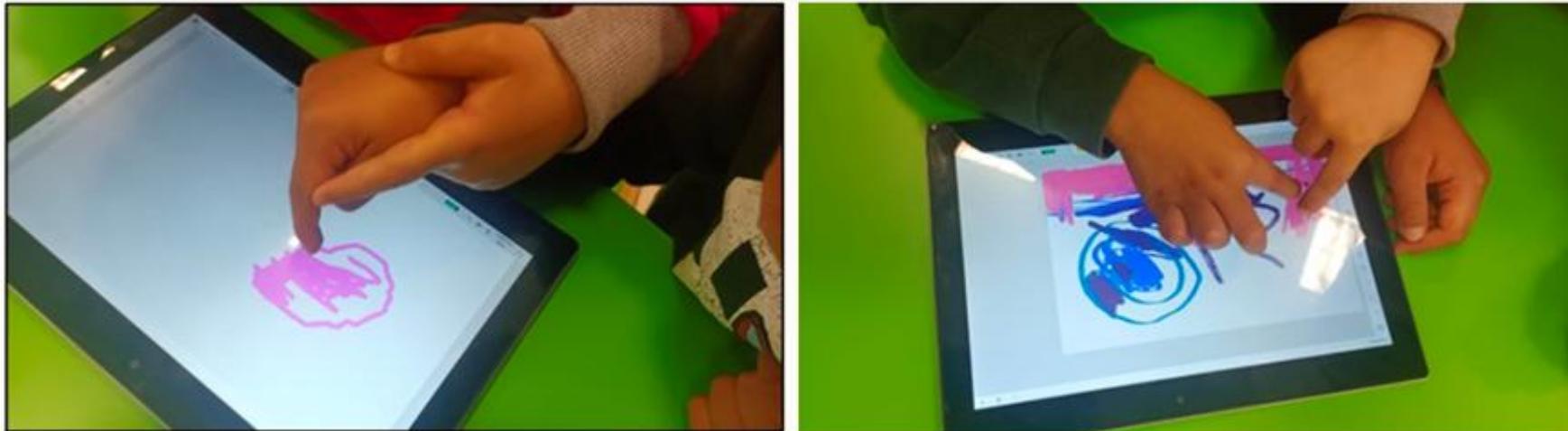


## La carta

- Elasticità, spessore, colore
- Carta stagnola, pannolenci, cellophane, carta da pacco e fogli digitali
- Riflessione guidata con i bambini sui risultati delle applicazioni artistiche, rispetto ai diversi materiali con cui i fogli sono costituiti



## Una peer-education inclusiva



Collaborazione spontanea tra pari con accompagnamento/strutturazione del gesto e guida gestuale-verbale dei movimenti durante l'esplorazione libera dell'applicazione Fresh Paint.



# Il mare



## Una presentazione multisensoriale

- La vista - "cortometraggio sul mare"
- L'udito - "il suono del mare"
- Il tatto - "sotto alle onde"
- Il corpo - "il segno delle onde"

## Il vissuto dei bambini

- Un viaggio nei ricordi
- Un di-segno tradizionale

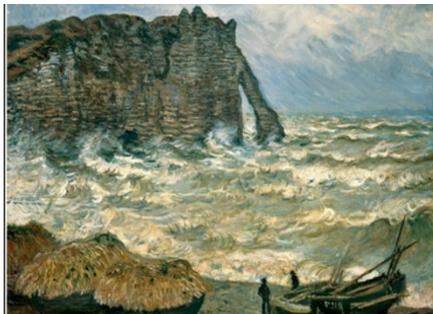
Il filmato è stato creato all'interno dell'Università di Padova nel 2022. È stato realizzato per il progetto PBE for Ocean Literacy e successivamente selezionato per essere inserito all'interno della piattaforma digitale Greenatlas con il titolo Spiagge del Nord-Est (Vorrei portarti al mare, portarti il mare)

<https://greenatlas.cloud/il-mare-nei-corti-degli-studenti-delluniversita-di-padova/>

# Oltre lo stereotipo



IL COLORE



IL TRATTO



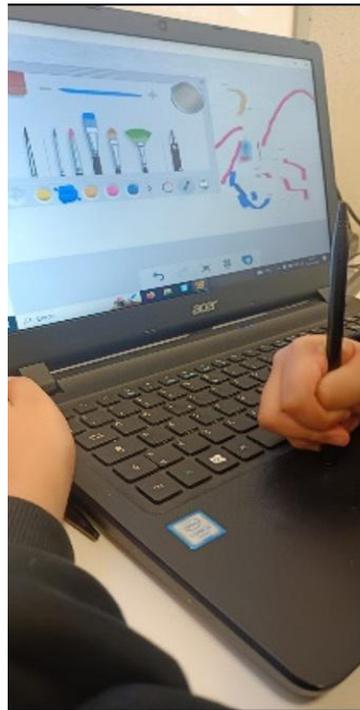
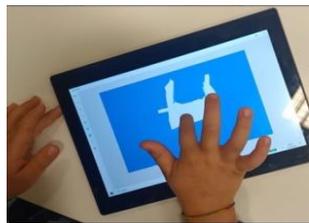
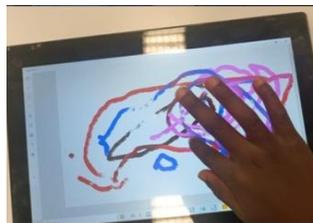
UN NUOVO MARE



Biletta, V. (2017). *Con le mani nel colore. «Fare arte» a casa e a scuola*. Milano: Edizioni Sonda; Fernier, J. (1995) *Courbet*. Firenze: Giunti  
Lemaire, G. (1990) *Monet*. Firenze: Giunti; Martini, A., Negri, R. (1967) *Cézanne e il post-impressionismo*. Milano: Fratelli Fabbri Editori



# Esperienze digitali



# Il di-segno



Evoluzione del percorso artistico: dall'analogico al digitale passando attraverso la Sand Art



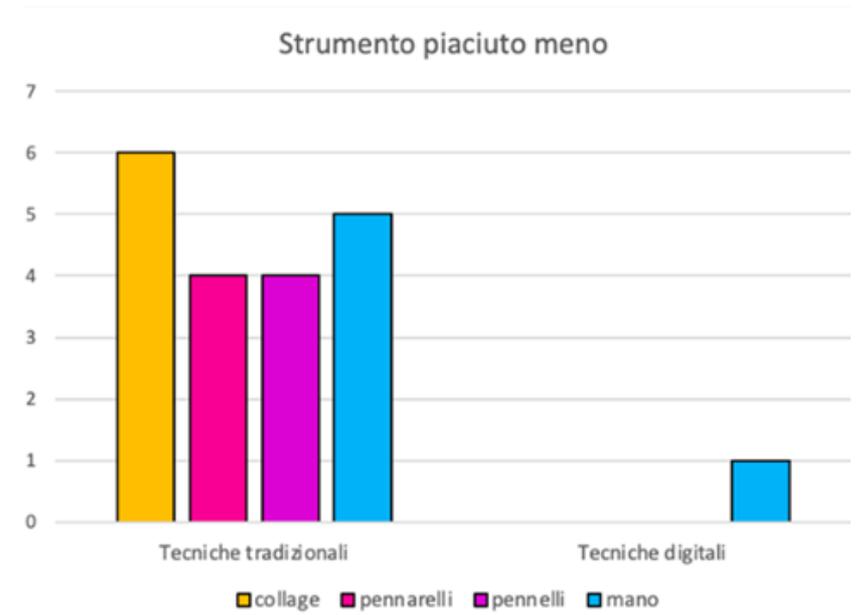
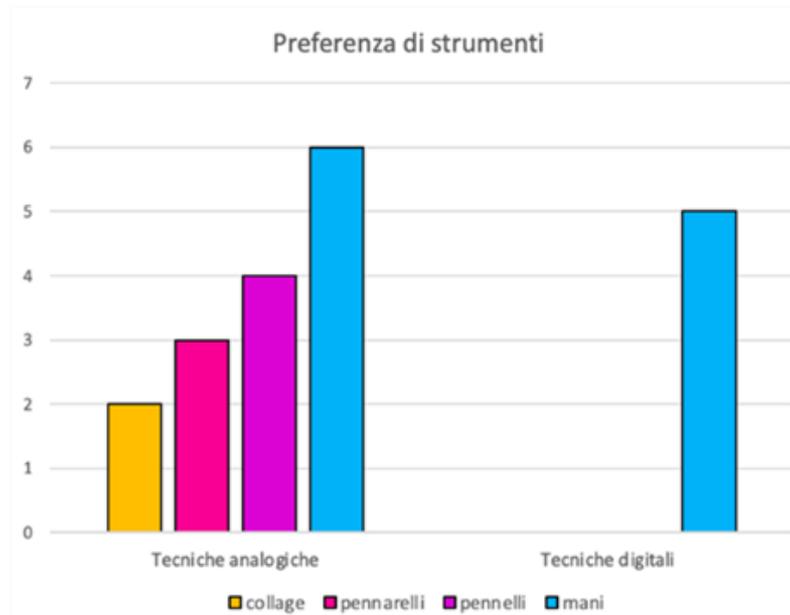
# Un mare digitale



Rappresentazione digitale del mare con utilizzo di tocchi continui e singoli di varie tonalità e con differenti strumenti virtuali.



# Risultati

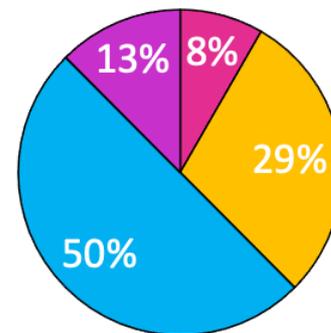


# Risultati

1. Le tecnologie digitali possono essere usate in modo attivo dai bambini della scuola dell'infanzia all'interno del campo d'esperienza Immagini, suoni e colori (MIUR, 2012)?

“Era molto difficile disegnare sulla LIM perché il dito scivolava e se disegnavo con gli amici non andava se facevamo insieme, prima uno e poi l'altro”  
(A., 5 anni).

Livelli di competenza finali



■ In via di prima acquisizione ■ Base ■ Intermedio ■ Avanzato



# Risultati

2. Quali differenze e punti di continuità si possono individuare nei di-segni digitali e tradizionali prodotti dai bambini?

“Si possono fare più cose con la LIM;  
con la sabbia fai solo il pesce ma non  
capisci che è nel mare perché è tutto  
marroncino”  
(F., 5 anni).

Vivendo l'esperienza diretta i bambini  
hanno potuto sperimentare che i colori  
digitali "non sporcano" (E., 5 anni) e  
sono più veloci da usare perché "si  
asciugano subito" (L., 5 anni).

## DAL PUNTO DI VISTA DIDATTICO

- Di-segno analogico influenzato dalle caratteristiche degli strumenti artistici selezionati
- Il tocco: un valido punto di giunzione
- I tempi di attesa per l'esplorazione attiva del digitale
- L'importanza della riflessione critica



# Risultati

3. L'utilizzo di strumenti digitali coinvolge maggiormente i bambini nelle attività collegate al campo d'esperienza Immagini, suoni e colori (MIUR, 2012)?

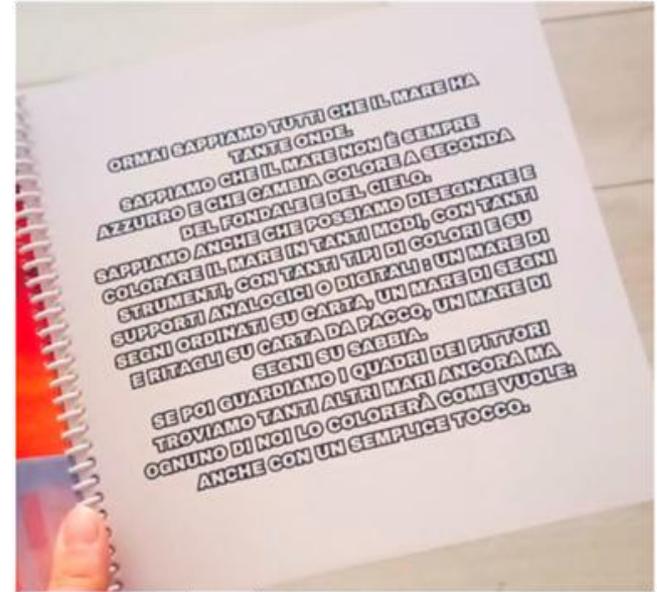
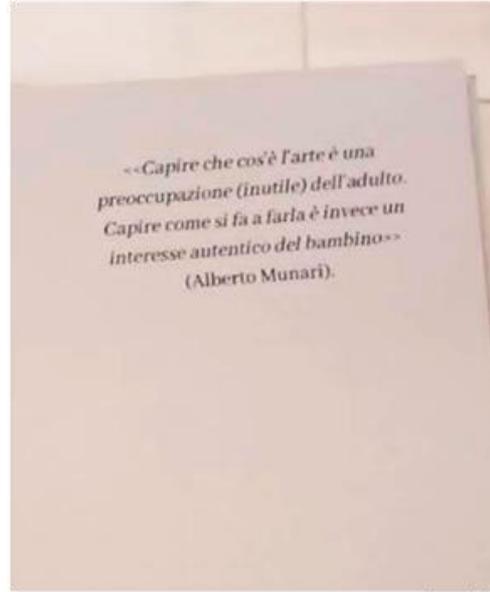
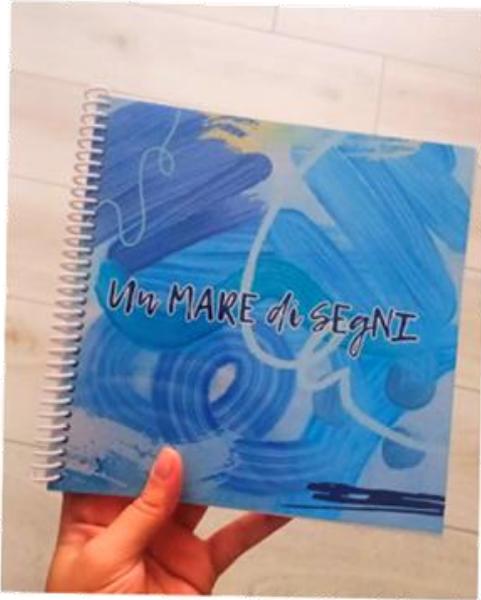
“Disegnare con le mani sulla sabbia non l'avevo mai fatto”  
(I., 5 anni).

“Io lo utilizzo sempre il tablet,  
anche dalla nonna”  
(G., 5 anni).



*Disegno digitale realizzato da A., 5 anni*

# Conclusioni



Educazione mediale fin dalla Scuola dell'Infanzia



# Contatti

Dott.ssa Carlotta Tromben [trombenc@gmail.com](mailto:trombenc@gmail.com)

Relatore prof. Pietro Tonegato [pietro.tonegato@unipd.it](mailto:pietro.tonegato@unipd.it)

