



La scuola si rinnova. Quale ruolo per l'Università
2^a Conferenza del Corso di Laurea magistrale in Scienze della Formazione Primaria
con il mondo della Scuola

Venerdì 22 febbraio - Pomeriggio
Complesso didattico Piovego - Aula F

Prima sessione
Innovare le pratiche didattiche

Coordinano: Prof.ssa Marina De Rossi, Dott.ssa Marina Perozzo

ESPERIENZE DI TIROCINIO

<i>Titolo</i>	La pittura di tutti. La scuola come Artoteca
<i>Studentessa</i>	Boratto Greta
<i>Anno accademico</i>	2017/2018
<i>Tutor del tirocinante</i>	Vania Pinton
<i>Tutor Coordinatore</i>	Sasso Marisa
<i>Tutor Organizzatore</i>	Tonegato Pietro
<i>Istituto Scolastico, città, plesso, classe o sezione</i>	Istituto Comprensivo di San Martino di Lupari (PD). Scuola Primaria "Armando Diaz".

Fare arte a scuola significa assumere un modello pedagogico in cui l'alunno sviluppa le proprie capacità critiche a partire dall'esperienza in cui diviene protagonista attivo del proprio fare. Il fare, in questo senso, guarda al processo educativo attraverso il quale l'alunno è stimolato alla ricerca critica di un nuovo modo di intendere l'arte, non più come semplice riproduzione di qualcosa già creato da altri, ma come linguaggio, espressione, comunicazione.

L'idea progettuale si è quindi focalizzata su proposte che incentivassero la creatività e il fare insieme attraverso la stimolazione di processi partecipativi e una metodologia attiva e laboratoriale, nella prospettiva di dare spazio all'espressione condivisa delle emozioni, anche in relazione al futuro cambiamento scolastico che attendeva gli alunni alla fine della classe quinta.

La competenza, intesa come capacità di elaborare messaggi visivi in modo creativo con molteplici tecniche, materiali e strumenti, si è sviluppata nel contesto della partecipazione di ciascun alunno alla realizzazione di un'impresa artistica. La pittura collettiva vive del movimento di tutti, pertanto vince la battaglia del banco sfidando ad imparare a partecipare, a collaborare e condividere idee progettuali.

L'approccio laboratoriale ha previsto le seguenti fasi:

- presentazione del gesto pittura (la piuma, i mondi, il ricciolo...);
- riflessione sulla modalità esecutiva (il gesto dinamico o statico);
- riflessione sulla tecnica di pittura (il pennello usato piatto, di punta o di taglio);
- tematizzazione;
- realizzazione dell'opera un'opera unica, frutto della ricerca espressiva e visiva di tutti gli alunni;
- discussione sull'opera, sul valore formativo per il gruppo classe, riflessione sul valore culturale l'arte.

La scuola è divenuta così uno spazio attivo, che promuove la creazione di un'ARTOTECA, ovvero un luogo, sul modello della biblioteca, in cui promuovere lo scambio di opere artistiche prodotte dagli alunni.

L'intervento si è concluso con una mostra, che ha visto la partecipazione dei genitori e della curatrice del Museo Umbro Apollonio (MACUA), museo di arte cinetica e costruttiva del paese, che annovera tra la propria collezione esponenti come Munari, cui l'opera è stata donata.

<i>Titolo</i>	La comprensione del testo, tra tradizione e innovazione. Percorso transdisciplinare e collaborativo a partire da un testo del Premio di Letteratura per l'Infanzia A. Cuman Pertile
<i>Studentessa</i>	Martini Silvia
<i>Anno accademico</i>	2017-2018
<i>Tutor del tirocinante</i>	Rubbo Laura
<i>Tutor Coordinatore</i>	Sasso Marisa
<i>Tutor Organizzatore</i>	Tonegato Pietro
<i>Istituto Scolastico, città, plesso, classe o sezione</i>	Istituto comprensivo di Marostica (VI). Scuola primaria Arpalice Cuman Pertile, classe 4 ^A B e scuola primaria Giovanni Pascoli classe 4 ^A
<p>Il percorso di tirocinio si è focalizzato sulla sperimentazione di metodologie innovative di comprensione del testo, coinvolgendo più discipline e proponendo attività di apprendimento cooperativo ai ragazzi di due classi quarte, da poco divenute classi 2.0. Il percorso è stato definito transdisciplinare (e non interdisciplinare) perché si è cercato di superare le barriere spesso artificiali che separano le diverse discipline coinvolte (Italiano, Arte e Immagine, Tecnologia).</p> <p>Il testo proposto ai ragazzi è stato il racconto risultato vincitore da parte della Giuria dei Bambini (di cui gli alunni facevano parte) del Premio Nazionale di Letteratura per l'Infanzia Arpalice Cuman Pertile, istituito a Marostica, presso la sede dell'Istituto Comprensivo. La proposta ha coinvolto l'amministrazione comunale (sindaco e personale della biblioteca) e alcuni membri della giuria del Premio e anche l'autore del testo.</p> <p>Il percorso è stato così articolato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprensione testuale, individuazione delle sequenze narrative, rielaborazione testuale (riassunto); • rappresentazione grafica del testo e realizzazione <i>Storyboard</i>; • creazione <i>Digital Storytelling</i>, un testo aumentato con i contenuti dei ragazzi grazie anche all'utilizzo delle nuove tecnologie. <p>Gli alunni hanno sperimentato alcune applicazioni: <i>Padlet</i>, per la prima esplorazione testuale, <i>Note</i>, per le operazioni di riassunto, <i>My story</i> per la creazione del <i>digital storytelling</i>. Infine, attraverso <i>Skype</i>, si è realizzato l'incontro tra il mondo del lettore e il mondo dello scrittore. A conclusione del percorso, si è svolto un incontro con diversi attori della scuola e del territorio, durante il quale i ragazzi hanno consegnato alla biblioteca comunale il testo originale con i contenuti da loro stessi aumentati, attraverso codici <i>Qr Code</i>. La sfida è stata quella di unire la tradizione del premio con l'innovazione delle tecnologie digitali, dando ai ragazzi l'opportunità di collaborare insieme alla realizzazione di un artefatto digitale messo a disposizione della comunità, promuovendo competenze utili non tanto rispetto alla scuola, bensì alla formazione dei cittadini di domani, a partire proprio dal loro diritto di cittadinanza in classe.</p>	

<i>Titolo</i>	Codici, messaggi, alfabeti per comunicare. Nuove tecnologie alla Scuola dell'Infanzia
<i>Studentessa</i>	Camilla Nube
<i>Anno accademico</i>	2017/2018
<i>Tutor del tirocinante</i>	Anna Aiolfi
<i>Tutor Coordinatore</i>	Claudia Boldrin
<i>Tutor Organizzatore</i>	Pietro Tonegato
<i>Istituto Scolastico, città, plesso, classe o sezione</i>	Istituto comprensivo Daniela Furlan, Spinea. Scuola dell'Infanzia "Andersen", sezione grandi.
<p>Il lavoro svolto assieme ai bambini ha riguardato il <i>pensiero computazionale</i>, il <i>coding</i>, la <i>robotica educativa</i> in relazione ai <i>linguaggi</i> dell'espressione corporea. È stata favorita e stimolata, infatti, la riflessione riguardo all'utilità di conoscere i linguaggi che ci consentono di "far fare ciò che vogliamo agli oggetti" – e anche a noi stessi.</p> <p>Il pensiero computazionale è un processo mentale che sta alla base della formulazione dei problemi e delle loro soluzioni; permette, inoltre, di prendere confidenza con la complessità, con l'interazione di strumenti tecnologici e con la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa (MIUR, 2016).</p> <p>Ciò che puntavo a sviluppare con il mio intervento non era la capacità di utilizzare la tecnologia fine a se stessa, ma la competenza di saper fare delle scelte, di risolvere problemi complessi anche servendosi dell'ausilio che la tecnologia può fornire. Partendo da situazioni problematiche, è stato richiesto ai bambini di ricercare e trovare soluzioni "algoritmiche" per risolvere le difficoltà e i problemi posti.</p> <p>Durante le attività sono stati utilizzati supporti tecnologici come l'app di <i>ScratchJr</i> e i robot <i>Bee-Bot</i> e <i>DOC</i>, ma abbiamo anche utilizzato il corpo per giocare a "fare finta di...". L'intervento, anche in occasione delle Giornate dello Sport, ha quindi associato il pensiero computazionale alla danza, focalizzando l'attenzione sulle procedure che nello sport ci permettono di raggiungere un determinato risultato.</p> <p>Da attività che prevedevano l'utilizzo di frecce e simboli per spostarsi nello spazio, siamo arrivati a programmare ed effettuare un percorso esterno alla scuola. I bambini hanno potuto confrontare il funzionamento delle "macchine" con quello del proprio corpo mettendo così in atto il pensiero procedurale.</p>	

ESPERIENZE DI RICERCA-TESI

<i>Titolo</i>	Digital Storytelling. La narrazione come approccio metodologico alla scuola primaria
<i>Laureata/o</i>	Lisa Bellotto
<i>Relatore</i>	Prof.ssa M. De Rossi
<i>Anno accademico</i>	2015-16
<p>Lo scopo della ricerca-azione consiste nel valutare l'impatto delle nuove tecnologie e, in particolare, dell'approccio metodologico del Digital Storytelling sull'apprendimento. Questo obiettivo nasce dall'idea di identificare la narrazione come una tecnica in grado di facilitare la comprensione dei contenuti scolastici e di promuovere l'apprendimento attraverso il coinvolgimento emozionale del gruppo di riferimento.</p> <p>Il Digital Storytelling è un approccio metodologico attivo, riflessivo e costruttivo, uno strumento di comunicazione delle esperienze e di costruzione di significati interpretativi della realtà, che può soddisfare la questione dell'integrazione delle tecnologie nella didattica. Il Digital Storytelling offre la possibilità ai bambini di agire attivamente nel proprio processo di apprendimento e di diventare veri costruttori di saperi da poter diffondere. In tal senso, esso non si può concepire solo come un mero prodotto, ma proprio come un processo che include azioni di ricerca, di progettazione dell'itinerario da seguire, di costruzione, di riflessione, di verifica e valutazione, mentre sviluppa competenze sociali ed emotive.</p> <p>Nella ricerca-azione sono stati coinvolti anche tutti gli insegnanti del plesso e i genitori degli alunni, ai quali sono stati sottoposti questionari iniziali e finali con lo scopo di evidenziare eventuali cambiamenti nelle opinioni e negli atteggiamenti per quanto concerne l'integrazione delle tecnologie nella didattica e l'utilizzo di metodologie narrative digitali.</p> <p>I risultati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - manifestazione di interesse e di entusiasmo da parte dei bambini; - evidenti miglioramenti rispetto alle competenze digitali e sociali negli alunni; - tutti i soggetti coinvolti nella ricerca (alunni, insegnanti e genitori) hanno accolto positivamente l'approccio metodologico e modificato le loro aspettative iniziali sottolineando come il Digital Storytelling possa attenuare le difficoltà di apprendimento di una disciplina, favorire la comprensione dei contenuti e lo studio, la motivazione, la collaborazione, l'inclusione, la partecipazione attiva di tutti i bambini; - risultati maggiormente evidenti nei bambini con BES, probabilmente grazie all'uso sinergico di diversi linguaggi; - evidenti modificazioni di atteggiamenti e di opinioni, tra questionari iniziali e finali, somministrati a 19 alunni, 20 genitori e 10 insegnanti. 	

<i>Titolo</i>	Il latino alla scuola primaria: scoperta della variazione diacronica della lingua italiana
<i>Laureata/o</i>	Cecilia Checchin
<i>Relatore</i>	Prof. Gilberto Ferraro
<i>Anno accademico</i>	2017/18
<p>Il lavoro di tesi ha perseguito lo scopo di verificare l'efficacia di un intervento didattico, volto a sviluppare la capacità di scoprire la varietà diacronica e l'etimologia del lessico della lingua italiana, mediante un contatto diretto con il latino. Alcuni aspetti inerenti la società e la vita quotidiana della civiltà romana hanno costituito i nuclei tematici su cui basare le attività di riflessione linguistica, adottando la grammatica per scoperta come metodologia didattica. La ricerca empirica ha coinvolto due classi quinte di una scuola primaria di Mestre: una ha preso parte alle proposte formative, l'altra ha seguito lo svolgimento ordinario delle lezioni. All'inizio e al termine degli incontri è stata somministrata agli alunni una prova appositamente elaborata. Il confronto tra i risultati ottenuti dai bambini ha permesso di affermare che, a partire da una riflessione sull'uso del latino quotidiano, del latino "nascosto" nel lessico quotidiano e del latino "di ritorno", è possibile guidare gli allievi nella scoperta delle origini e della trasformazione nel tempo delle parole della lingua italiana.</p>	

<i>Titolo</i>	Ci vuole un fiore. Superare lo stereotipo grafico del fiore attraverso un laboratorio interdisciplinare ispirato al metodo di Bruno Munari
<i>Laureata/o</i>	Alice Ceschia
<i>Relatore</i>	Prof. M. Piva
<i>Anno accademico</i>	2017-18
<p>Il disegno infantile si sviluppa in modo graduale e si caratterizza per l'insorgere di stereotipi grafici che possono frenare la creatività dei bambini e che, se non superati adeguatamente, tendono a portare demotivazione nel disegnare. Come è possibile far superare ai giovani disegnatori le modalità stereotipate di rappresentazione grafica?</p> <p>La risorsa per il superamento di questa modalità rappresentativa è stata trovata nel metodo laboratoriale di Bruno Munari, che ha caratterizzato la realizzazione della proposta. È stato considerato in particolare il significato dato dall'artista alla creatività come attuazione di relazioni nuove tra oggetti e caratteristiche della realtà che si conosce e la necessità di scoprire tecniche e strumenti per poi potersi esprimere tramite essi. Il principio che ha dato avvio al percorso è stato il seguente: occorre conoscere profondamente un oggetto nei dettagli per poterlo rappresentare in modo non stereotipato. Per verificare l'ipotesi di ricerca è stato scelto il tema del fiore, un tipico soggetto che tende ad essere disegnato con stereotipi.</p> <p>Nel laboratorio interdisciplinare attraverso l'osservazione, tipica dell'approccio scientifico, è avvenuta la conoscenza del soggetto "fiore" (caratteri morfologici, denominazione delle parti che lo costituiscono), utilizzando il disegno come strumento di analisi e ricerca. Le conoscenze così costruite sono state fondamentale nutrimento per il processo creativo e per la sperimentazione artistica. Quest'ultima è stata l'altro indispensabile elemento per il superamento della rappresentazione stereotipata: fare esperienza di diverse tecniche grafiche ha fornito ai giovani disegnatori gli strumenti per esprimere quanto conosciuto e quanto immaginato.</p> <p>Il processo attuato ha permesso il superamento della rappresentazione stereotipata del soggetto, portando alla rappresentazione di fiori fantasiosi e molto particolareggiati, di gran lunga più elaborati rispetto alle poche forme utilizzate ad inizio esperienza. I bambini hanno potuto così creare relazioni inedite tra le conoscenze e servirsi delle tecniche sperimentate per sviluppare il processo creativo.</p>	

<i>Titolo</i>	Pensiero computazionale e robotica educativa. Una proposta progettuale integrata con Ozobot
<i>Laureata/o</i>	Rachele Ganassin
<i>Relatore</i>	Prof. P. Tonegato
<i>Anno accademico</i>	2016-2017
<p>Finalità di questo studio è stata quella di sperimentare l'integrazione delle tecnologie nella didattica, attraverso l'adozione framework TPACK, <i>Technological Pedagogical and Content Knowledge</i> (Mishra & Koehler, 2006), in riferimento allo sviluppo del <i>pensiero computazionale</i> con l'ausilio della robotica educativa per bambini di scuola primaria. La proposta progettuale viene definita "integrata" in quanto mette in relazione conoscenze ed abilità del pensiero computazionale e delle discipline curricolari, principi pedagogici e didattico-metodologici ispirati al <i>costruzionismo</i> papertiano, conoscenze e competenze nell'utilizzo di specifiche tecnologie digitali. Viene in questo senso sottolineata l'importanza del diretto coinvolgimento degli alunni, che attivamente e intenzionalmente cercano di costruire conoscenza, interagendo tra di loro e con le tecnologie per svolgere attività di progettazione, esplorazione, modellamento e creazione di artefatti.</p> <p>L'itinerario didattico individuato si articola in tre moduli, in cui sono proposti apprendimenti riferiti al pensiero computazionale e alla geometria piana: nel primo modulo si introducono i bambini ad alcuni concetti propedeutici al <i>coding</i> e alla robotica educativa; nel secondo modulo si affronta la scoperta delle caratteristiche del robot Ozobot e come esso va programmato per usufruire delle sue funzioni; infine il terzo modulo prevede l'implementazione di Ozobot in percorsi progettati dagli alunni. Per ciascun modulo sono proposte attività <i>unplugged</i>, cioè senza strumentazione tecnologica e attività in cui si utilizzano tecnologie come: dispositivi mobili (tablet), applicazioni (tra le principali l'App Ozobot), la lavagna interattiva multimediale, il robot Ozobot e software di programmazione a blocchi (<i>ozoblockly.com</i> e <i>code.org</i>).</p>	