

## **GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE** **EDUCARE ALLA CREATIVITÀ IN CLASSE CON LA** **CLASSE**

In queste pagine posso imparare:

- a) progettare un'attività didattica partendo dalle passioni del singolo;
- b) utilizzare modalità di apprendimento nuove che stimolino la collaborazione e il confronto;
- c) far emergere le potenzialità di ogni individuo, lavorando sul piano emozionale e creativo;
- d) arrivare a creare un prodotto che sia la somma del contributo di ognuno.

### **PROGETTAZIONE DELL'ESPERIENZA DIDATTICA**

**Durata:** 10 h

**Risorse:** materiali di recupero, cartoncino, immagini.

**Obiettivo: definire come** costruire le basi dell'apprendimento creativo e il pensiero computazionale in classe, trasversale a più discipline, come progettare insieme alla classe un'esperienza didattica creativa.

#### **Descrizione delle azioni passo dopo passo:**

- 1) Indagine
- 2) Esplorazione e scoperta della sfida
- 3) Focalizzazione della sfida
- 4) Raccolta feedback

### **Per poter scegliere la sfida ho indagato:**

quali aspetti della mia didattica avrei voluto modificare per coinvolgere maggiormente gli alunni nel processo di apprendimento. Ho focalizzato e analizzato le criticità esistenti, giungendo finalmente ad abbozzare gli obiettivi da raggiungere:

- ambienti attrezzati per operare in modalità esperienziale;
- ambienti per stimolare e coltivare la creatività;
- percorsi interattivi per facilitare l'apprendimento di tutti, rispettando le potenzialità di ciascuno.

### **L'esplorazione e la scoperta della sfida**

L'esplorazione mi ha dato la possibilità di tracciare i primi segni del design progettuale. Ho avviato delle attività che stimolassero la ricerca delle "Passioni" dei Bambini, raccogliendo i dati per arrivare alla scoperta. A tal fine è stato efficace utilizzare il canale creativo, presente in ogni bambino, incoraggiarlo e sostenerlo durante tutto il percorso. Il gioco, espressione libera e spontanea, è stato lo strumento che ha permesso di raggiungere l'obiettivo. Ho realizzato un'attività del Tinkering (Armeggiare con le mani) con materiali di recupero presenti in classe, cartoncini e immagini. La consegna era: "**Gioco con le mani**"; i Bambini individualmente hanno creato un manufatto sulla base delle loro passioni.

Mi sono resa conto che l'elemento **PASSIONI** riusciva a raggiungere tutti attraverso canali comunicativi trasversali, riportando però verso lo stesso obiettivo.

Così mi sono fatta trasportare dal modello dell'[Apprendimento Creativo](#) in tutte le sue forme sperimentato durante la formazione. Ho avuto l'opportunità di intraprendere questo percorso, sostenuta anche da una predisposizione creativa e di sperimentare sul campo. Sulla base della spirale dell'Apprendimento Creativo, fondato sulle "**4P**" (Projet, Peers,

**Scopri di più:**

**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**

Passion, Play) ho individuato quattro fasi da includere nella realizzazione dell'esperienza didattica:

- **IMMAGINARE** (trovare l'IDEA)
- **PROGETTARE** (disegnare l'oggetto)
- **SPERIMENTARE** (giocare)
- **CONDIVISIONE** (far conoscere agli altri/ riscoprire)

Questi quattro momenti permettono ai bambini di prendere coscienza della successione delle operazioni per arrivare al risultato, incontrando difficoltà e trovando soluzioni e soprattutto condividendo l'esperienza con i pari. Uno scambio proficuo che ha aperto nuove strade.

### **Focalizzazione**

A questo punto, abbiamo focalizzato e definito in modo sempre più chiaro la sfida.

Durante un'attività di ascolto condotta in classe quotidianamente con la lettura di: "Matilde" di R. Dahl, i Bambini, freschi dell'esperienza vissuta con l'attività creativa appena conclusa, hanno immediatamente riconosciuto una "**passione comune**", con la protagonista, conquistati dalla sua determinazione a portare avanti la passione per la lettura, nonostante la famiglia non approvasse .

Ora la sfida era condurre gli stimoli emozionali del racconto, in un canale creativo in cui ogni Bambino potesse riconoscersi e trovare le strategie per superare le difficoltà così come "Matilde".

### **Raccolta di feedback**

La raccolta di feedback del lavoro svolto fin qui è stata indispensabile per comprendere se gli stimoli dati avevano dato risposte positive o se occorresse modificare qualcosa.

Ho raccolto i seguenti segnali positivi dei Bambini al termine del percorso concludendo che erano sufficienti per iniziare la progettazione di un'attività:

- muovere la ricerca attraverso le proprie passioni;
- affrontare le difficoltà con i pari e superarle;
- scoprire il confronto come risorsa preziosa ed arricchente;
- scoprire e creare attraverso modalità di lavoro in cooperative-learning;
- percepirsi come costruttore attivo delle proprie conoscenze.

## **REALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA DIDATTICA**

"Matilde unplugged-coding-storytelling," classe seconda scuola primaria

**Durata:** 20 h

**Risorse:** Web, immagini tratte dal testo, excel e fogli google per creare piste, cartoncini, colori, pongo, Scratch

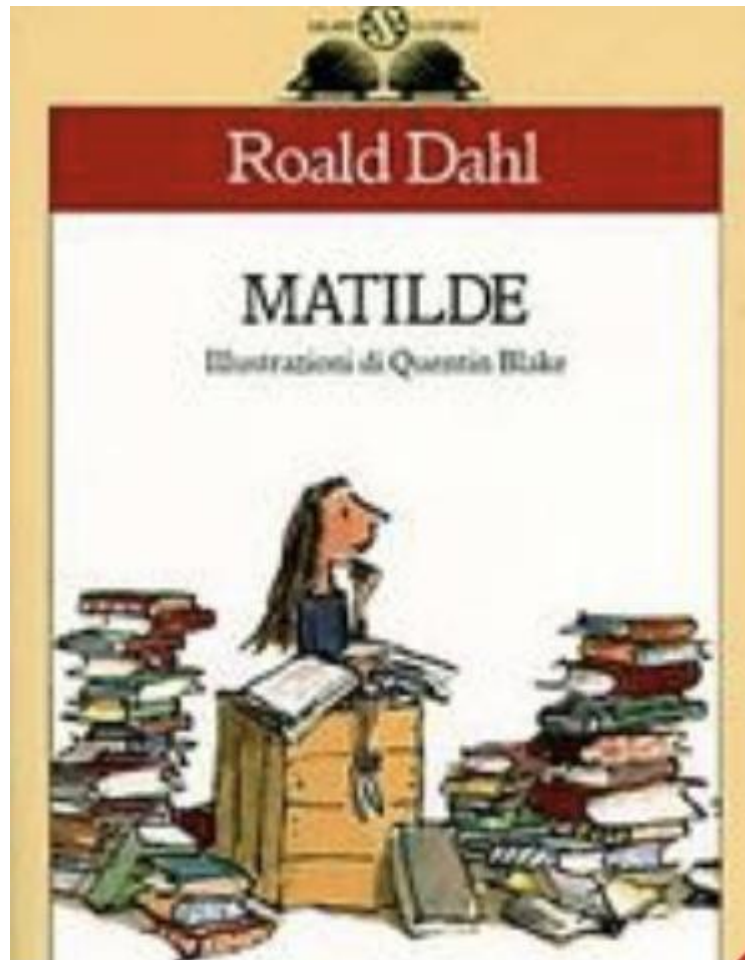
**Obiettivo:** porre le basi del pensiero computazionale e di programmazione su Ozobot con codici colori; analizzare la struttura narrativa del testo; sintetizzare suddividendo in sequenze narrative; sperimentare, pianificare e progettare; analizzare i risultati e produrre autocorrezione.

**Descrizione delle azioni passo dopo passo:**

- Lettura del libro: "Matilde" di R. Dahl;

**Scopri di più:**

**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**



- costruzione dell'abitazione della protagonista;
- progettazione e costruzione di un lapbook ("Gli aiutanti")
- animazione della famiglia "Dal Verme" su Scratch;
- analisi del testo e scelta della narrazione per storytelling;
- Suddivisione della narrazione scelta in sequenze;
- attività-gioco di coding con l'utilizzo dei codici colori;
- primi passi con Ozobot su pista;
- progettazione e sperimentazione delle piste con codici colori relative alle sequenze narrative;
- progettazione del setting e realizzazione della scenografia;
- storytelling su pista con drammatizzazione del "**Lancio del martello**".

Ho strutturato l'attività mettendo in primo piano la protagonista del libro, fulcro della scelta dei Bambini, pensando

**Scopri di più:**  
**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**

di creare un percorso trasversale che coinvolgesse molte discipline ed offrisse ai bambini un percorso non ancora conosciuto, utilizzando ancora le 4 P dell'apprendimento creativo.

“Matilde” poteva così aprire le porte ad un canale comunicativo ampio, sperimentato dai Bambini con le mani (Tinkering), con il pensiero (Storytelling) e con gli strumenti digitali (Coding e Ozobot).

---

---

## Descrizione in dettaglio dell'esperienza didattica

### PRIMA FASE: ATTIVITÀ UNPLUGGED

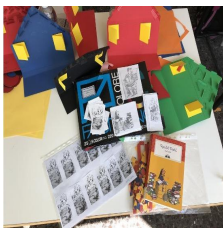
(il termine UNPLUGGED significa “staccato dalla presa elettrica” ed indica attività che conducono alla comprensione di un algoritmo)

La prima tappa è stata quella di cercare la chiave di lettura della passione di Matilde. L'attività avviata ha visto i Bambini come costruttori della casa della protagonista e dei familiari. La progettazione della casa ha favorito l'individuazione del ruolo di ogni componente e di conseguenza la definizione della “solitudine” di Matilde, vista dai Bambini come una criticità. Il punto di forza è stato individuato nelle potenzialità intellettive della bambina, come unico mezzo per sopravvivere e portare avanti le sue passioni.

La seconda tappa ha focalizzato “**gli aiutanti**”, di Matilde cioè quelle persone che hanno favorito il riconoscimento delle sue doti.

Da qui è nata l'idea di creare un lapbook.

Ho realizzato:  
Casa della  
protagonista



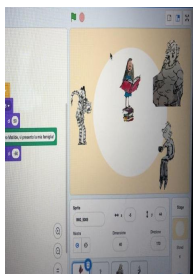
### SECONDA FASE: CODING

(Il termine coding significa attività di programmazione)

La seconda fase ha rappresentato l'anello di congiunzione dalla modalità unplugged al linguaggio coding ed è nata dall'idea di dare voce ai personaggi della famiglia della protagonista. Così ho proposto la presentazione della famiglia "Dal Verme" attraverso il canale digitale, utilizzando il linguaggio del coding, sulla piattaforma Scratch.

Scopri di più:

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



---

La modalità di lavoro è avvenuta a piccoli gruppi.  
I bambini hanno mosso i primi passi nel nuovo ambiente di apprendimento, animando i personaggi, utilizzando le funzioni di movimento e voce.

### **TERZA FASE: OZOBOT**

È stato necessario far conoscere e sperimentare ai Bambini le piste e i codici colori sui quali si muoverà Ozobot.

#### **Presentazione di Ozobot alla classe.**

Che cos'è e come funziona. Questa prima fase di conoscenza si attua con la visione alla LIM di progetti creati da altri studenti. Dimostrazione su pista già esistente. Successivamente mostro Ozobot in azione su una semplice pista già pronta.

Raccolgo le osservazioni e le curiosità e i Bambini sperimentano le linee nere e quelle colorate, comprendendo la funzione.

Attività: "traccia sul foglio bianco una linea nera a tuo piacere che vada da un estremo all'altro del foglio"

Approccio con le piste: presentazione dei codici **colori**.

Gli alunni sperimentano il comportamento di Ozobot sul percorso.

#### **Presentazione codici colori.**

Presento i codici colori sulla Lim ed invito a disegnare un percorso inserendo i colori per dare ad Ozobot dei comandi.

Ogni alunno sperimenta il proprio percorso, rilevando le criticità (dimensioni linea nera, colori che si sovrappongono ecc.)

Successivamente siamo passati alla progettazione del setting e della scenografia e alla scelta dell'episodio da rappresentare e drammatizzare;



---

## Progettazione "Costume" per Ozobot e scenografia

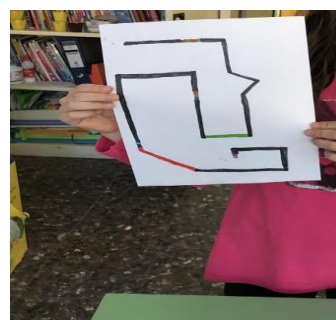
Scelta del personaggio che interpreterà Ozobot;  
progettazione dell'abito da indossare.



## Realizzazione pista e scenografia

I bambini a piccoli gruppi hanno realizzato la pista inserendo i codici colori modulati con la narrazione.

La scenografia è stata costruita su plastico utilizzando disegni e pongo per modellare i personaggi.



Scopri di più:  
[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

## CONDIVISIONE

**Obiettivo:** mettere a disposizione il proprio prodotto per presentare e far conoscere nuove modalità di espressione.

**Durata:** 2h

**Risorse:** materiali da modellare, tavole di masonite, fogli, pennarelli, Ozobot, web.

**Ho realizzato:** il plastico per rappresentare lo storytelling.

I Bambini hanno condiviso la loro esperienza presentandolo ad una classe parallela e successivamente alle famiglie in modalità video.

## VALUTAZIONE

**Obiettivo:** stabilire se il risultato raggiunto è adeguato agli obiettivi prefissati.

La fase finale della valutazione si è fondata sul risultato del monitoraggio costante di ogni fase del progetto. E' stato utile operare in questo modo vista l'estensione del progetto e apportare modifiche via via, attuando un piano di miglioramento in sintonia con gli obiettivi prefissati.

**Durata:** 2h

**Risorse:** griglie, tabelle, web.

Ho utilizzato uno strumento efficace che mi ha dato subito una chiara visione della situazione.

Il progetto si è fondato sul modello dell'Apprendimento Creativo rispettando le caratteristiche di design. La realizzazione di più elaborati ha permesso ai Bambini di acquisire sicurezza nelle fasi di lavoro in un campo esperienziale trasversale alle discipline curriculari. Tutta l'attività è stata condivisa con le famiglie sotto forma di video e fotografie e valorizzata all'interno dell'interclasse. I

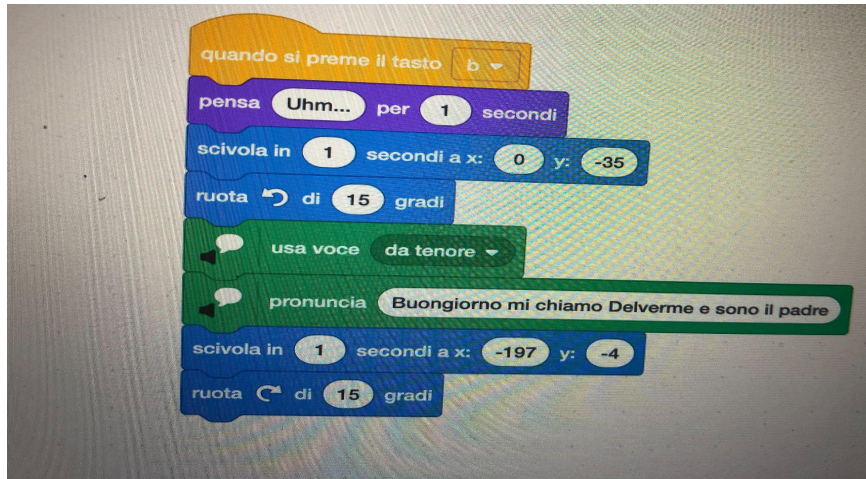
**Scopri di più:**

**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**

bambini hanno presentato il progetto in un'altra classe seconda, anch'essa coinvolta nel progetto di lettura dello stesso testo. Da qui è nato un momento di scambio e di confronto molto stimolante che ha posto le basi per una collaborazione.

Arrivata al termine della sfida, mancava qualcosa... forse un titolo? Il messaggio era: "Narrando in pista".





Scopri di più:  
[www.riconnessioni.it](http://www.riconnessioni.it)



## Strumenti per diventare esperti

### Identificazione delle fonti di ispirazione:

- colleghi che attuano l'apprendimento creativo;
- piattaforma Scratch;
- Riconessioni;
- Ozobot;
- **Ozoblockly.**

## Sitografia per diventare esperti

Code.org  
Scratch  
Campustore

## Bibliografia per diventare esperti

Scopri di più:  
[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

- Tinkering Coding Making (Fondazione mondo digitale)
- Emozionario
- Codingando

**Scopri di più:**  
**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**