

European eTwinning Project

“Stay Home”

Scuola dell'infanzia Rodari 4[^] sezione

Ins: Lucia Zanini e Giulia Baroncini

Scuola dell'infanzia Mago di OZ 3[^] sezione

Ins: Anna Carotenuto e Daniela Bedogni

a.s. 2019/2020



Countries:

Italy, Croatia, Serbia, Turkey, Poland, Portugal, Georgia

About the project:

The child-focused curriculum embraces digital competence as one of the key competences for lifelong learning and education of a child from an early age. The child is an active participant in the world in which he lives in which modern technology is an integral part of growing up. The child's experiences with modern technology should be integrated and part of its overall development, which provides rich content in which to engage the child's creative potentials, problematic situations with stimulating cognitive and emotional engagement and authentic learning. In this project, educators master the tools for creating information-communication virtual activities, ie work materials, contribute to pedagogical innovations, and the project activities teach and play to children using modern technology resources. Also, this project enabled the multiplication of available quantities of materials for work and their production and dissemination.

Aims:

- development of creative and divergent thinking
- active learning
- developing new skills
- a better understanding of the immediate environment
- observing, researching and developing
- discussion skills language and literacy development
- math skills acquisition, cognitive ability, imagination and creativity development
- collaboration development and fine motor skills providing support not only for operational skills but also for a less measurable positive foundation for learning such as persistence, engagement, and satisfaction through play.

Work process:

In the initial phase of the project (planned from 1.4.2020 to 1.5.2020), educators and professional associates should:

- * get acquainted with web tools (account registration for web tools, how to use them, technical requirements, software installation)

* use digital tools to create digital educational and entertainment and play content

Second phase (planned from 4/15/2020 to 6/30/2020) educators, associates, and children: *
Implementation and testing of web tools (Padlet)

* joint planning of digital educational content for preschool children (live meeting)

children's research activities and use of digital educational content - exploring opportunities (Padlet, Learning apps, Jigsaw puzzle ...)

Stage Three (planned from 6/30/2020 to 8/31/2020) Educators Professional Associates and Children: created web site with digital educational content for preschool children representing the actions taken in the project (kindergarten website, a community we live in)

Project evaluation: benefits

Expected Result:

- enhanced creative and divergent thinking and active learning
- unlearned new skills, a better understanding of the immediate environment, observing and exploring the
- improved language and literacy development, math skills acquisition, cognitive ability, imagination and creativity development
- improved cooperation and fine motor skills
- provides women with support not only for operational skills but also for a less measurable positive foundation for learning such as persistence, engagement and satisfaction through play
- lessons learned and basic skills in using information and communication tools
- there have been improvements in methodology using pedagogical innovation
- tools are also used after the project
- increased awareness of secured digital video content on the Internet

Progetto Europeo eTwinning

“Stay home”

Paesi coinvolti:

Italia, Croazia, Turchia, Polonia, Portogallo, Georgia

A proposito del progetto

Il curriculum incentrato sul bambino abbraccia la competenza digitale come una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente e l'educazione di un bambino fin dalla tenera età. Il bambino partecipa attivamente al mondo in cui vive in cui la tecnologia moderna è parte integrante della crescita. Le esperienze del bambino con la tecnologia moderna dovrebbero essere integrate e parte del suo sviluppo generale, che fornisce contenuti ricchi in cui coinvolgere i potenziali creativi del bambino, situazioni problematiche con stimolo del coinvolgimento cognitivo ed emotivo e apprendimento autentico. In questo progetto, gli educatori padroneggiano gli strumenti per la creazione di attività virtuali di informazione-comunicazione, ovvero materiali di lavoro, contribuiscono alle innovazioni pedagogiche e le attività del progetto insegnano e giocano ai bambini utilizzando le moderne risorse tecnologiche. Inoltre, questo progetto ha consentito la conoscenza di molti strumenti per il lavoro, il loro utilizzo e diffusione di contenuti.

OBIETTIVI

- sviluppo del pensiero creativo e divergente
- apprendimento attivo
- sviluppare nuove competenze
- una migliore comprensione dell'ambiente circostante
- osservazione, ricerca e sviluppo
- capacità di discussione linguaggio e sviluppo dell'alfabetizzazione
- acquisizione di abilità matematiche, capacità cognitive, sviluppo dell'immaginazione e della creatività
- sviluppo della collaborazione e capacità motorie fornendo supporto non solo per le capacità operative ma anche per una base positiva meno misurabile per l'apprendimento come la persistenza, l'impegno e la soddisfazione attraverso il gioco.

PROCEDURA DI LAVORO

Nella fase iniziale del progetto (prevista dall'1.4.2020 all'1.5.2020), gli insegnanti devono:

* conoscere gli strumenti web (registrazione dell'account per gli strumenti web, come usarli, requisiti tecnici, installazione del software)

* utilizzare strumenti digitali per creare materiale didattico e di intrattenimento digitale e riprodurre contenuti

Seconda fase (prevista dal 15/04/2020 al 30/06/2020) insegnanti:

* Implementazione e test di strumenti web (Padlet)

* pianificazione congiunta di contenuti educativi digitali per bambini in età prescolare (incontro dal vivo) attività di ricerca per bambini e uso di contenuti educativi digitali - esplorazione di opportunità (Padlet, App di apprendimento, Puzzle ...)

Terza fase (prevista dal 30/06/2020 al 31/08/2020) insegnanti:

sito web creato con contenuti educativi digitali per bambini in età prescolare che risentono delle azioni intraprese nel progetto (sito web dell'asilo, una comunità in cui viviamo)

Valutazione del progetto: benefici

RISULTATI ATTESI

- potenziamento del pensiero creativo e divergente e apprendimento attivo
- scartare una nuova e competenze e, una migliore comprensione dell'ambiente circostante, osservando ed esplorando
- miglioramento dello sviluppo del linguaggio e dell'alfabetizzazione, acquisizione delle abilità matematiche, capacità cognitive, sviluppo dell'immaginazione e della creatività
- miglioramento della cooperazione e delle capacità motorie
- fornisce alle donne supporto non solo per le capacità operative ma anche per una base positiva meno misurabile per l'apprendimento come la persistenza, l'impegno e la soddisfazione attraverso il gioco
- lezioni apprese e abilità di base nell'uso degli strumenti di informazione e comunicazione
- ci sono stati miglioramenti nella metodologia usando l'innovazione pedagogica
- gli strumenti vengono utilizzati anche dopo il progetto
- maggiore consapevolezza dei contenuti video digitali sicuri su Internet