

SEEDS

METODI PEDAGOGICI NEL  
PROGETTO SEEDS



## INDICE

Introduzione .....	1
Experimenting community .....	2
Giocare e sperimentare insieme.....	2
La/il partecipante.....	5
Il laboratorio aperto.....	6
Avviare la sperimentazione .....	8
Il processo del change-maker .....	9
Desiderate ulteriori informazioni?.....	13
Bibliografia .....	13
Contatti .....	14
Sito Internet del progetto .....	14
Project manager .....	14
Partenr del progetto .....	14

## INTRODUZIONE





Il progetto “Social Entrepreneurship Empowering Development in preSchools” (SEEDS, Sviluppo delle capacità socio-imprenditoriali nella scuola dell’infanzia) è un progetto della durata di due anni, da settembre 2018 a ottobre 2020, finanziato dal fondo europeo Erasmus+ Partenariati Strategici nel settore dell’Istruzione Scolastica.

L’obiettivo principale del progetto è stato quello di sviluppare dei metodi pedagogici per la scuola dell’infanzia, al fine di supportare l’apprendimento precoce di competenze importanti, come la mentalità imprenditoriale e le capacità digitali, e di garantire l’inclusione sociale di tutte/i le/i bambine/i all’interno di questo percorso di apprendimento. SEEDS mira a munire le/i bambine/i fin dalla più tenera età dei “semi” utili per coltivare un senso di imprenditorialità connesso allo sviluppo delle competenze digitali. Questo percorso concepisce l’individuo in quanto cittadino e si basa sulle sue particolari competenze e capacità al fine di rafforzarne la riflessione critica, la collaborazione, la co-creazione e la capacità di agire.

SEEDS ha sviluppato una pedagogia per la scuola dell’infanzia consistente nella raccolta di materiali didattici quali la pedagogia SEEDS, le linee guida e i principi educativi, i metodi (il presente documento), le buone pratiche e un pratico toolkit contenente le risorse digitali multimediali. I materiali didattici sono stati sviluppati sulla base delle attività svolte nelle *experimenting community* locali (gruppi di apprendimento dinamici) nei 4 Paesi partner: Germania, Italia, Cipro e Danimarca.

Nel presente documento vi presenteremo due metodi pedagogici, l’*experimenting community* e la pedagogia del change-maker (agente del cambiamento), i quali rappresentano i metodi principali sviluppati nell’ambito del progetto SEEDS.

## EXPERIMENTING COMMUNITY

L’*experimenting community* è formato da un gruppo di persone che svolgono insieme delle attività sperimentali. Lo scopo è quello di provare, sperimentare e giocare con ogni tipo di mezzo, dalla carta ai robot ai cellulari. Quando si fa parte di una *experimenting community*, si pongono domande e si cercano delle risposte. Ciò implica che si ricercano e trovano modi per stabilire nuove pratiche pedagogiche insieme alle bambine e ai bambini della vostra scuola dell’infanzia. Non vi limiterete a copiare un modo già esistente per utilizzare uno strumento di apprendimento, come potrebbe esservi suggerito dalla/dal produttrice/tore dello strumento in questione, bensì cercherete di trovarne di nuovi.

## GIOCARE E SPERIMENTARE INSIEME





Supponiamo che vogliate utilizzare un Bee-bot. Si tratta di un robot delle dimensioni di una mano, ideato e programmato per rotolare in avanti e girare a sinistra o a destra poco alla volta su un tappeto riportante una griglia che può essere posto sul pavimento. La prima domanda che potreste porre alle/ai vostre/i allieve/i e a voi stesse/i è “Come si usa questa tecnologia?”. Vi sono sicuramente dei manuali e delle idee per svolgere delle attività e organizzare dei giochi da seguire, molto probabilmente potrebbero esservi anche dei video online che mostrano come si possa utilizzare. In queste attività predefinite sia lo scopo che i metodi vengono chiaramente presentati. Ma potreste ben presto utilizzarlo per fare qualcos’altro e iniziare a chiedervi “Come vorremmo utilizzare questa tecnologia?”. Ad esempio, potreste rimuovere il Bee-bot dal tappeto e chiedere alle/agli allieve/i di scoprire come riesce a muoversi su altre superfici, anche su quelle dove il Bee-bot non riesce a spostarsi bene. In questo modo sia voi sia le/i vostre/i allieve/i scoprirete i limiti e le possibilità dell’utilizzo del Bee-bot e vi avvicinerete, così, alla scoperta dei nuovi modi. Potreste inventare dei nuovi giochi in cui il Bee-bot deve muoversi in un nuovo ambiente. Il punto non è fare qualcosa di estremamente insolito o costoso, ma di sperimentare insieme alle/agli allieve/i di cui siete responsabili.

Il “noi” nella domanda “Come vorremmo utilizzare questa tecnologia?” include voi e le/i vostre/i allieve/i, ma non solo. Questi gruppi di apprendimento dinamici possono comporsi di diversi tipi di persone. Nella scuola dell’infanzia si tratta di coinvolgere almeno le/gli allieve/i e le/gli insegnanti o pedagogiste/i. Ma anche le/i ricercatrici/tori, le persone che vivono nel proprio quartiere, le famiglie e altri individui possono fare parte di questa comunità. In via di principio, non vi sono limiti di accesso, purché tutti abbiano la possibilità di svolgere un ruolo attivo. Non è semplice definire quante persone possano comporre una experimenting community, solitamente è composta dalle/dagli allieve/i e dalle persone che invitate a partecipare all’interno della comunità per un periodo di tempo lungo o breve.

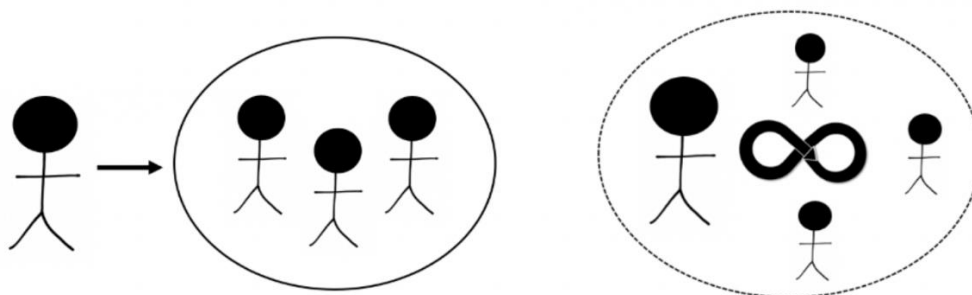
Lasciare che le/i bambine/i giochino e giocare anche voi con loro è essenziale nell’ambito della experimenting community. Quando le/i bambine/i giocano, riescono a fare qualcosa di incredibile: possono copiare e modificare il loro modo di giocare nello stesso momento in cui stanno giocando. Per anni possono avere giocato nello stesso modo con qualcosa, per poi decidere sul momento di cambiare modo di giocare in base alle loro esigenze. Sono, dunque, in grado di giocare con il Bee-bot così come ha previsto la/il relativa/o produttrice/tore oppure di farlo in modo diverso. Possono comprendere e seguire le regole predefinite, come nel caso in cui il Bee-bot viene usato sul tappeto con la griglia, ma possono anche inventare nuove regole e utilizzarlo in modi diversi o su altre superfici.

Quando voi, in qualità di insegnanti della scuola dell’infanzia o pedagogiste/i, vi cimentate nel gioco, state lavorando con il concetto di cultura. Si tratta di un concetto aperto a molteplici interpretazioni, ma potremmo generalizzare affermando che la cultura è connessa al modo in cui le persone fanno quello che ritengono sia importante nella propria vita quotidiana. Cercano di creare un significato attraverso le proprie azioni. In questo contesto, le/i bambine/i possiedono la cultura del gioco,





seguendo le proprie regole quando giocano insieme in vari modi. Nell' experimenting community le/i bambine/i e le/gli insegnanti o pedagogiste/i creano significati attraverso la sperimentazione. La sperimentazione, infatti, è il requisito principale per partecipare a questa comunità, dato che la comunità svela non solo la propria cultura ma anche aspetti della propria vita.



**Immagine 1: L'Experimenting Community**

La prima immagine illustra due metodi di insegnamento. Quello sulla sinistra ritrae l'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga all'esterno del processo che lei/lui avvia. Le/gli allieve/i sono invece parte del processo. Le conoscenze e le competenze dell'insegnante della scuola dell'infanzia o della/del pedagoga sono dirette verso le/gli allieve/i. Lei/lui detiene tutte le conoscenze necessarie rispetto a quel dato progetto, esperimento o attività.

Nell'immagine a destra l'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga è anch'essa/o parte del processo. I principi e i metodi pedagogici non sono formattati intorno all'offerta di determinate risposte, ma costituiscono un modo per porre domande e, se possibile, trovare le risposte. L'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga formula delle domande alle quali lei/lui stessa/o potrebbe non sapere rispondere in anticipo.

La/il lettrice/tore noterà che la freccia a sinistra è stata sostituita nell'immagine a destra dal simbolo dell'infinito. La freccia è sempre lì ma svolge una diversa funzione. Non ha inizio, né fine. Dimostra la continuità del processo che ha origine nel desiderio di conoscere e di essere in grado di fare di più. È un processo all'interno del quale tutte/i le/i partecipanti possono avere qualcosa da mostrare e condividere. Chiunque potrebbe conoscere o volere conoscere qualcosa. L'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga ha qualcosa da offrire ed è esattamente ciò che farà. L'idea di base è la seguente: più l'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga riesce a far fare o a fare conoscere a una/o o a più allieve/i qualcosa, più queste/i allieve/i potranno far fare o conoscere qualcosa all'insegnante della scuola dell'infanzia o alla/al pedagoga. Tutti i soggetti coinvolti in via di principio possono conoscere e sapere fare meglio di prima. L'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga svolge un ruolo centrale all'interno della experimenting community e il suo ruolo è più approfonditamente illustrato nella seguente Immagine 2.



## La/il partecipante

I ruoli dell'insegnante della scuola dell'infanzia e della/del pedagoga sono in un certo senso diversi nell'experimenting community. Il principio è quello di essere all'interno della comunità e di fare parte del processo. Potreste non conoscere tutte le risposte o i risultati. Le domande che ponete sono delle vere e proprie domande. Rappresentate molto più di educatrici/tori che guidano le/gli allieve/i. Infatti, siete delle/dei partecipanti (*participant*) all'interno del processo. Potete svolgere il vostro compito in 4 modalità diverse. Siete pur sempre delle guide, colei/colui che si assicura che tutti abbiano l'opportunità di partecipare, ma siete anche le/gli esperte/i (*master*) che potrebbero conoscere meglio l'argomento in questione rispetto alle/agli allieve/i. Inoltre, siete anche delle/dei soggetti sociali (*social agent*) che desiderano fare parte del gruppo a livello personale e che fanno in modo che la cultura locale funzioni.

Tuttavia, prendendo parte a questi processi nella experimenting community, dove potreste non conoscere tutte le risposte, siete principalmente delle/dei partecipanti. L'insegnante della scuola dell'infanzia o la/il pedagoga che, in qualità di adulto e di responsabile, conduce gli esperimenti senza conoscere in anticipo le risposte. Le vostre conoscenze e competenze circa l'uso di qualsiasi tipo di tecnologia o le modalità per affrontare una sfida si basano sul vostro lavoro dall'interno, ma cambiano anche ciò che sapete e di cui potreste essere capaci. Nel corso dell'experimenting community, svilupperete sempre nuove conoscenze e sarete sempre più capaci di sperimentare.

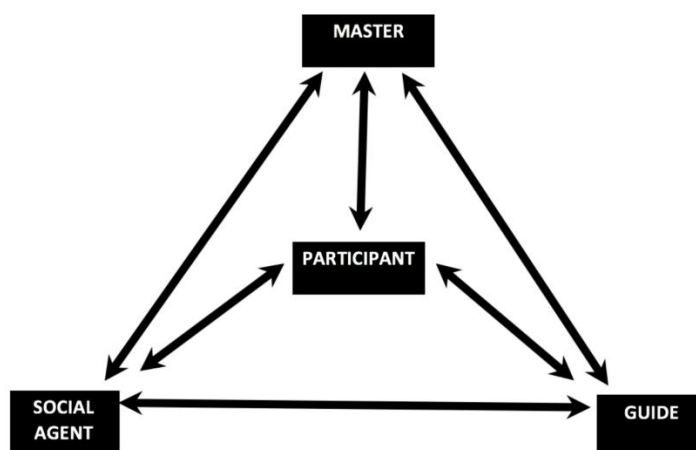


Immagine 2: Il Partecipante (Thestrup 2020)

Questa immagine riporta il titolo inglese "The Participator", un termine che non esiste ancora in inglese, tuttavia, è stato usato in riferimento diretto al ruolo pedagogico della/del facilitatrice/tore. La/il facilitatrice/tore non è direttamente coinvolta/o nelle domande poste all'interno del dato processo pedagogico, la/il partecipante invece sì. Lei/lui può porre domande e cercare le possibili



risposte ed è importante per lei/lui sapere, ad esempio, come giocare o sperimentare con una data tecnologia, raccontare una storia importante o trovare un modo per usare i social media.

Come la/il lettrice/tore avrà notato, il partecipator come ruolo pedagogico ha diverse sfumature, molte di più di quelle menzionate relative alla partecipazione nel processo di ricerca delle attività e delle risposte. Lei/lui potrebbe sapere o essere in grado di fare più rispetto alle/agli allieve/i o ad altre persone all'interno dell'experimenting community. Ecco perché è anche una/un esperta/o. In alcune circostanze, anche le/gli allieve/i potrebbero assumere un ruolo simile, tuttavia la/il partecipator è anche una guida, colei/colui che si assicura che tutti abbiano le stesse opportunità di partecipare al processo comune, indipendentemente da chi questa persona sia o da dove provenga. Infine, lei/lui è anche un soggetto sociale, ovvero la persona maggiormente coinvolta a livello personale nel processo. Si tratta di una persona che appartiene alla cultura locale che si crea quando si attiva l'experimenting community e che agisce al fine di fare crescere la comunità e che continua a esaminare le aree di interesse principali per il gruppo di persone coinvolto.

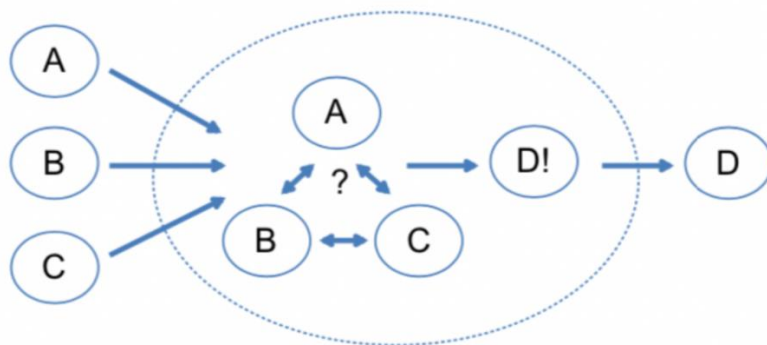
## Il laboratorio aperto

Il metodo attraverso il quale l'experimenting community opera è quello dei laboratori aperti. I laboratori aperti (*open lab*) sono "aperti" in tre modi diversi. Sono innanzitutto aperti alle combinazioni di materiali e strumenti digitali e analogici. La carta non è più importante del cellulare e viceversa.

In secondo luogo, hanno origine dallo scambio tra ciò che è fisico e virtuale. Si utilizza Internet per cercare informazioni e trarre ispirazione, contattare e comunicare. I laboratori aperti operano sia in luoghi fisici, ovvero all'interno delle scuole dell'infanzia, ma anche in luoghi virtuali come le chat, i social media o i giochi online come Minecraft. Ad esempio, tornando all'esperimento con il Bee-bot, l'insegnante della scuola dell'infanzia e le/gli allieve/i possono avere caricato immagini o video su come potere utilizzare il Bee-bot e nel frattempo potrebbero star continuando a cercare altre persone che hanno fatto lo stesso. Su Minecraft si possono costruire insieme edifici e paesaggi, i quali possono rappresentare una fonte di ispirazione per utilizzare il Bee-bot, il quale potrebbe passarvi attraverso all'interno della scuola dell'infanzia.

Infine, il laboratorio aperto è aperto alle ricerche di modi alternativi di utilizzare i Bee-bot rispetto a quelli concepiti dall'insegnante e dalle/dagli allieve/i. In pratica, si tratta di un processo di apertura del laboratorio verso il mondo e verso una pedagogia che concepisce se stessa come facente parte di una rete. Se la scuola dell'infanzia non dispone di contatti effettivi o importanti con il mondo esterno attraverso Internet, occorrerà tempo per stabilirne di nuovi e avviare un dialogo.





### Immagine 3: Il processo nei Laboratori Aperti (Thestrup & Robinson 2016)

La terza immagine che riportiamo rappresenta il processo, l'experimenting community e il modo in cui opera la/il partecipator. Il laboratorio aperto è essenzialmente un laboratorio in cui qualsiasi tipo di media digitale, materiale e racconto può trovare impiego e il cui utilizzo può essere trasformato in una nuova pratica per la comunità. L'apertura consiste nel fatto che tutto all'interno del laboratorio è reputato di uguale importanza e posto sullo stesso piano. Nessuna tecnologia, media digitale o racconto ha il sopravvento, tutti possono trasformarsi a vicenda e trasformare attivamente qualsiasi altra cosa. Lo stesso vale per l'incontro tra analogico e digitale. In questo caso, non è più un incontro, dato che il digitale e l'analogico si intrecciano in quella che si potrebbe definire una materialità digitale. Il corpo e lo schermo sono interconnessi. Infine, il laboratorio è anche aperto all'ispirazione derivante da Internet e alla cooperazione con altri gruppi di persone nel mondo, fino a stabilire insieme perfino delle piattaforme che promuovono la creatività.

A, B e C sulla sinistra rappresentano una pratica già esistente creata intorno a una o più tecnologie, media digitali e racconti. Sono le/i partecipanti della experimenting community che portano questa pratica nel laboratorio aperto. Potrebbe essere una pratica che svolgono all'interno o all'esterno della comunità. Il laboratorio può avere una durata più lunga, essere realizzato ad hoc o essere parzialmente condotto online.

Quando si accede al laboratorio online, le pratiche preesistenti potrebbero essere messe in discussione e questo vale per le tecnologie, i media digitali e i racconti stessi. Nuovi racconti possono essere narrati, nuove piattaforme per la comunicazione e produzione possono essere create, in via di principio, nuove tecnologie possono essere sviluppate, ma è anche possibile una combinazione di tutte queste cose. La lettera D con il punto esclamativo a fianco indica la nuova pratica, la quale quando il laboratorio, per un motivo o per un altro, verrà chiuso, rappresenterà la nuova pratica che verrà utilizzata ogni giorno, ovvero quella che l'intera comunità, o la maggior parte di essa utilizzerà fino all'inizio del successivo laboratorio aperto.





## AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

Come si fa un esperimento? Sarebbe molto bello disporre di un laboratorio costoso contenente gli strumenti tecnologici più avanzati. Tuttavia non è necessario. L'asilo nido o la scuola dell'infanzia locale possono essere luoghi importanti ed esistenti in cui condurre esperimenti. Sarebbe ugualmente interessante utilizzare i robot, le stampanti 3D o i cellulari di ultima generazione per indagare le future tecnologie. Naturalmente, se cooperate con un'azienda, un laboratorio o altre scuole che vi consentono di impiegare simili strumenti, ricevendo il supporto necessario per utilizzarle, sarebbe assolutamente fantastico. Ma, anche in questo caso, non è necessario. Il vostro punto di partenza può essere ricercato altrove.

Come per qualsiasi altra attività che pianificate per le/i vostre/i allieve/i nella vostra scuola dell'infanzia, potete organizzarla servendovi dello spazio e del tempo a vostra disposizione. Esiste un luogo in cui condurre l'attività? Avete delle menole o delle scatole dove conservare il materiale che utilizzerete in futuro con le/i vostre/i allieve/i? Avete del tempo da dedicare alla preparazione, allo svolgimento e alla riflessione sull'attività? C'è qualcuno a cui potersi rivolgere per ricevere supporto, dei libri da potere consultare, dei video su Internet da cui potere trarre ispirazione? Cosa sanno le/i vostre/i allieve/i rispetto all'argomento e quali potrebbero essere le loro reazioni?

Tutte queste sono delle domande che probabilmente vi porreste comunque, a prescindere dalla tipologia dell'attività. Pertanto, non dovrebbero rappresentare una novità per voi. Potrebbe essere una novità per voi, invece, la conduzione di un esperimento e la relativa discussione con le/gli allievi, ma probabilmente avete già fatto anche questo. Fondamentalmente, quando si conduce un esperimento, si pone la domanda "Cosa succede se ...?". Anche le/i bambine/i ne sono in grado. Se versano dell'acqua sulla terra e con le loro mani la trasformano in fango, le/i bambine si dimostrano curiose/i e possono cercare di scoprire qualcosa attraverso l'esperimento. Se premono un pulsante sopra il Bee-bot, un piccolo robot, cercheranno di capire cosa questo robot è in grado di fare, ovvero, staranno conducendo un esperimento. Sicuramente avrete già osservato delle/dei bambine/i comportarsi in questo modo.

Qualsiasi tecnologia, digitale o analogica, costituisce uno strumento utile per condurre degli esperimenti. Qualsiasi cosa può diventare uno strumento per sperimentare: robot, pennarelli, perfino i rametti di un albero.

Non ci sono problemi nel seguire delle istruzioni da un manuale quando si vuole condurre un esperimento con delle/dei bambine/i. Se utilizzate un Ozobot, dei nuovi pennarelli o uno strano rametto raccolto nel bosco, potrete rivolgere questa domanda a voi stesse/i e alle/ai vostre/i allieve/i: *Cosa si può fare con questo?* Il robot può seguire una linea nera, i pennarelli possono creare delle larghe linee con colori diversi e il rametto può facilmente rompersi in pezzi più piccoli.

Quando avrete seguito tutte le istruzioni presenti nel manuale, potete cominciare a porre un'altra domanda: *Cosa vorremo fare con questo?* In questo modo, cercherete delle alternative da analizzare





in base alle preferenze vostre e delle/dei vostre/i allieve/i. Cosa accadrebbe se il robot seguisse una linea rossa? O una linea nera molto spessa? Cosa accadrebbe se i pennarelli venissero utilizzati per disegnare un'area e non una linea? Cosa accadrebbe se il rametto venisse utilizzato come un telefono dotato di una lunga antenna da utilizzare in un gioco di ruolo? Oppure i pezzi del ramo potrebbero essere utilizzati come parte di un labirinto, dove i robot si muovono a seconda dei colori.

Il momento in cui le ultime domande diventano importanti è quando chiedete alle/agli allieve/i di fare qualcosa di diverso o di vedere se succede qualcosa di nuovo. Potreste semplicemente chiedere loro di utilizzare altri colori invece del nero o un mix di colori solo per scoprire cosa succede ai movimenti dell'Ozobot. Potrebbero sviluppare da sole/i questa idea e, in tal caso, dovrete incoraggiarle/i. Non è sbagliato provare, significa solo ottenere nuove risposte rispetto a quelle offerte dal manuale ed è proprio questo il momento in cui voi e le/i vostre/i allieve/i scoprite per quale ragione volete utilizzare quella tecnologia. Lo stesso vale per i pennarelli e per l'utilizzo dei rametti.

## IL PROCESSO DEL CHANGE-MAKER

L' experimenting community si basa su una nuova e innovativa pedagogia, ovvero la pedagogia del change-maker (agente del cambiamento). Sviluppata da una ricercatrice del settore imprenditoriale, Sara Sarasvathy, è stata sviluppata dalle ricerche nell'ambito dell'educazione all'imprenditorialità e descrive diversi livelli di attività che possono supportare lo sviluppo di una mentalità imprenditoriale attraverso la ricerca di soluzioni a dei problemi, in una dinamica tra prospettive individuali e collettive. Non è mai stata testata con le/gli insegnanti della scuola dell'infanzia o con le/i bambine/i. Tale pedagogia è stata sviluppata presso l'Aarhus University per circa 4-5 anni con studentesse/ti universitarie/ri e insegnanti di corsi di sviluppo professionale. Uno degli elementi centrali della pedagogia consiste nel lavorare in modo flessibile e aperto all'interno delle experimenting community. La pedagogia del change-maker è illustrata nella Figura 4.



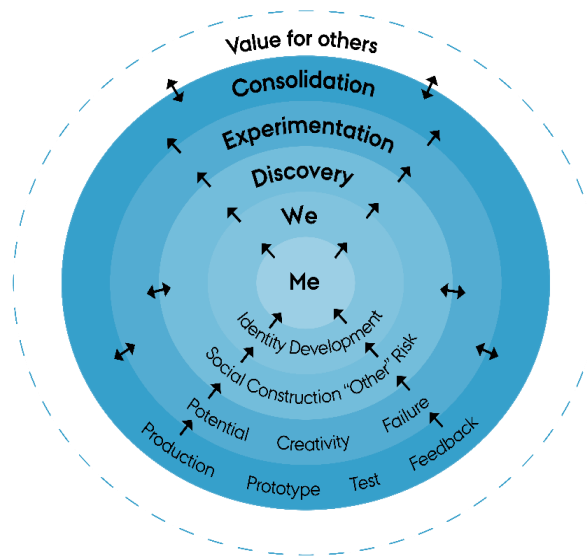


Immagine 4: Pedagogia del Change-Maker

Quando l'apprendimento ha luogo, l'individuo viene sempre posto al centro del proprio processo di apprendimento. È dall'individuo che emerge la motivazione ad apprendere e che si crea significato in relazione alle conoscenze pregresse di cui l'individuo è in possesso.

**L'individuo (l'IO) è, pertanto, il centro e il punto di partenza dell'apprendimento che include competenze e mentalità imprenditoriale.**

Le/i bambine/i nella scuola dell'infanzia possiedono delle conoscenze sul mondo intorno a loro, hanno delle competenze e le/gli insegnanti operano allo scopo di svilupparle in situazioni di apprendimento che ne permettono la crescita. Spesso, le/gli insegnanti faranno delle supposizioni su ciò che una/un bambina/o è in grado di fare e su cosa conosce già. Presentare questo modello alle/agli insegnanti del progetto non è stato semplice. Tuttavia, molte/i di loro hanno apprezzato questo modello. Tali insegnanti comprendono che ci sono delle differenze tra le/i bambine/i e che non tutte/i sanno fare le stesse cose o non hanno le stesse possibilità di raggiungere gli stessi risultati. Alcune/i bambine/i hanno bisogno di più tempo per apprendere di altre/i, sanno fare delle cose (come arrampicarsi sugli alberi), mentre altre/i non ci riescono (ad esempio, usare le forbici per tagliare la carta). Questo modello offre lo spazio per accogliere la differenza e propone un processo guidato, non dalle/dagli insegnanti, bensì dagli individui stessi che apprendono.

Prima del laboratorio di formazione alle/agli insegnanti è stato chiesto di riflettere su chi fossero e cosa fossero in grado di fare, come utilizzassero la loro esperienza e motivazione nella loro vita professionale, richiedendo loro di fare un video prima del laboratorio. Avevano già iniziato il



processo di change-maker e stavano pensando a cosa fosse possibile fare insieme, in collaborazione con gli altri. Questo è il prossimo passo nel processo, la collaborazione e il lavoro con altri con le/i quali costruire un NOI. Ed è in questa fase in cui e la Experimenting Community diventa visibile.

**La prossima fase NOI consiste nel coinvolgere altre persone nell'apprendimento.**

Questa fase riunisce un gruppo che si interessa essenzialmente dello stesso argomento e pone domande in merito ad esso. Quando i gruppi lavorano insieme, questi articolano e riflettono sulla propria comprensione rispetto agli altri membri del gruppo. È qui che la comunità viene creata, il momento in cui l'identità si costruisce e viene sfidata, in certi casi persino minacciata. Ecco perché ci sarà sempre spazio per i movimenti che vanno tra "chi io sono" e "chi io sono in quanto membro di un gruppo". Questa è la ragione per cui le frecce mostrano dei movimenti che vanno avanti e indietro tra IO e NOI

Per le/gli insegnanti del progetto, il concetto di NOI non li rappresentava solo in termini di istituzione, infatti, dopo essersi incontrate/i nel laboratorio di formazione, hanno scoperto che NOI si riferisce anche al gruppo nazionale e internazionale denominato "mondo SEEDS".

**La fase successiva coincide con la fase di scoperta. Questa può sovrapporsi con la fase di sperimentazione, ma in alcuni casi può precedere la sperimentazione.**

La fase di scoperta è caratterizzata dal porre delle domande, fare delle osservazioni e perfino testare i limiti dei diversi metodi, materiali e strumenti digitali. Il loro interesse comune nei media digitali e nella tecnologia implicava l'esistenza di un ulteriore motivo per creare delle experimenting community. Nella fase di scoperta il gruppo esplora e indaga un problema o una situazione. L'attenzione viene posta su:

- *Quali risorse e tecnologie vengono impiegate,*
- *Chi sono le persone coinvolte, le loro competenze e i loro rapporti tra di loro,*
- *Dove ha luogo la pratica, in quale particolare contesto e, infine,*
- *Come si svolge la pratica nella data situazione.*

Quando è stato loro chiesto di combinare i loro modelli insieme al mondo SEEDS, le/gli insegnanti hanno cominciato a indagare riguardo a cosa potessero fare le diverse tecnologie, a chiedersi chi fossero le altre persone coinvolte e quali competenze gli altri dovessero apprendere da loro. Hanno dovuto creare in poco tempo dei rapporti tra di loro, socializzare e formulare delle domande.





### **La fase successiva è la sperimentazione.**

La fase di sperimentazione coincide con il momento in cui le/gli insegnanti e le/i allieve/i cominciano a sperimentare ciò che potrebbe essere fatto con una combinazione di diversi metodi, materiali e strumenti digitali che non sono stati utilizzati in precedenza. Hanno dovuto misurarsi con lo stesso “problema” di dovere creare un mondo SEEDS in pratica.

### **La fase finale consiste nel consolidamento.**

Nella fase di consolidamento vi è ampio spazio per testare e sperimentare il problema si considera risolto quando l'intero gruppo si trova d'accordo su una soluzione. Ciò avviene quando si crea valore per gli individui e per la comunità nel suo insieme. Ciò significa essere in grado di sperimentare, ricercare nuovi metodi innovati per risolvere un problema e testare le potenziali soluzioni insieme.

L'experimenting community si muove avanti e indietro all'interno del modello del change-maker, creando valore per se stessa e per gli altri attraversando tutte le fasi. Può avvenire online o offline, simultaneamente o meno nella costruzione continua di luoghi di incontro flessibili. La scoperta e la sperimentazione potrebbero entrambe avvenire mediante l'utilizzo di materiali, strumenti e spazi messi a disposizione nei laboratori aperti e finire con il diventare delle pratiche quotidiane consolidate. Nel corso di tutte le fasi, l'experimenting community gioca e sperimenta la dimensione culturale interna ed esterna.

Le/i partecipanti hanno l'opportunità di agire e riflettere nello spazio fisico locale e di ampliare la comunità per permettere lo sviluppo di una comunità globale interattiva. Cercano domande e risposte per se stesse/i e per gli altri e tramite questa ricerca si rendono disponibili ad accogliere nuove idee e informazioni e a comprendere altre azioni che potrebbero ispirare la trasformazione della loro pratica, così come quella altrui. In effetti, il cambiamento è al centro di tutto.

La definizione finale dell'experimenting community non si limita a porre al centro di essa la sperimentazione, ma implica il raggiungimento di altre persone all'esterno di essa con le quali si relaziona e matura esperienze al fine di trovare delle soluzioni sostenibili. Le/i partecipanti alla pedagogia del change-maker ricercano il cambiamento attraverso le azioni congiunte a quelle di altre/i, anche a livello mondiale e interculturale.



## DESIDERATE ULTERIORI INFORMAZIONI?

Nel sito Internet di SEEDS ([www.seeds-project.eu](http://www.seeds-project.eu)) potete trovare ulteriori materiali didattici inerenti al progetto SEEDS. Ad esempio, potete consultare gli esempi di buone pratiche relativi alle modalità in cui i metodi SEEDS sono stati utilizzati nella pratica. Potete anche approfondire le vostre conoscenze rispetto allo sviluppo della pedagogia SEEDS o leggere le raccomandazioni su come poterla applicare.

## BIBLIOGRAFIA

Dittert, N., Thestrup, K. & Robinson, S. (exp. 2020). The SEEDS pedagogy - becoming an experimenting community using a technology based toolkit: FabLearn Europe 2019 special issue, *International Journal of Child-Computer Interaction*

Dittert, N., Robinson, S., Thestrup, K. & Knudsen, J. (2019). Supporting creativity and collaboration: Considerations for the development of a technologically enhanced toolkit for kindergartens. Published in FabLearn Europe '19, *FabLearn Europe '19*, Proceedings of the FabLearn Europe 2019 Conference, Article No. 9, Oulu, Finland — May 28 - 29, 2019, ACM New York, NY, USA ©2019, [table of contents](#) ISBN: 978-1-4503-6266-5 doi>[10.1145/3335055.3335064](https://doi.org/10.1145/3335055.3335064), located 28.08.2019 at <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3335064>

Robinson, S. (forthcoming 2020). *Ethnography – a key to engaging students in societal change*: Springer

Sandvik, K. & Thestrup, K. (2018). Skolen som makerspace. I Møller, H. H., Andersen, I. H., Kristensen, K. B. & Rasmussen, C. S. (red.). *Leg i Skolen: Unge Pædagoger*

Thestrup, K. (forthcoming 2020). Den deltagende og eksperimenterende pædagog, In Cecchin, D. & Nørgaard, V. (red.). *Pædagogens kompetencer i bevægelse*: Akademisk Forlag

Thestrup, K., & Pedersen, L. H. (2019). Makeative Makerspaces - When the pedagogy is makeative. In A. Blum-Ross, K. Kumpulainen, & J. Marsh (Eds.), *Enhancing Digital Literacy and Creativity: Makerspaces in the Early Years*. London: Routledge.

Thestrup, K. & Robinson, S. (2016). Towards an entrepreneurial mindset: Empowering learners in an open laboratory, in Papadopoulos, P., Burger, R. & Fana, A. (ed.). *Innovation and Entrepreneurship in Education*. Emerald Group Publishing, p. 147-166 (*Advances in Digital Education and Lifelong Learning*, Vol. 2).





## CONTATTI

---

### SITO INTERNET DEL PROGETTO

[www.seeds-project.eu](http://www.seeds-project.eu)

---

### PROJECT MANAGER

Daycare Department, Comune di Vejle

Skolegade 1, 7100 Vejle, Danimarca

Sito Internet: [www.vejle.dk](http://www.vejle.dk)



**vejle**  
KOMMUNE

---

### PARTENR DEL PROGETTO

