



**4P4C**  
NEW METHODOLOGY  
FOR KEY COMPETENCES  
OF THE FUTURE

# 4P4C Webinar

Strumenti, materiali e appunti per  
lavorare con la natura e l'ambiente

20/12/2023



Co-funded by  
the European Union



**Zaffiria**  
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

**TRALALERE**

cyfrowy  
dialog

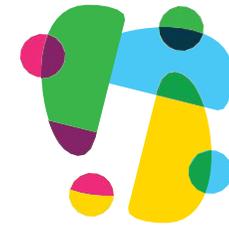


**4P4C**  
NEW METHODOLOGY  
FOR KEY COMPETENCES  
OF THE FUTURE

1

# Benvenuti e benvenute

Alessandra Falconi



**4P4C**  
NOWA METODYKA  
NA RZECZ KLUCZOWYCH  
KOMPETENCJI PRZYSZŁOŚCI

**2**

# Il progetto 4P4C

Angela Sofia Lombardo

## Cosa sono le 4C?

**Comunicazione, Collaborazione, Creatività e Pensiero Critico**

La 4C sono le cosiddette *competenze del futuro* ovvero le competenze importanti da consolidare nei nostri alunni e nelle nostre alunne per prepararli e prepararle al futuro mondo del lavoro ma anche aiutarli ed aiutarle a stare al passo in un mondo che cambia molto velocemente.



Scarica le infografiche dal [sito di Centro Zaffiria](#) oppure inquadra il QR Code



## Cosa sono le 4C?

In realtà, se ci pensiamo bene, saper comunicare, saper collaborare, saper pensare in modo critico e sentirsi in grado di creare sono competenze importantissime già nel presente, tanto che possiamo trovarle, seppur con dei nomi differenti anche all'interno delle indicazioni nazionali per il curricolo.



Padronanza della lingua italiana  
Affrontare una comunicazione essenziale in lingua inglese.



Analizzare dati e fatti della realtà e verificarne l'attendibilità.  
Distinguere informazioni attendibili da quelle che richiedono approfondimento, controllo e verifica.



Sa prendersi cura di se stesso, degli altri e dell'ambiente (forme di cooperazione e solidarietà).



Produce varie tipologie di testi visivi e sa rielaborare in modo creativo le immagini con diverse tecniche.

## Cosa sono le 4C?

In realtà, se ci pensiamo bene, saper comunicare, saper collaborare, saper pensare in modo critico e sentirsi in grado di creare sono competenze importantissime già nel presente, tanto che possiamo trovarle, seppur con dei nomi differenti anche all'interno delle indicazioni nazionali per il curricolo.



Padronanza della lingua italiana  
Affrontare una comunicazione essenziale in lingua inglese.



Analizzare dati e fatti della realtà e verificarne l'attendibilità.  
Distinguere informazioni attendibili da quelle che richiedono approfondimento, controllo e verifica.



Sa prendersi cura di se stesso, degli altri e dell'ambiente (forme di cooperazione e solidarietà).



Produce varie tipologie di testi visivi e sa rielaborare in modo creativo le immagini con diverse tecniche.

## L'Apprendimento Creativo

L'idea delle 4P è stata sviluppata da Mitchel Resnick all'interno della sua idea di Apprendimento Creativo.

Resnick ha sviluppato la sua visione di apprendimento osservando come i bambini giocano nella scuola dell'infanzia.

Mentre giocano i bambini e le bambine, attraverso i loro occhi e con le loro mani, ri-creano modelli del mondo che li circonda e costruiscono la loro conoscenza.



## L'Apprendimento Creativo

Mentre giocano i bambini e le bambine, attraverso i loro occhi e con le loro mani, ri-creano modelli del mondo che li circonda e costruiscono la loro conoscenza.

Il gioco creativo dei bambini e delle bambine nella scuola per l'infanzia può essere descritto come una spirale.



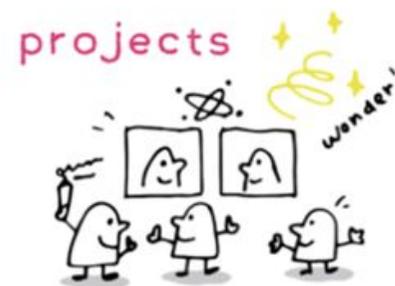
## Cosa sono le 4P?

**Progetti:** Mentre bambine e bambini lavorano ad un progetto imparano nuove cose e sviluppano nuove competenze in un contesto significativo e altamente motivante.

**Passione:** Le conoscenze più solide si ottengono lavorando su un progetto che nasce dai propri interessi, intesi come passione, curiosità o motivazione intrinseca all'azione.

**Pari:** Attraverso il lavoro tra pari i bambini sviluppano competenze sociali fondamentali come saper condividere le proprie idee e intenzioni, o la capacità di risolvere i conflitti.

**Gioco (Play):** Non come un'attività ma come un'attitudine, uno stile di approcciarsi al mondo fatto di gioia di sperimentare, provare cose nuove, armeggiare, combinare, mettere alla prova idee e limiti, nonché correre rischi.



Credits: LifeLong Kindergarten, MIT Media Lab

## Qual è la relazione tra 4P e 4C?

Le 4P e, in modo più ampio, il modello e le pratiche di facilitazione relative all'Apprendimento Creativo sono un ottimo modo per portare in classe esperienze di apprendimento che favoriscono lo sviluppo delle 4C



Scarica le infografiche dal [sito di Centro Zaffiria](#) oppure inquadra il QR Code



## Dalle 4P alle 4C: una guida pratica

- GUIDA TEORICA CON ALCUNI SPUNTI DI FACILITAZIONE IN CLASSE
- COLLEZIONE DI PERCORSI DIDATTICI
- RACCOLTA DI BUONE PRATICHE A CURA DI MAESTRE E MAESTRI DA TUTTA EUROPA

Scarica la guida dal [sito di Centro Zaffiria](#) o attraverso questo QR Code



# I percorsi didattici

Esplorare, scoprire, creare ed imparare tante cose sulla natura attraverso i media digitali e le nuove tecnologie.

**#1 Piante urbane (Centro Zaffiria)**

**#2 Viaggio nell'universo delle piante (Centro Zaffiria)**

**#3 Orologio floreale (Cyfrowy Dialog)**

**#4 Il ciclo delle stagioni (Cyfrowy Dialog)**

**#5 Io, il mio telefono ed il pianeta (Tralalere)**

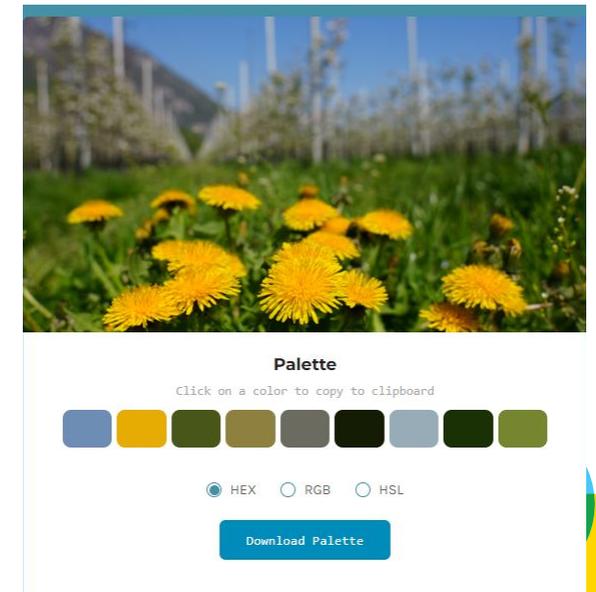
Scarica la guida dal [sito di Centro Zaffiria](#) o attraverso questo QR Code



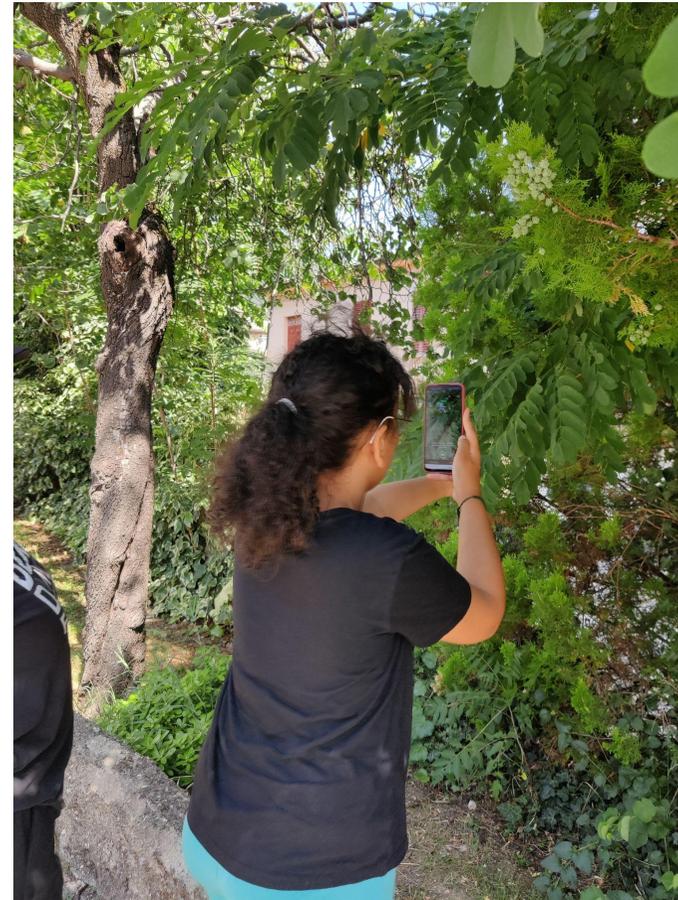
# Piante Urbane

Con questo atelier digitale alunni ed alunne potranno sperimentarsi nel ruolo di scienziati e divulgatori scientifici.

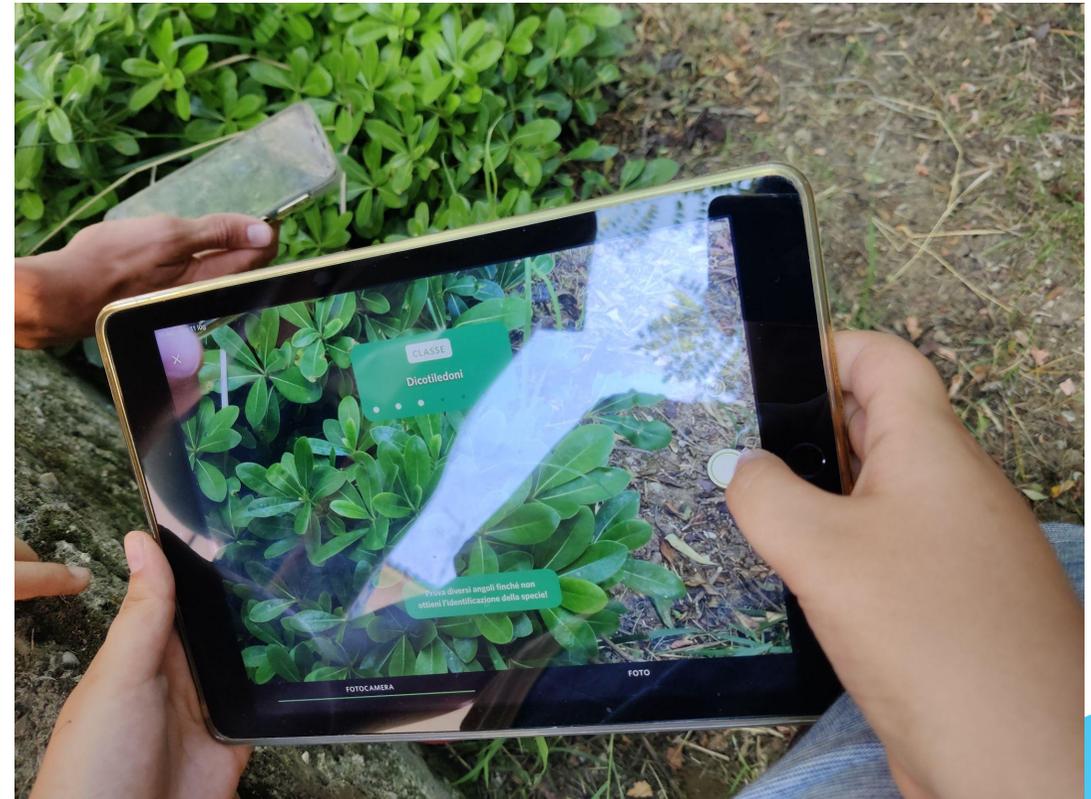
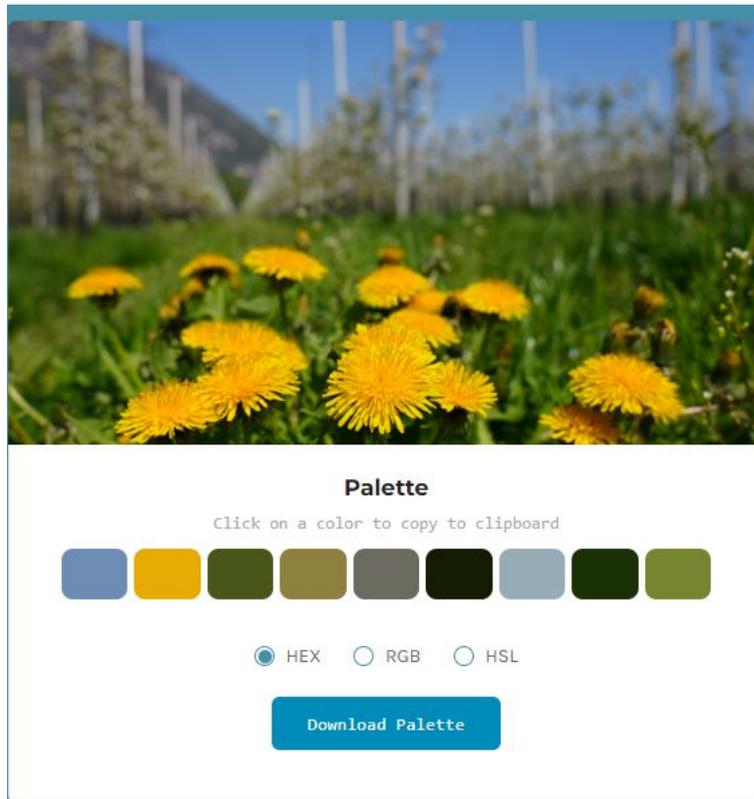
Dopo un lavoro sul campo per osservare la diversità delle piante che popolano il quartiere, con l'aiuto delle tecnologie digitali i bambini lavoreranno per creare una mappa multimediale e un progetto finale per divulgare ciò che hanno scoperto come giovani scienziati urbani



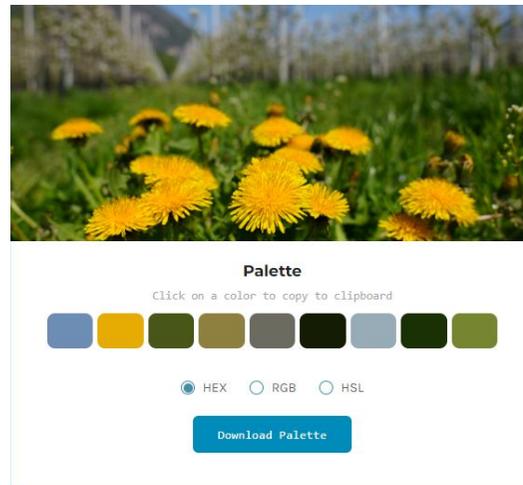
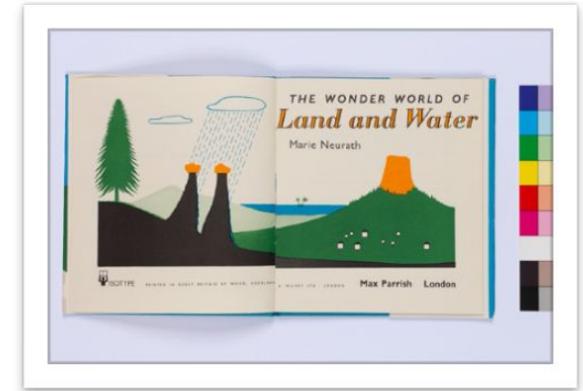
## Step 1 osservare e fotografare



## Step 2 Catalogare e illustrare



## Step 2 Catalogare e illustrare



# Step 3 Creare una mappa

Mappa delle osservazioni

Map interface showing observation points (green and red markers) on a topographic map. The map includes labels for locations like Viggiolo, Chiesa del Poggio, Ca' Fusina, and Rocca di Maiolo. A 'Mappa' and 'Satellite' toggle is visible at the top left. A '500 m' scale bar and 'Termini' link are visible at the bottom right of the map area.

Osservazioni recenti

A horizontal carousel of seven small photographs showing various plants and insects, likely related to the observations on the map.

Scorciatoie da tastiera Dati mappa ©2023 500 m Termini Segnala un errore nella mappa

## Step 4 Rielaborare con creatività



## Viaggio nell'universo delle piante

In questo digital atelier gli studenti potranno sperimentare percorsi alternativi per conoscere le piante aggiungendo giocosità e creatività alla tradizionale lezione di scienze.

Useranno due diverse tecnologie per guardare le piante da un nuovo punto di vista: ingrandito e amplificato.

Le piante diventeranno anche fonte di colore per un esperimento a cavallo tra l'arte e la scienza.



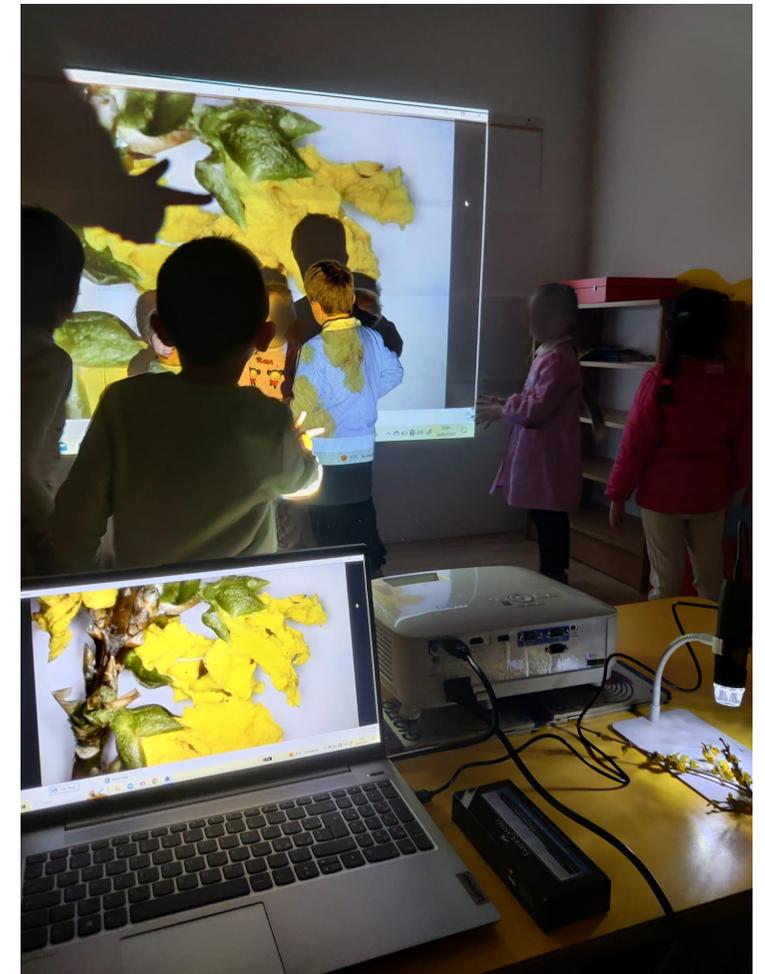
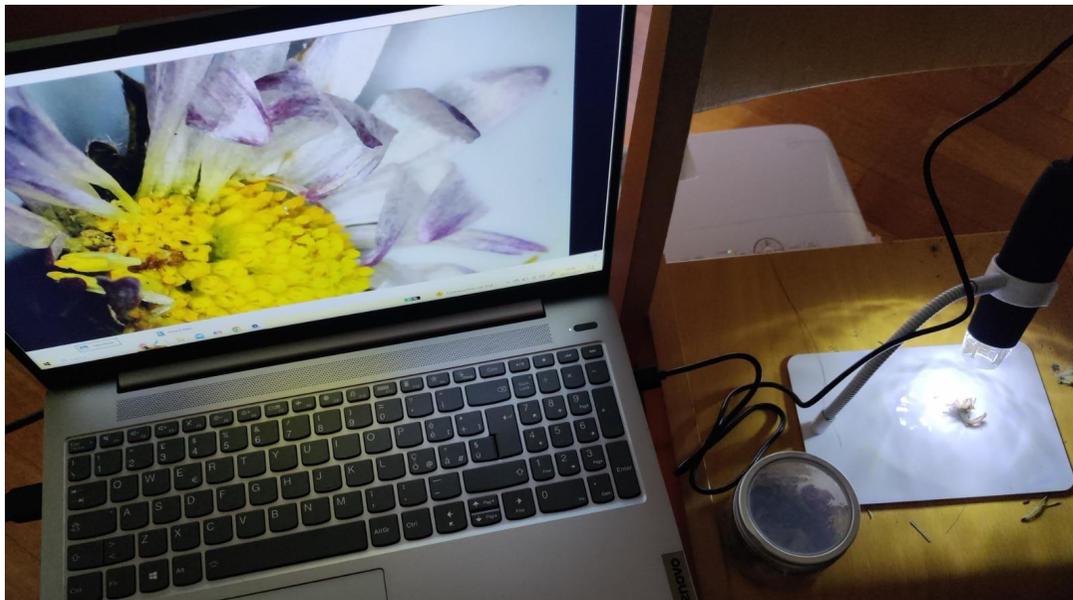
# Viaggio nell'universo delle piante

Guardare le piante da un nuovo punto di vista, **amplificato** con PlantWave



# Viaggio nell'universo delle piante

Guardare le piante da un nuovo punto di vista,  
ingrandito con il microscopio digitale.



# Viaggio nell'universo delle piante

Estrarre il colore dalle piante e trasformarlo in acquerelli



# Le buone pratiche

Maestre e maestri da tutta Europa ci hanno regalato la loro esperienza per condividerla con voi.

**#1 Farfalle: le protettrici della natura** [di Claudia Cozzi](#)

**#2 Animiamo la Repubblica Romana!** [di Nicole Gavelli](#)

**#3 STEAM-saurus** [di Rosalinda Ierardi](#)

**#4 Emozioni** [di Rosalinda Ierardi](#)

**#5 Creazione di un gioco da tavolo autunnale**

**#6 Lente d'ingrandimento vs tablet**

**#7 Coton Mania**

**#8 Mona Lisa Madness**

**#9 L'approccio scientifico - scegliere un'ipotesi usando il metodo dei 4 angoli**

**#10 Robot in movimento**



**4P4C**  
NEW METHODOLOGY  
FOR KEY COMPETENCES  
OF THE FUTURE

**3**

**App**

***Andar per boschi***

Cecilia Piazza

## Proposta di attività



# Proposta di attività





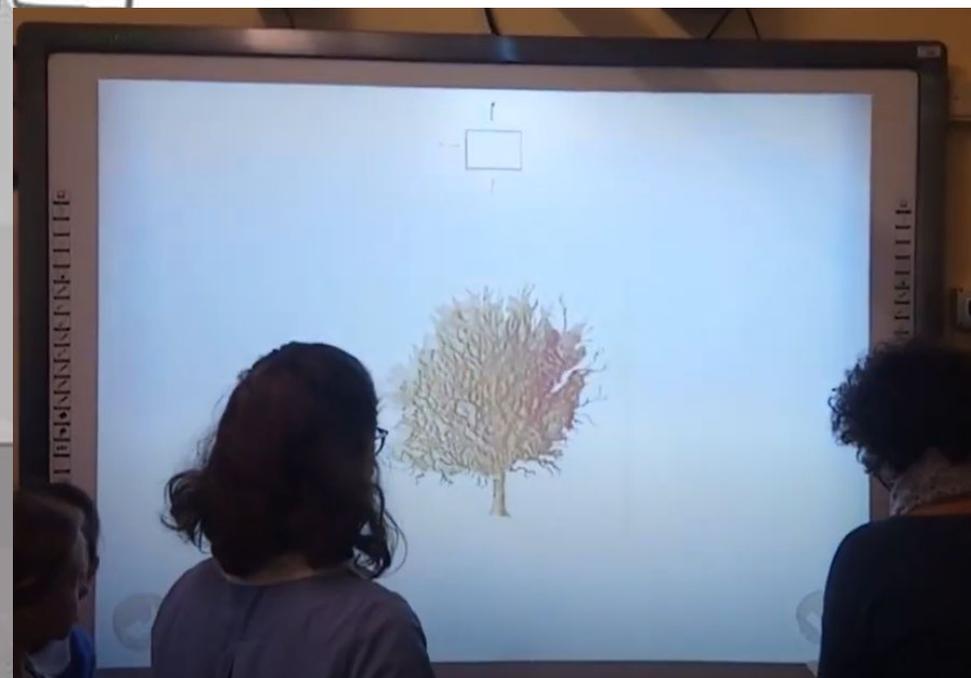
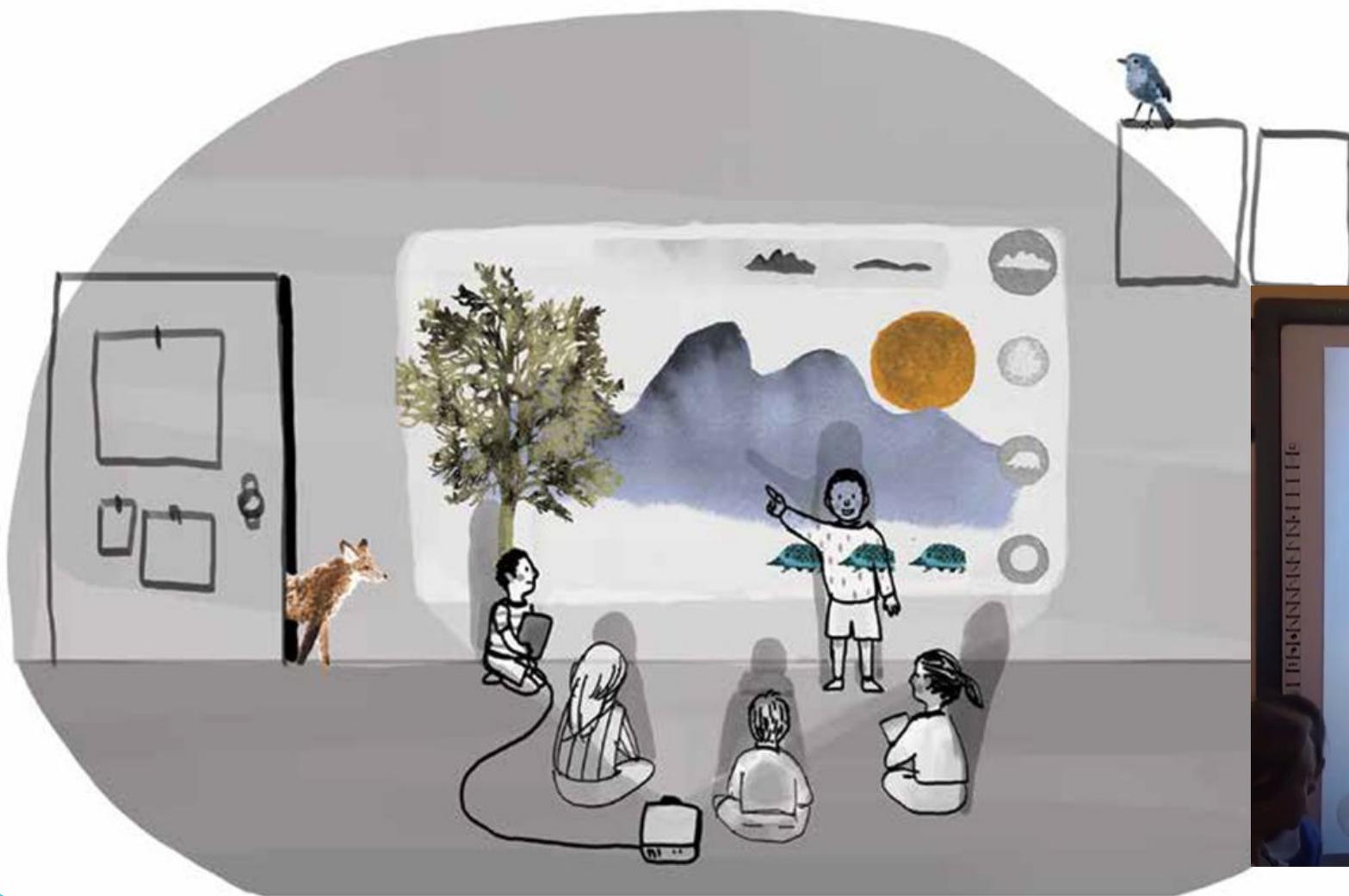
# Proposta di attività



# Proposta di attività



# Proposta di attività





**"Andar per boschi" - Tutorial dell'app**



4

# Proposta di atelier digitale per la scuola dell'infanzia

Silvia Mendes

# Natura in proiezione

[www.keepintouch-project.eu/it/da14-natura-in-proiezione/](http://www.keepintouch-project.eu/it/da14-natura-in-proiezione/)



Ideato da: **Sara Battistel** - **Cristina Zecchin** (Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo). **In co-progettazione con Zaffiria**

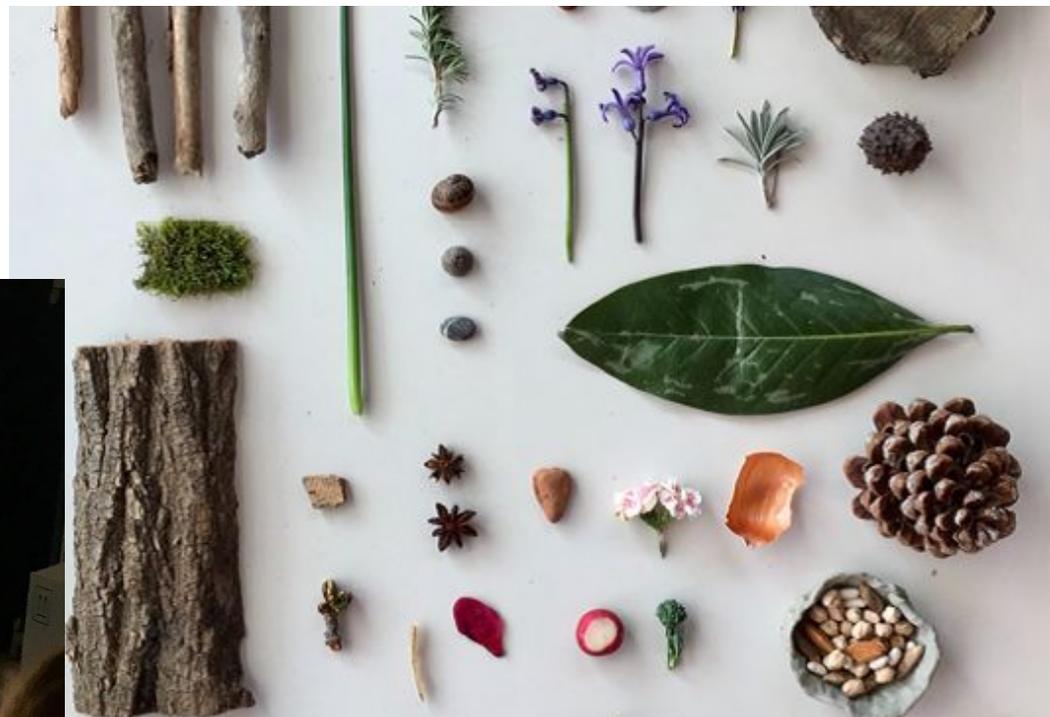
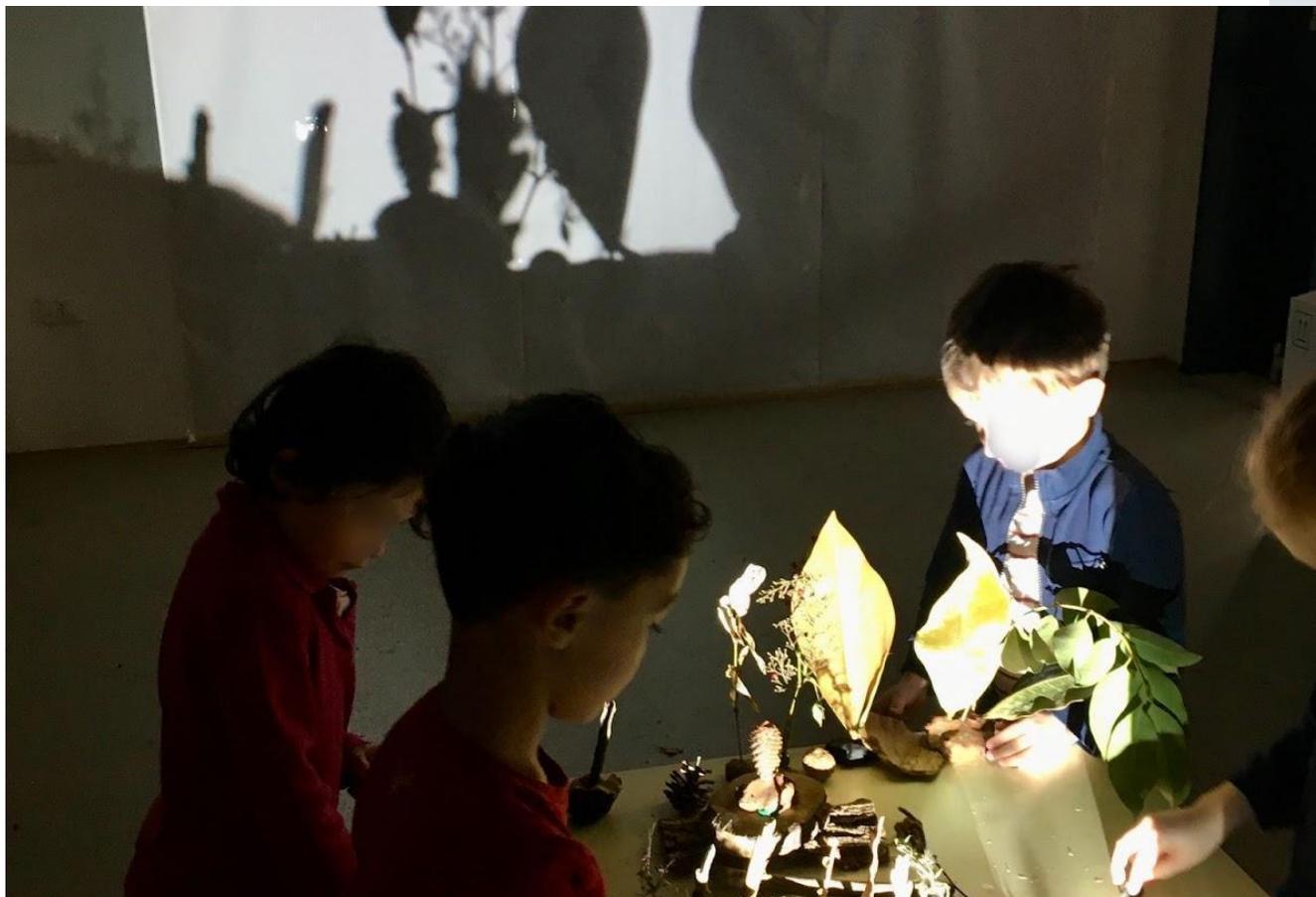


## Step 1



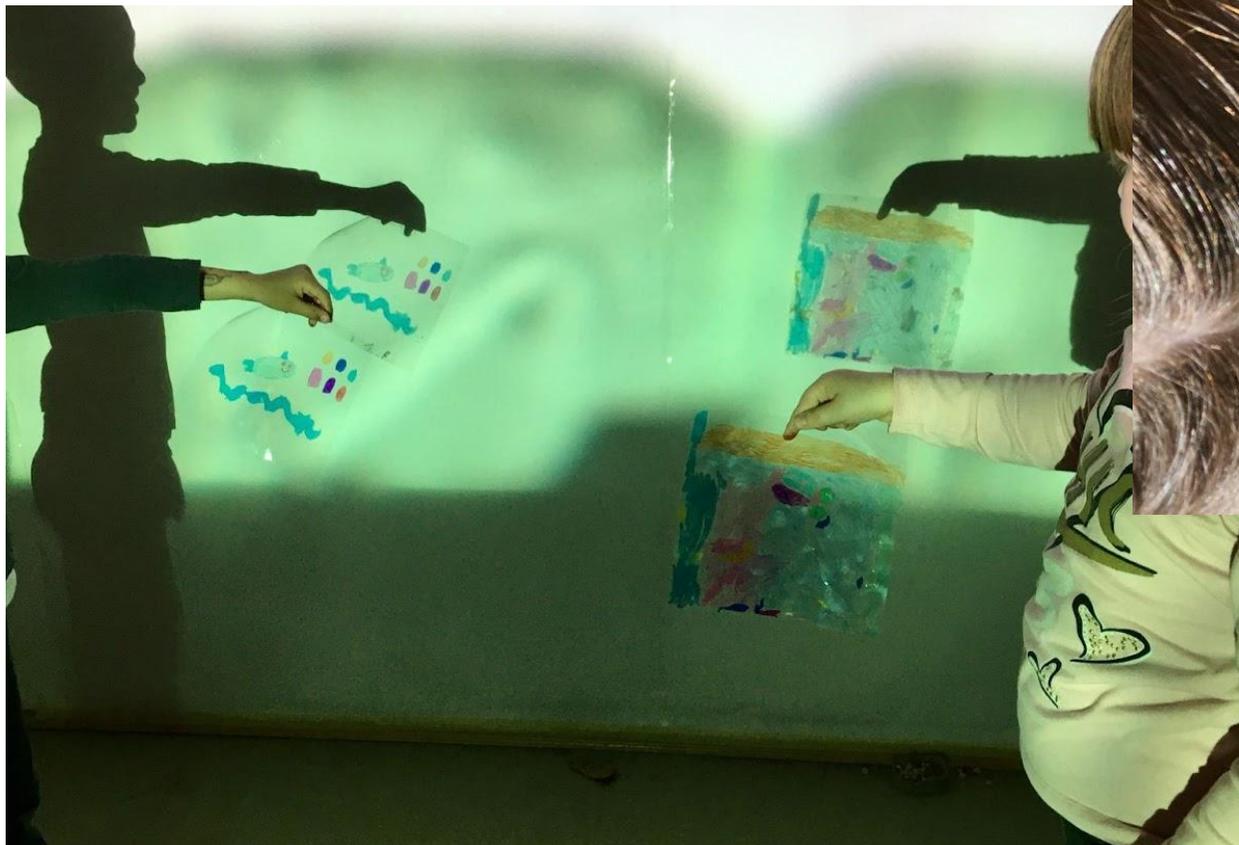
Sperimentare la luce come generatrice di ombre

## Step 2



Sperimentare e giocare con le ombre della natura

## Step 3

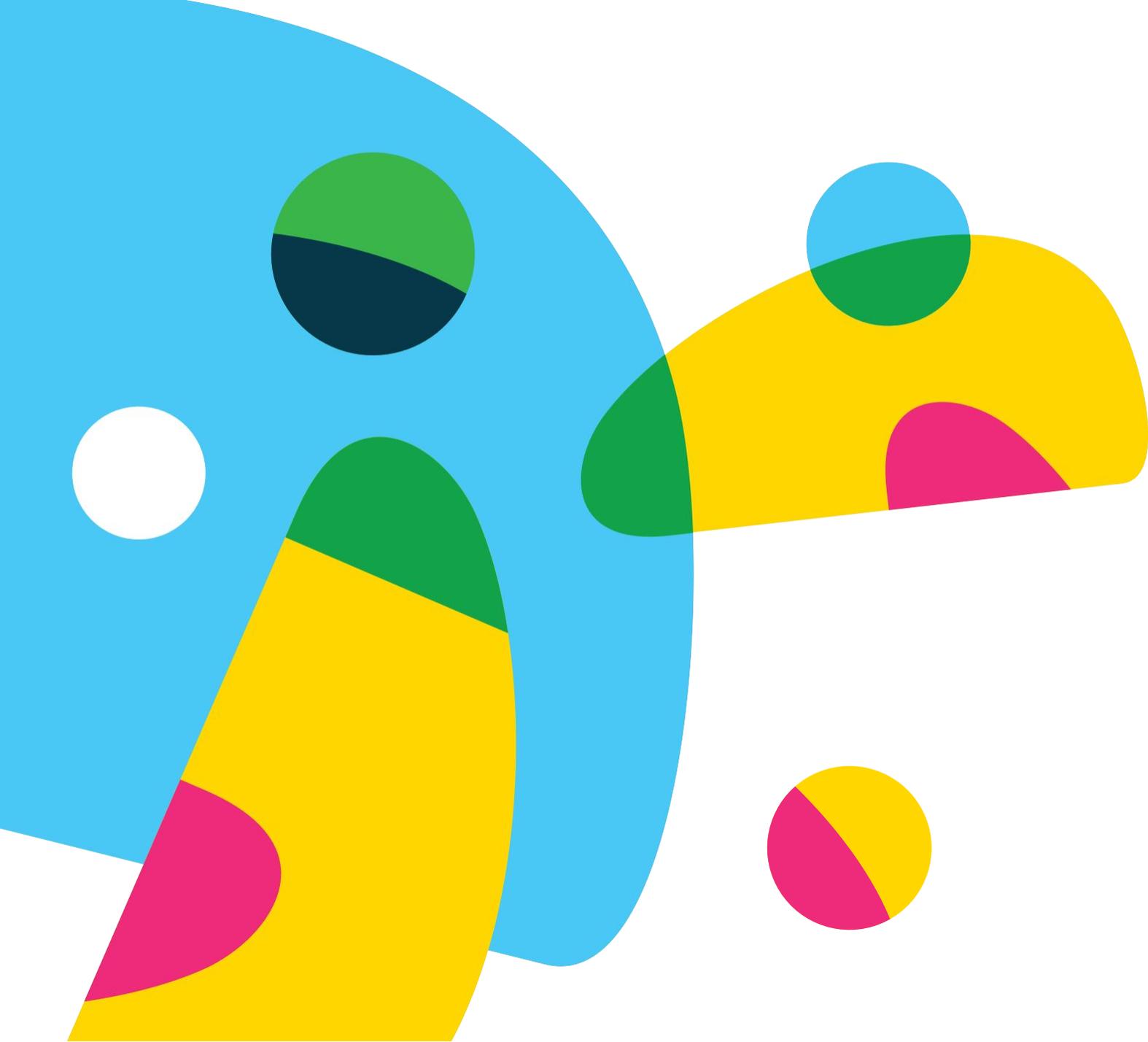


Scoprire e sperimentare con le ombre colorate

## Step 4



Scoprire le “ombre” digitali e creare mondi fantastici



5

# Grogh, storia di un castoro

di Gianni Zauli



**4P4C**  
**NEW METHODOLOGY**  
FOR KEY COMPETENCES  
OF THE FUTURE

**Grazie!**



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

