

Titolo attività	Incontri di formazione insegnanti progetto "IN UN MONDO DI MUSICA"
IC	Linussio-Matiz
Scuola/plesso	Scuola infanzia "Mons F. Comelli"
Comune	Piano d'Arta
Insegnante di riferimento	Antonia Francescato
Numero partecipanti	17 insegnanti provenienti da tutte le scuole dell'infanzia dell'I.C.

Date:

Primo incontro	21/02/2024
Secondo incontro	04/03/2024

Descrizione delle specifiche attività svolte

<p>Primo incontro: Illustrazione del funzionamento del proiettore interattivo e sperimentazione delle attività proposte alle classi.</p> <p>Per prima cosa ho fatto una dimostrazione delle seguenti funzioni principali del proiettore interattivo in dotazione alle classi: funzione di calibrazione delle penne interattive, modalità lavagna per disegnare, modalità proiettore interattivo con collegamento a PC e Tablet, modalità mista (proiezione schermo + disegno sulla proiezione).</p> <p>Successivamente ho lasciato che le insegnanti sperimentassero direttamente le varie funzioni attraverso le attività che avevo già iniziato a proporre alle classi.</p> <p>Nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abbiamo visionato l'albo illustrato OH! di Hervé Tullet e, con il proiettore interattivo, abbiamo creato una melodia composta da simboli come quelli utilizzati nel libro utilizzando la funzione "lavagna per disegnare" ed i cerchi colorati (rossi e blu) da me realizzati per l'occasione. - Abbiamo utilizzato la funzione "proiettore interattivo" collegato al computer giocando con gli esperimenti presenti sul sito Chrome music lab. Nel primo esperimento le maestre hanno potuto creare, colorando sullo schermo i pixel per creare l'iniziale del loro nome, una canzone con l'esperimento <i>Song Maker</i>. Nel secondo esperimento, fissando saldamente il tappeto di proiezione al pavimento, le maestre hanno ricreato un gioco "campana" con l'esperimento <i>Melody Maker</i> per poi giocare saltando sul tappeto da una casella colorata all'altra mentre il programma suonava la melodia realizzata. - Abbiamo utilizzato la funzione "proiettore interattivo" collegato al tablet per sperimentare la App Patatapp che permette, toccando varie parti dello schermo, di creare melodie e figure geometriche animate.
--

**Secondo incontro: Riflessione sulla risposta dei bambini al ciclo di laboratori appena conclusi e spunti per proseguire con altre app (Floris, Andar per Boschi).
Presentazione dell'attività da svolgere con i genitori "Flip il cucciolo".**

Per prima cosa ho chiesto alle insegnanti di dividersi in gruppi basandosi sulle combinazioni di classi tenute per i laboratori (Sutrio-Ravaschetto; Paluzza – Timau Cleulis; Treppo Ligosullo - Piano D'arta). Ogni gruppo è stato invitato a riflettere e discutere su quanto osservato nel corso dei laboratori, è stato poi nominato un portavoce per gruppo che ha condiviso quanto emerso dalla discussione. Nel corso della condivisione delle riflessioni emerse ho facilitato l'emersione sia dei punti positivi che di quelli negativi (entrambi visionabili nella sezione *feedback dei docenti* del presente documento).

Una volta terminato il giro di condivisione e di discussione abbiamo dedicato il resto del tempo a sperimentare altri modi ed altre app per utilizzare il proiettore interattivo.

In particolare ho fatto sperimentare ai docenti, prima con il proiettore interattivo, poi con i loro stessi dispositivi la App Andar per Boschi di Centro Zaffiria.

Successivamente abbiamo sperimentato la app Floris di Centro Zaffiria.

Ho concluso invitando le insegnanti a proseguire il lavoro svolto coinvolgendo inoltre i genitori dei bambini. Attraverso la app Flip il cucciolo i bambini possono vivere una esperienza in continuità tra scuole famiglia: a scuola con le maestre i bambini scoprono la storia di Flip così come proposta dalla App, a casa i genitori possono registrare le loro voci come narratori della storia e far rivivere l'avventura di Flip ai loro bambini con una voce narrante molto familiare.

Materiali presentati (elenco e link)

- [Chrome music lab](#)
- [Patatapp](#)
- [Oh! Un libro che fa dei suoni](#) di Hervè Tullet
- [Andar per Boschi App](#)
- [Floris App](#)
- [Flip il cucciolo App](#)

Monitoraggio e valutazione

La maggior parte delle insegnanti presenti alla formazione non aveva competenze pregresse nell'uso dei proiettori interattivi, sebbene tali strumenti fossero già presenti nei vari plessi. Tutte si sono mostrate molto attente ad apprendere gli aspetti tecnici di utilizzo del proiettore.

La formazione è stata utile non solo per dare le competenze tecniche di utilizzo del proiettore ma anche per dare spunti operativi ed una prospettiva di utilizzo didattico del proiettore come strumento a favore della creatività e della sperimentazione.

Outputs (descrizione e link)

Non sono stati realizzati outputs.

Osservazioni, annotazioni, feedback dei docenti

Nel corso delle attività di riflessione sono emersi numerosi punti positivi, le classi possedevano i proiettori interattivi ma molte classi non li avevano mai utilizzati mentre altre li avevano utilizzati come meri strumenti di proiezione, avere quindi un esperto che non solo ha mostrato tutte le funzionalità ma ha anche proposto esempi di attività per sfruttare al meglio le varie funzionalità è stato il punto emerso in modo più predominante.

La maggior parte delle maestre ha apprezzato le attività ed il filo rosso che le collegava (usare codici di forme e colori per creare ritmi e melodie), in particolare l'attenzione a offrire sempre un piano digitale/virtuale collegato ad un piano più fisico/manuale.

Le maestre di musica (alcune classi d'infanzia di questo istituto sono ad indirizzo musicale) hanno osservato come, sebbene il titolo dell'attività sia "un mondo di musica", a livello tecnico si sia fatta poca educazione musicale. Ho invitato le maestre di musica a sfruttare i laboratori proposti come punto di partenza per elaborare, con le loro competenze, delle attività con il proiettore interattivo che siano più in linea con gli obiettivi di educazione musicale che hanno per le varie classi.

Personalmente ho visto molte maestre entusiaste soprattutto delle possibilità didattiche che il proiettore interattivo come strumento offre.

Ritengo che, essendo Zaffiria un'entità che si occupa di media education e non di educazione musicale l'attività sia stata più che adeguata. Mi rendo conto che, sebbene il progetto sia stato presentato nel dettaglio dalla maestra referente è possibile che le maestre esperte nel campo dell'educazione musicale possano aver sviluppato delle aspettative differenti rispetto alle attività ma anche questa è diventata occasione di rimando alle insegnanti ad approfondire e utilizzare lo strumento digitale per creare nuovi contenuti ed attività didattiche.