

Добри практики от Италия



→ Изтеглете целия
текст на DIGITAtelier
сравнителен доклад
bit.ly/digitatelier-good-practices-comparative-report



DIGITAtelier – Иновативни педагогически модели за насърчаване на дигиталното благосъстояние в ранното детство и началното образование.

Проект N° 101195793



Co-funded by
the European Union

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

In a World of Music („В свят на музика“) – Centro Zaffiria



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

„В свят на музика“ се проведе в началото на 2024 г. в няколко детски градини в региона Фриули – Венеция Джулия. Проектът обхваща около 60 деца на възраст 3 – 6 години от различни групи и включи специализирано обучение за 17 педагози. Инициативата беше отчетливо приобщаваща, като осигури участие на деца с разнообразни образователни потребности, включително невноразнообразни участници, в силно подкрепяща и отзивчива среда.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ и ЦЕЛИ

Проектът цели да задълбочи творческото изразяване на децата чрез игрово изследване на звук, музика и дигитални медии. Чрез интегриране на аналогови и дигитални инструменти децата свързват визуално-символното мислене с музика, движение и съвместни преживявания. Насочен е към развитие на напречни компетентности – когнитивни, дейностни, социални и емоционални – чрез смислено дигитално взаимодействие.



ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

В рамките на три интерактивни сесии децата създават „звукови пейзажи“, вдъхновени от **Oh un livre qui fait des sons** на Ерве Тюле. Участниците изработват аналогови символи на звуци и ги комбинират с дигитални взаимодействия чрез интерактивни бели дъски и „проекционни килими“. В следващи стъпки използват собствените си имена като музикални композиции и работят с Chrome Music Lab и приложението Patatap, съчетавайки дигитално създаване на звук с движение и визуално изкуство. Проектът завършва с интерактивна звукова инсталация, в която децата „оживяват“ миниатюрни физически пейзажи чрез дигитално взаимодействие.

ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** развитие на символно мислене, логическа последователност и абстрактно разсъждение чрез мултисензорни музикални активности.
- **Физическо:** комбинация от фини двигателни



задачи и подвижни игри, които подпомагат координацията и сензорната интеграция.

- **Социално:** централна роля на сътрудничеството – емпатия, взаимодействие между връстници и споделени роли на лидерство.
- **Психологическо:** приобщаващият, игрови подход насърчава емоционалната увереност и творческото себеизразяване, с особена полза за деца с различни образователни нужди.

ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

Дейностите са целенасочено проектирани да бъдат лесни за прилагане и приобщаващи, без нужда от специализирани умения или скъпо оборудване. Chrome Music Lab и Patatap са безплатни и интуитивни, което прави практиката лесно възпроизводима в разнообразни образователни контексти. Гъвкавата структура позволява на педагозите да адаптират съдържанието според конкретните нужди и особености на своята група.

- **Подробно описание:** www.zaffiria.it/in-un-mondo-di-musica
- **Видео, заснето от учители:** youtu.be/Q67Pt4OiuGY



„Небеса на прозореца“ (Cieli alla finestra) – Centro Zaffiria



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

Проектът „Небеса на прозореца“ се реализира през учебната 2024 – 2025 г. в три детски градини в град Одерцо, Италия. В него участваха няколко групи деца на възраст 3 – 6 години в рамките на междудисциплинарни дигитални ателиета, разработени и водени съвместно от педагози и аниматори, като успешно се съчетават изкуство, наука и дигитално изследване.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ и ЦЕЛИ

Проектът има за цел да развива наблюдателност, научно любопитство, творческо изразяване и дигитална грамотност, като приканва децата да изследват и интерпретират небето и облаците. Чрез това

преживяване децата изграждат мултисензорно и интердисциплинарно разбиране за света, свързвайки естествените явления със символни и разказвателни езици. Проектът също така насърчава работата в екип, съпреживяването и емоционалното включване.

ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

В рамките на пет сесии децата наблюдават и документират облаци с таблети, след което творчески пресъздават своите наблюдения чрез различни художествени техники – рисуване, живопис и колаж. Дейностите се обогатяват с дигитални експерименти с помощта на приложения като StopMotion Studio, Paint with Music и дигитални микроскопи, които позволяват на децата да анимират и изследват своите физически творби в дигитална среда.



Проектът завършва с импровизирана инсталация представление „Небето в една стая“ (Il cielo in una stanza), в която децата физически взаимодействат със своите произведения в богата на сетивни преживявания колективна среда.

ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** развитие на наблюдателност, ранно научно мислене и символно представяне чрез значими аналогово-дигитални преживявания.
- **Физическо:** подпомагане на двигателното развитие и сетивното възприятие чрез работа с естествени материали и движение.
- **Социално:** сътрудничество, активно слушане и споделено вземане на решения

са в центъра на процеса.

- **Психологическо:** радост, себеизразяване и емоционална увереност чрез творческо изследване и колективно споделяне на резултатите.

ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

Използваните материали и технологии са лесно достъпни и интуитивни, не изискват специализирани технически умения или значителни ресурси. Практиката е гъвкава и приложима в различни образователни контексти, позволявайки адаптация според размера на групите, наличната техника и педагогическите цели, което гарантира широка възпроизводимост и приобщаващ характер.

- **Линк:**
www.zaffiria.it/cieli-alla-finestra



La Zooperata („Парадът на животните“) – Centro Zaffiria



КОНТЕКСТ на ПРИЛАГАНЕ

Проектът La Zooperata („Парадът на животните“), част от по-широката инициатива „L'Arca Digitale“, се реализира в Лауко, отдалечено село в североизточна Италия. В него участваха около 150 деца в предучилищна и начална училищна възраст, заедно с техните семейства и местната общност, като чрез дигитална координация и колективни творчески процеси проектът успешно преодолява географската изолираност и изгражда нови социални връзки.

ОБРАЗОВАТЕЛНА ВИЗИЯ и ЦЕЛИ

Инициативата е създадена с цел насърчаване на креативността, дигиталното разказване на истории и чувството за общностна принадлежност, като приканва децата да измислят и анимират въображаеми животни, вдъхновени от приказки. Тя също така цели укрепване на социалните връзки чрез дигитални медии и публично представяне, като стимулира емоционално изразяване и колективно празнуване в географски разпръснати общности.



ДЕЙНОСТИ и МЕТОДОЛОГИЯ

Проектът е структуриран в пет взаимосвързани фази, започвайки с дистанционно сътрудничество между учители и родители за тематична подготовка. Децата създават приказни истории, рисуват и изработват въображаеми същества, които след това се дигитализират и анимират чрез техниката стоп кадър.

Кулминацията е общественият „дигитален парад“, по време на който анимираните творби на децата се прожектират върху фасадите на местни сгради, превръщайки селото в пространство за колективно разказване и публично празнуване. След парада анимациите се използват в класните стаи, които се трансформират в потапящи среди за визуално и разказвателно преживяване.

ИЗМЕРЕНИЯ на ДИГИТАЛНОТО БЛАГОСЪСТОЯНИЕ

- **Когнитивно:** децата развиват символно мислене, умения за разказване и дигитална грамотност, превръщайки рисунките си в анимирани истории.
- **Физическо:** процесът на рисуване и работа с материали подпомага фина моторика и



сетивната ангажираност.

- **Социално:** проектът свързва отдалечени общности, насърчавайки сътрудничество, споделен опит и колективна идентичност.
- **Психологическо:** децата преживяват гордост и емоционално удовлетворение, когато техните творби оживяват и се споделят публично.

ДОСТЪПНОСТ и АДАПТИВНОСТ

Проектът използва прости, нискобюджетни и интуитивни инструменти (като Stop Motion Studio), което го прави широко достъпен и лесно възпроизводим. Неговата гъвкава и модулна структура позволява адаптиране към различни образователни и обществени контексти. Успешното включване на семействата и местните общности показва значителен потенциал за приобщаване, устойчивост и изграждане на общност, дори в региони с ограничена дигитална инфраструктура.

- **Линк:** www.terredincanti.it/zooparata-2025
- **Видео:** youtube.com/watch?v=ZNH1Z4MnF-l&t=92s

