

SEEDS

## LA PEDAGOGIA SEEDS

Il processo del Change-Maker e l'*Experimenting community* nelle scuole dell'infanzia



## INDICE

INTRODUZIONE .....	2
LA PEDAGOGIA SEEDS .....	3
LE FASI .....	5
Fase 1: IMITAZIONE .....	5
FASE 2: SCOPERTA DELLE POTENZIALITÀ .....	5
FASE 3: RICERCA DELLA TRASFORMAZIONE .....	6
FASE 4: DEFINIZIONE DI UN ESPERIMENTO COMUNE .....	6
DESIDERATE ULTERIORI INFORMAZIONI? .....	7
BIBLIOGRAFIA .....	7
CONTATTI .....	8
SITO INTERNET DEL PROGETTO .....	8
PROJECT MANAGER .....	8
PARTENR DEL PROGETTO .....	8





## 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.



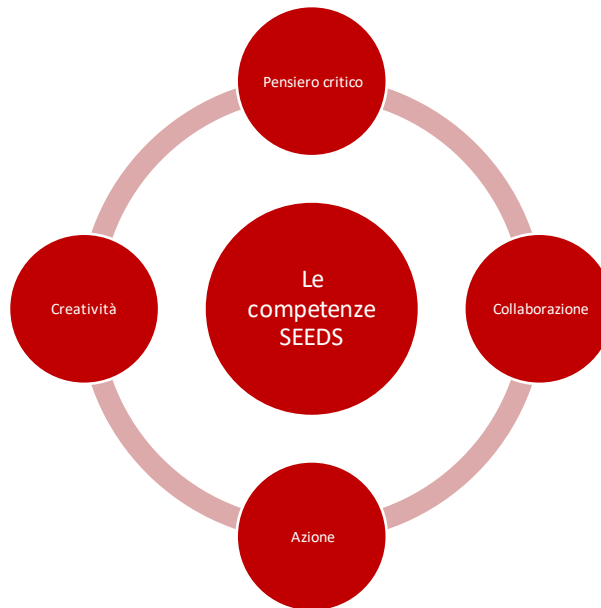


## LA PEDAGOGIA SEEDS

La pedagogia illustrata nella tabella qui sotto è stata sviluppata dai risultati ottenuti dal progetto SEEDS. Coniuga il modello *Change-Maker* (agente del cambiamento) (Robinson, 2020) e la metodologia dell'*Experimenting Community* (Thesrup, 2020), dando vita ad una pedagogia innovativa, che può essere applicata in quasi tutte le attività pedagogiche, dalle scuole dell'infanzia all'università.

Phases	Copying intention	Discovering potential	Seeking transformation	Establishing a common value
Question	What can these technologies do?	What else can these technologies do?	What do we want these technologies to do?	What else do we want these technologies to do?
The role of the teacher	The instructor/expert	From the instructor to the facilitator	From the facilitator to the participator	A learner
Relation to the children	Instructing children to carry out given tasks	Instructing to children to carry out more open tasks	Listening to children and formulating new tasks together	Listening to everybody and agreeing on common tasks
The relation to the outside world	The outside world is not relevant	The outside world may be considered	The outside world is included to some extent	The outside world is incorporated as an important element
The narratives	There are no relevant narratives	The narratives may describe an abstraction of the real world	Narratives are constructed	Narratives are important for identifying burning questions
The use of space, material and tools	Predefined space, materials and tools are introduced	Additional space, materials or tools are introduced	A new set of spaces, materials and tools are added – not previously connected	New spaces, materials and tools are added according to the needs of the question
The learning	The answer exists already and is repeated through one process	The answer exists already but there may be multiple ways to reach it	Questions arise and are examined and possible answers are found	The possible answers are the basis of new questions

La pedagogia SEEDS supporta e coltiva lo sviluppo delle competenze imprenditoriali che includono il potenziamento della creatività, della collaborazione, del pensiero critico e della volontà di agire, i quali rappresentano i punti cardine delle competenze di SEEDS.



È importante tenere presente che la descrizione di pedagogia SEEDS riportata nel presente documento non è considerabile come definita e non si esaurisce in un esperimento comune ma continuerà a svilupparsi in base al contesto e alla situazione didattica, ad esempio: il contesto fisico, le/i partecipanti, le risorse e le tecnologie digitali disponibili.

Il gruppo di apprendimento, che include anche l'insegnante (la/il quale imparerà tanto quanto le/gli allieve/i), deciderà insieme come sviluppare il proprio specifico processo di apprendimento, basato sul valore che intende creare per se stesso e per gli altri.

In base ai risultati del progetto SEEDS, la tabella riportata illustra le varie fasi che, procedendo da sinistra verso destra, descrivono come le experimenting community possono essere sviluppate. Queste fasi sono: i) imitazione ii) scoperta delle potenzialità iii) ricerca della trasformazione e iv) definizione di un esperimento comune. Ogni fase è guidata da una domanda centrale che cambia i suoi obiettivi allo svilupparsi della comunità. Il ruolo dell'insegnante cambia in ogni fase, come anche la sua relazione con le/gli allieve/i.

In sintesi, potremmo dire che la pedagogia SEEDS potrebbe cominciare come un processo chiuso, in cui si conoscono tutte le risposte, il contesto e i materiali vengono messi a disposizione e l'apprendimento si riduce al copiare o al ripetere. Man mano che le/gli allieve/i sviluppano le conoscenze e le esperienze necessarie, le fasi diventano più aperte e cominciano a includere nuove risorse, coinvolgere il mondo esterno, usare i racconti e modificare l'uso dello spazio e delle risorse.

Le fasi qui descritte contribuiscono alla creazione di una experimenting community. Dopo la loro creazione, queste comunità saranno in grado di attingere dalle loro stesse competenze o di



raggiungere altre persone con le quali rispondere insieme alle domande individuate. La pedagogia SEEDS usa le domande come elemento fondamentale per esplorare e analizzare le possibili soluzioni. Questo modo di affrontare i problemi e di risolverli rappresenta una competenza essenziale per il futuro.

## LE FASI

### FASE 1: IMITAZIONE

La prima fase della pedagogia SEEDS comincia con una idea, forse un po' tradizionale, di insegnamento e apprendimento. Non è necessario cominciare da questa osservazione, tuttavia per molte/i insegnanti questo rappresenta un modo tradizionale di concepire l'insegnamento.

La domanda è chiusa. L'insegnante decide cosa deve essere insegnato e in che modo. L'insegnante è una/un esperta/o e si assume le sue responsabilità nel decidere come le/gli allieve/i dovranno affrontare l'apprendimento e decide in anticipo quali dovranno essere i risultati attesi dalla loro formazione. Ed è proprio per questo che questa fase è chiamata imitazione.

Supponiamo che vi sia un gruppo di allieve/i. C'è qualcosa che loro devono comprendere, delle conoscenze o esperienze che vanno "imparate", ad esempio, in una scuola dell'infanzia si deve insegnare la programmazione e le/gli insegnanti sanno come farlo affinché tutte/i vengano incluse/i: l'insegnante fornisce un Bee-bot a un gruppo di bambine/i e ne spiega i tasti e la loro utilità. Successivamente, chiede a un membro del gruppo di fare muovere il Bee-bot sul pavimento fino a raggiungere un altro membro del gruppo. La/il bambina/o pigia tutti i pulsanti e scopre quelli che riescono a muovere il Bee-bot e anche a cosa servono gli altri bottoni. In questo modo, scopre che "programmare" non è poi così difficile.

### FASE 2: SCOPERTA DELLE POTENZIALITÀ

Anche questa fase successiva potrebbe essere facilmente riconoscibile per diverse/i insegnanti. L'intenzione è quella di favorire lo sviluppo di nuove esperienze e di integrarle all'insegnamento. Per esempio: l'insegnante va aggiungendo dei mattoncini (che insieme corrispondono alla distanza, quando il pulsante viene cliccato una volta) e chiede alla/al bambina/o di muovere il Bee-bot seguendo i mattoncini. Quindi la/il bambina/o dispone i mattoncini e pensa a come fare muovere il Bee-bot da un'estremità all'altra. In questo caso, la/il bambina/o potrebbe dovere ricalcolare, più





di una volta, le curve e i rettilinei. L'introduzione dei mattoncini o di altri materiali, possono aiutare a mettere in gioco le proprie abilità e a sviluppare il pensiero critico della/del bambina/o. Qui l'insegnante diventa una/un facilitatrice/tore, permettendo alle/ai bambine/i di poter utilizzare da sole/i i loro mattoncini.

Il mondo esterno, legato per esempio alle api vere, può essere affrontato parlando delle api e di come volino da un determinato posto a un fiore per prelevarne il nettare. Disegnare un fiore su un mattoncino e un alveare su un altro farà parte dell'esercizio. È interessante vedere come una/un bambina/o naturalmente osserverà prima cosa fanno gli altri (gruppi) per poi sviluppare le proprie idee o copiarle. L'uso del termine "copiare" in questo caso viene incoraggiato in quanto significa che si verificherà, automaticamente, un certo tipo di trasformazione e di differenziazione rispetto alle/gli altre/i.

## FASE 3: RICERCA DELLA TRASFORMAZIONE

Nella fase successiva l'insegnante potrebbe porre delle domande alle quali lei/lui potrebbe non sapere come rispondere – o potrebbe ricevere tali domande dalle/dai bambine/i.

In un esempio tratto dal progetto SEEDS, le/i bambine/i hanno chiesto se avrebbero potuto insegnare al Bee-bot a ballare. In un altro caso ancora, le/i bambine/i hanno chiesto a cosa servisse l'oggetto che si trovava sul dorso del Bee-bot. Quando è stato detto loro che poteva anche essere utilizzato per poggiarci una penna, le/i bambine/i hanno chiesto della carta. In questa fase, sono le/i bambine/i che hanno sviluppato delle idee e hanno posto delle domande. L'insegnante, il cui ruolo cambia da facilitatrice/tore a partecipante, diviene parte del gruppo e i risultati dell'attività la cambiano e trasformano l'apprendimento includendo anche altre conoscenze. Ecco come l'apertura al mondo esterno e alle storie può dimostrarsi di fondamentale importanza.

## FASE 4: DEFINIZIONE DI UN ESPERIMENTO COMUNE

Nella fase successiva il processo diviene molto più aperto. Il gruppo discute delle cose che vorrebbe fare. Una/un bambina/o voleva il Bee-bot volasse, un altro ancora voleva metterlo insieme a un Ozobot per vedere se sarebbero potuti diventare amici.

Il gruppo deciderà abbastanza velocemente cosa è importante e significativo. Occorre considerare la motivazione delle/dei bambine/i, la loro concentrazione e l'impegno che mostrano quando si assumono la responsabilità del proprio processo di apprendimento.



Il ruolo dell'insegnante non consiste solo nel supportare l'apprendimento, ma anche nell'assicurarsi che si sviluppi una riflessione critica e che le loro competenze diventino visibili. Il processo non finisce qui. Nel momento in cui un gruppo scopre cosa sia davvero importante per i suoi membri, cosa abbia un determinato significato e un determinato valore, riesce a trovare la strada che tutti i suoi membri intendono intraprendere. Questo viaggio è strettamente collegato al gruppo di allieve/i e al contesto nel quale si trovano.

## 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 in merito alla metodologia *experimenting communities* e al modello del *change-maker* o leggere le raccomandazioni su come migliorare la pedagogia SEEDS.

## BIBLIOGRAFIA

*Robinson, S. (in uscita nel 2020). Etnografia: una chiave per coinvolgere gli studenti nel cambiamento sociale: Springer*

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





## CONTATTI

---

### SITO INTERNET DEL PROGETTO

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

---

### PROJECT MANAGER

Dipartimento *Daycare*, Comune di Vejle

Skolegade 1, 7100 Vejle, Danimarca

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



**vejle**  
KOMMUNE

### PARTENR DEL PROGETTO

