



# SEEDS RECOMMENDATIONS

## Italian translation

Raccomandazioni per l'uso della tecnologia e lo  
sviluppo del personale educativo e delle/dei  
progettiste/i



## RACCOMANDAZIONI PER L'USO DELLA TECNOLOGIA E LO SVILUPPO DEL PERSONALE EDUCATIVO E DELLE/DEI PROGETTISTE/I

Desidereremmo riflettere sul nostro processo di progettazione e trarne delle raccomandazioni su come sviluppare le tecnologie per e con le/gli allieve/i e le/gli educatrici/tori della scuola dell'infanzia. La ricerca suggerisce l'esistenza di diversi modi per coinvolgere le/i future/i utenti della tecnologia all'interno del processo di progettazione. In questo caso hanno partecipato sia le/gli allieve/i sia le/gli insegnanti. Entrambi i gruppi sono stati coinvolti in qualità di "informatrici/tori" e hanno preso parte al processo di progettazione in momenti diversi, ma il loro coinvolgimento non è stato pari a quello delle/dei progettiste/i. Ciò è stato possibile grazie all'organizzazione di sessioni di progettazione condivise all'interno della scuola dell'infanzia, nel Laboratorio di Costruzione e nell'Università, giungendo a una comprensione comune dei rispettivi contesti, delle potenzialità, delle aspettative e delle esigenze degli altri. All'interno di queste sessioni sono state sviluppate e scartate delle idee.

Ciononostante, le/i progettiste/i dovrebbero definire gli obiettivi per ciascuna attività e tenere presente quando necessitano di contributi e quali risorse sono disponibili. Pertanto, la principale raccomandazione è quella di **coinvolgere le/gli utenti future/i nel processo di progettazione in momenti diversi e in tutti i contesti di lavoro/apprendimento**, tenendo presente la produttività auspicata e gli sforzi relativi al fine di equilibrare costi e valore. Potrebbe risultare complesso, ma comporta non pochi vantaggi per le/i progettiste/i che desiderano che i propri prodotti si adeguino ai gruppi di riferimento.

Inoltre, abbiamo presentato il concetto di trasformazioni digitali su materiali ispirati a Fröbel e Montessori. Le/gli allieve/i apprendono attraverso il gioco con oggetti fisici che incorporano concetti astratti o la progettazione di oggetti appartenenti al mondo reale. Al fine di supportare questi principi anche nel mondo digitale, la nostra prossima raccomandazione consiste **nell'attingere da principi pedagogici consolidati integrando la tecnologia**, come ad esempio, la previsione di una interattività o la programmazione, al fine di attribuire maggiore valore al materiale esistente. In tal senso, si consiglia anche di coinvolgere le/gli insegnanti nel processo di progettazione dato che loro possiedono le conoscenze relative ai materiali adeguati.

Infine, vi sono 10 principi da seguire durante la progettazione di un kit di costruzione per le/gli allieve/i. Poiché tali principi devono essere applicati per la costruzione del kit, questi non possono





necessariamente essere applicati a tutte le tecnologie utilizzabili dalle/dagli allieve/i. Ciononostante, nel contesto di SEEDS e in base alla nostra esperienza, poniamo in evidenza alcuni di loro e deliniamo il modo in cui possono essere applicati osservando le prime due raccomandazioni.

Infine, dato che il progetto è stato realizzato in un FabLab, vorremmo **incoraggiare la condivisione delle idee e l'ulteriore sviluppo** di ciò che è stato fino ad ora realizzato.

Per riassumere, abbiamo riunito molti suggerimenti all'interno di tre principali raccomandazioni su come progettare le tecnologie per e con le/gli allieve/i e le/gli educatrici/tori della scuola dell'infanzia:

**1. Coinvolgere le/gli utenti future/i nel processo di progettazione in momenti diversi e in tutti i contesti di lavoro/apprendimento. Occorre includere:**

- Ripetere più volte, ad esempio condividendo i progressi online
- Offrire alle/agli allieve/i e alle/agli insegnanti ciò che desiderano, ad esempio, osservando (e discutendo) desideri ed esigenze
- Supportare stili diversi, tramite l'osservazione dei desideri e delle esigenze
- Inventare cose che vorreste utilizzare voi stesse/i
- Attingere dalle idee delle/degli allieve/i e delle/degli insegnanti

**2. Attingere da principi pedagogici consolidati integrando la tecnologia. Occorre includere:**

- Progettare per le/i progettiste/i o offrire un punto di partenza da cui potere cominciare a lavorare e creare
- Modi facili con i quali cominciare a familiarizzare con la tecnologia e con le modalità diverse di suo utilizzo (pavimenti bassi e pareti larghe)
- Rendere semplice la tecnologia e importanti le idee

**3. Incoraggiare la condivisione delle idee e l'ulteriore sviluppo. Occorre includere:**

- Ripetere più volte, ad esempio condividendo nuove idee online
- Inventare cose che vorreste utilizzare voi stesse/i
- Coinvolgere più insegnanti e allieve/i o qualsiasi altro utente futuro e creare così sviluppi più diversificati e raggiungere un più ampio numero di persone

Il toolkit di SEEDS può essere considerato come un punto di inizio per sviluppare la creatività in relazione alla tecnologia all'interno delle scuole dell'infanzia. Poiché si basa sull'idea di utilizzare, adattare e condividere ulteriormente delle risorse educative aperte, ci piacerebbe invitare le/i



## CONTACT

---

### PROJECT WEBSITE

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

---

### PROJECT MANAGER

Daycare Department, Vejle Municipality

Skolegade 1, 7100 Vejle, Denmark

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



**vejle**  
KOMMUNE

### PROJECT PARTNERS



SYNTHESIS  
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION



AARHUS  
UNIVERSITY



cesie  
the world is only one creature