



Castelli per esperienze multiculturali e digitali per bambini  
Progetto ERASMUS+ 2023-2-CY01-KA210-SCH-000170000

# GUIDA DETTAGLIATA PER L'INSEGNANTE

Guida per l'insegnante - Prima parte  
Quadro teorico e introduzione alla guida



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

PARTENARIATO

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.



[Sito web del progetto](#)

## Partnership del progetto Podcastle

**MUS-E Cyprus** - Limassol ■ Cipro

**Coordinatore del progetto**

Referente - Signora Teresa Dello Monaco - [teresa.monaco@musecyprus.org](mailto:teresa.monaco@musecyprus.org)

**Senza Tempo APS** - Sarzana ■ Italia

Referente - Signora Roberta Olmi - [olmi.roberta@gmail.com](mailto:olmi.roberta@gmail.com)

**Scuola Primaria si Maroni e Psematismenos** - Maroni ■ Cipro

Referente - Signora Stella Eliadou - [stella.eliadou1@gmail.com](mailto:stella.eliadou1@gmail.com)

**Istituto comprensivo "Ilaria Alpi"** - Sarzana ■ Italia

Referente - Signora Olga Tartarini - [tartarini.olga@icalpisarzana.edu.it](mailto:tartarini.olga@icalpisarzana.edu.it)

"Questa pubblicazione è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale"



## QUADRO TEORICO E INTRODUZIONE ALLA GUIDA

Tre aree principali di riflessione, di pari importanza, costituiscono il fondamento del lavoro sviluppato attraverso le attività del progetto PodCastle. Queste aree sono interconnesse e si rafforzano a vicenda, plasmando un approccio educativo che risponde alle diverse esigenze degli studenti, promuovendo al contempo uno sviluppo olistico:

- (1) il riconoscimento delle intelligenze multiple e la rilevanza del movimento e delle emozioni;
- (2) la promozione dell'inclusione multiculturale attraverso il patrimonio culturale; e
- (3) lo sviluppo delle competenze digitali in un contesto centrato sulla persona.

### 1.

**la prima area** Il progetto PodCastle si concentra sui limiti dei sistemi scolastici tradizionali, che si basano prevalentemente sull'insegnamento orale e scritto. Tali approcci non raggiungono efficacemente tutti gli studenti, in particolare coloro che incontrano difficoltà con programmi di studio incentrati principalmente sulle competenze verbali e logiche. Questo non indica una mancanza di capacità, bensì riflette la diversità delle capacità cognitive umane. Secondo la teoria delle intelligenze multiple proposta da Gardner (1983), gli individui possono dimostrare punti di forza in diversi ambiti, tra cui l'intelligenza visivo-spaziale, corporeo-cinestetica, musicale, interpersonale e intrapersonale. Quando i sistemi educativi non riescono a riconoscere e valorizzare queste diverse forme di intelligenza, molti studenti rischiano di disinteressarsi o di essere emarginati nel processo di apprendimento.

Il progetto PodCastle affronta questa sfida creando ambienti di apprendimento che attivano simultaneamente le intelligenze multiple. Attraverso l'integrazione di attività artistiche, fisiche e collaborative, gli studenti sono incoraggiati a interagire con la conoscenza in modi che si allineano con i loro punti di forza individuali. Questo approccio pedagogico inclusivo non solo favorisce il successo scolastico, ma rafforza anche l'autostima, la motivazione e il senso di appartenenza degli studenti.

Strettamente correlato a questo è il ruolo essenziale del movimento nello sviluppo cognitivo ed emotivo dei bambini. Prove sempre più numerose provenienti dalle neuroscienze e dalla ricerca pedagogica suggeriscono che l'attività fisica è parte integrante dei processi di apprendimento,

contribuendo a migliorare la concentrazione, la memorizzazione e le funzioni cerebrali in generale. Al contrario, gli ambienti che limitano l'attività fisica possono influire negativamente sullo sviluppo cognitivo (Begley, 1996). Nonostante ciò, molti contesti scolastici tradizionali continuano a richiedere agli studenti di rimanere seduti e fisicamente inattivi per lunghi periodi.

Il progetto PodCastle sfida questo paradigma integrando il movimento al centro della sua progettazione pedagogica. Gli studenti sono incoraggiati a lavorare in modo collaborativo, esplorare l'ambiente circostante e impegnarsi fisicamente nelle attività di apprendimento. Un elemento chiave del progetto ha previsto l'apprendimento esperienziale in un castello, dove gli studenti hanno partecipato ad attività musicali, di danza e ludiche, esplorando al contempo contenuti storici. In questo contesto, l'apprendimento diventa immersivo e corporeo, riflettendo la comprensione contemporanea dell'interdipendenza tra attività fisica e cognizione.

L'uso della narrazione arricchisce ulteriormente questo approccio. La relazione etimologica tra "storia" e "racconto" sottolinea il ruolo centrale della narrazione nella comprensione umana. Raccontare storie offre un potente strumento per organizzare e comunicare la conoscenza, consentendo agli studenti di collegare i fatti al significato, al contesto e alle emozioni. La ricerca indica che gli studenti esposti a forme narrative di contenuti storici dimostrano livelli più elevati di memorizzazione e comprensione rispetto a coloro che si affidano esclusivamente ai libri di testo (Levstik, 1986).

Nel progetto PodCastle, la narrazione viene affrontata come un processo attivo e partecipativo. Gli studenti si impegnano nella ricerca, nella costruzione e nella messa in scena di narrazioni che incorporano elementi antropologici e storici. Supportati da insegnanti ed esperti del progetto, diventano co-creatori di conoscenza anziché destinatari passivi. Alla base di questo approccio vi è il riconoscimento del ruolo cruciale delle emozioni nell'apprendimento. Le emozioni guidano l'attenzione e l'attenzione guida l'apprendimento; pertanto, esperienze educative significative devono coinvolgere sia la dimensione cognitiva che quella affettiva (Immordino-Yang & Damasio, 2007).



## 2.

**La seconda area** di riflessione riguarda la necessità di creare esperienze multiculturali inclusive all'interno della classe. Questa esigenza si allinea con le più ampie priorità europee, tra cui la promozione della dignità umana, dell'uguaglianza e del rispetto per la diversità culturale (Unione Europea, 2012). Con la crescente diversità delle società europee dovuta alla migrazione e alla globalizzazione, i sistemi educativi si trovano ad affrontare la sfida di promuovere l'inclusione mantenendo al contempo la coesione sociale.

Gli insegnanti svolgono un ruolo cruciale in questo processo, in particolare nella scuola primaria, dove si formano gli atteggiamenti e i valori fondamentali. Gli educatori devono ampliare i propri approcci pedagogici per affrontare la realtà delle classi multietniche e multilingue, passando da una visione della diversità come sfida a una come risorsa. Una strategia efficace è la promozione del dialogo interculturale in ambienti di apprendimento collaborativo, dove gli studenti sono incoraggiati a condividere ed esplorare elementi del proprio background culturale.

Sviluppare la conoscenza delle culture altrui favorisce il rispetto reciproco e riduce i pregiudizi. Quando la diversità viene considerata una fonte di curiosità e arricchimento, gli studenti sono più propensi a sviluppare empatia e apertura mentale. I bambini con un background migratorio, in particolare, traggono beneficio dalle opportunità di esprimere l'orgoglio per il proprio patrimonio culturale, interagendo al contempo con la cultura del nuovo ambiente, favorendo così un equilibrato senso di identità e appartenenza.

In questo contesto, il progetto PodCastle incentra le proprie attività su un elemento condiviso del patrimonio culturale: i castelli. Queste strutture offrono un punto di partenza ricco e accessibile per l'apprendimento multidisciplinare, integrando storia, architettura, narrazione ed espressione artistica. Allo stesso tempo, il progetto incoraggia gli studenti a esplorare forme analoghe di patrimonio culturale provenienti da diversi paesi, inclusi quelli legati alle origini dei loro coetanei. In questo modo, il patrimonio culturale diventa una piattaforma per lo scambio e il dialogo interculturale.

Approfondire il coinvolgimento con il patrimonio culturale durante l'infanzia è particolarmente prezioso sia per lo sviluppo individuale che per la coesione sociale. Il patrimonio culturale contribuisce alla formazione dell'identità aiutando i bambini a collocarsi in contesti storici e culturali più ampi (Consiglio d'Europa, 2005). Promuove inoltre l'apprendimento interdisciplinare, il pensiero critico e la ricerca, poiché gli studenti interpretano e riflettono su diverse espressioni culturali.

Approfondire il legame con il patrimonio culturale fin dall'infanzia è particolarmente prezioso sia per lo sviluppo individuale che per la coesione sociale. Il patrimonio culturale favorisce la formazione dell'identità, aiutando i bambini a collocarsi in contesti storici e culturali più ampi (Consiglio d'Europa, 2005). Promuove inoltre l'apprendimento interdisciplinare, il pensiero critico e la ricerca, poiché gli studenti interpretano e riflettono su diverse espressioni culturali.

Inoltre, l'educazione al patrimonio culturale favorisce la comprensione interculturale, esponendo gli studenti a diverse prospettive e tradizioni. Questo aiuta a contrastare gli stereotipi e incoraggia l'empatia, contribuendo allo sviluppo di atteggiamenti inclusivi e valori democratici (UNESCO, 2017). Le dimensioni emotive ed esperienziali dell'apprendimento basato sul patrimonio culturale ne accrescono ulteriormente il coinvolgimento, rendendolo più significativo e memorabile.

Infine, l'attenzione al patrimonio culturale contribuisce alla sua trasmissione e sostenibilità. Coinvolgendosi attivamente con il patrimonio, i bambini diventano partecipi della sua conservazione e reinterpretazione, garantendone la rilevanza per le generazioni future. In questo senso, l'educazione svolge un ruolo vitale non solo nella comprensione del passato, ma anche nella costruzione di un futuro condiviso e inclusivo.



### 3.

**La terza area** di riflessione riguarda lo sviluppo delle competenze digitali richieste nell'istruzione contemporanea. In un mondo sempre più digitalizzato, la capacità di utilizzare la tecnologia in modo efficace, critico e creativo è essenziale per la piena partecipazione alla società (UNESCO, 2018). Ciò richiede che sia gli insegnanti che gli studenti sviluppino un ampio ventaglio di competenze digitali, che vadano oltre le abilità tecniche per includere il pensiero critico, la collaborazione e la consapevolezza etica.

Per gli educatori, questo cambiamento implica una trasformazione dei ruoli pedagogici, dalla trasmissione della conoscenza alla facilitazione all'interno di ambienti di apprendimento digitali. Tuttavia, l'integrazione della tecnologia deve rimanere ancorata a un approccio centrato sulla persona. Gli strumenti digitali dovrebbero servire a scopi educativi e migliorare l'interazione umana, piuttosto che sostituirla o diminuirla. Come sostiene Selwyn (2016), l'uso della tecnologia nell'istruzione deve essere esaminato criticamente per garantire la coerenza con i valori pedagogici e le esigenze degli studenti.

Il progetto PodCastle esemplifica questo approccio attraverso l'uso dello storytelling digitale e della produzione di podcast. Gli studenti hanno partecipato alla creazione di podcast, cimentandosi nella scrittura creativa, nella costruzione narrativa e nella registrazione audio. Queste attività hanno fornito un contesto autentico per lo sviluppo delle competenze digitali, rafforzando al contempo la comunicazione, la creatività e la collaborazione.

Il processo di produzione di podcast ha permesso agli studenti di sperimentare con il linguaggio, migliorare le proprie capacità narrative e orali e confrontarsi con gli aspetti tecnici dei media digitali. È importante sottolineare che gli studenti hanno dimostrato un elevato livello di motivazione e di entusiasmo, provando un senso di appartenenza e orgoglio per il proprio lavoro. La natura collaborativa dell'attività ha ulteriormente favorito l'interazione sociale e il lavoro di squadra.

Lo storytelling digitale ha inoltre permesso agli studenti di connettersi con i temi più ampi del progetto, ovvero la narrazione e il patrimonio culturale. Producendo e condividendo le proprie storie, sono diventati protagonisti attivi dell'espressione culturale. Come evidenziato da Robin (2008), lo storytelling digitale è uno strumento potente per promuovere il coinvolgimento e sviluppare molteplici alfabetizzazioni.

Il progetto PodCastle dimostra il valore dell'integrazione delle intelligenze multiple, dell'educazione interculturale e delle competenze digitali all'interno di un quadro olistico e centrato sulla persona. Affrontando la diversità cognitiva, promuovendo l'inclusione culturale e utilizzando la tecnologia in modo significativo, il progetto offre un modello educativo inclusivo, coinvolgente e in grado di rispondere alle complessità della società contemporanea.



## La GUIDA PASSO PASSO PER GLI INSEGNANTI DI PODCASTLE è composta da 5 parti:



### **Quadro teorico e introduzione alla guida (questo documento)**

Questa sezione iniziale fornisce le basi concettuali su cui si fonda il progetto PodCastle. Delinea i principi pedagogici chiave, tra cui le intelligenze multiple, l'educazione interculturale e la competenza digitale. Introduce inoltre gli obiettivi della guida e colloca il progetto all'interno di priorità educative più ampie, offrendo agli insegnanti una chiara comprensione delle motivazioni che guidano le attività proposte.



### **Organizzazione di attività dentro e fuori dall'aula: Percorsi di apprendimento per la creazione di contenuti podcast**

La seconda parte presenta spunti che guidano gli insegnanti nella progettazione e realizzazione di attività sia all'interno che all'esterno dell'aula. Si pone l'accento sull'apprendimento esperienziale e basato sul contesto locale, in particolare attraverso visite a siti di interesse culturale come i castelli. Questa sezione supporta gli educatori nel facilitare la ricerca, l'osservazione e l'esplorazione creativa, consentendo agli studenti di raccogliere contenuti che verranno poi sviluppati in podcast.



### **Come creare podcast con i bambini delle scuole elementari**

Questa sezione offre una guida pratica e dettagliata sulla produzione di podcast, pensata appositamente per la scuola primaria. Copre le fasi chiave come lo sviluppo dell'idea, la scrittura della sceneggiatura, la narrazione, la registrazione e il montaggio di base. L'attenzione è rivolta all'accessibilità e all'inclusività, per garantire che gli insegnanti con diversi livelli di competenza digitale possano supportare efficacemente gli studenti nella produzione di contenuti audio significativi.

La GUIDA PASSO PASSO PER GLI INSEGNANTI DI PODCASTLE è composta da 5 parti:

4.



#### **Strumenti di valutazione e sviluppo professionale degli insegnanti: questionari e spunti per workshop**

La quarta parte fornisce strumenti per valutare l'impatto delle attività in classe, inclusi questionari progettati per rilevare il coinvolgimento degli studenti, i risultati di apprendimento e l'esperienza complessiva. Inoltre, offre suggerimenti per workshop per insegnanti finalizzati allo sviluppo professionale, incoraggiando la riflessione, lo scambio di buone pratiche e il rafforzamento delle competenze pedagogiche.

5.



#### **Kit di attività per bambini**

La sezione finale consiste in un pratico kit di attività per gli studenti, che include modelli e schede di lavoro da utilizzare durante le visite in loco e le attività in classe. Questi materiali sono pensati per supportare l'osservazione, la presa di appunti e la creatività, aiutando i bambini a documentare le loro esperienze e idee. Il kit di attività svolge un ruolo chiave nel supportare il processo di apprendimento e nel facilitare il passaggio dall'esplorazione alla creazione di contenuti.

## Riferimenti

- Begley, S. (1996). *Il cervello di tuo figlio*. New York, NY: Ballantine Books.
- Consiglio d'Europa. (2005). *Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società (Convenzione di Faro)*.
- Unione europea. (2012). *Versione consolidata del Trattato sull'Unione europea*. Gazzetta ufficiale dell'Unione europea.
- Gardner, H. (1983). *Schemi mentali: la teoria delle intelligenze multiple*. New York, NY: Basic Books.
- Immordino-Yang, M. H., & Damasio, A. (2007). *Sentiamo, quindi impariamo: la rilevanza delle neuroscienze affettive e sociali per l'educazione*. *Mind, Brain, and Education*, 1(1), 3–10.
- Levstik, L. S. (1986). *La relazione tra risposta storica e narrazione in una classe di sesta elementare*. *Theory & Research in Social Education*, 14(1), 1–19.
- Robin, B. R. (2008). *Narrazione digitale: un potente strumento tecnologico per la classe del XXI secolo*. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Selwyn, N. (2016). *Istruzione e tecnologia: questioni e dibattiti chiave (2a ed.)*. Londra: Bloomsbury.
- UNESCO. (2017). *Istruzione per gli obiettivi di sviluppo sostenibile: obiettivi di apprendimento*. Parigi: UNESCO.
- UNESCO. (2018). *Quadro di riferimento delle competenze TIC per gli insegnanti*. Parigi: UNESCO.