

Bonnes pratiques Italie



→ Télécharger le
rapport comparatif
complet de
DIGITateLier

[ici](#)



DIGITateLier – Modèles pédagogiques innovants pour promouvoir le bien-être numérique dans la petite enfance et l'enseignement primaire.
Project nr. 101195793



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Dans un monde de musique



CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

« Dans un monde de musique » a été réalisé début 2024 dans plusieurs écoles maternelles de la région Frioul-Vénétie Julienne. Le projet a impliqué environ 60 enfants âgés de 3 à 6 ans issus de différentes classes, ainsi qu'une formation spécialisée pour 17 éducateurs. Fortement inclusif, le projet a favorisé la participation d'enfants aux besoins éducatifs divers, notamment neuro divergents, dans un environnement à la fois bienveillant et réactif.

VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

L'objectif principal est de développer l'expression créative des enfants à travers des explorations ludiques du son, de la musique et des médias numériques. En combinant outils analogiques et numériques, le projet encourage les enfants à relier pensée symbolique visuelle, musique, mouvement et expériences collaboratives. Il cible particulièrement le développement de compétences transversales incluant le cognitif, l'opérationnel, le social et l'émotionnel, grâce à une utilisation engageante du numérique.



ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Le projet se déroule sur trois séances interactives. Les enfants commencent par créer des paysages sonores inspirés du livre « *Oh un livre qui fait des sons* » de Hervé Tullet. Les participants conçoivent des symboles analogiques représentant les sons, ils combinent ensuite leurs créations à du numérique interactif comme des tableaux blancs interactifs et des tapis de projection.

Les séances suivantes incluent la création musicale à partir de leurs prénoms et l'exploration d'outils tels que Chrome Music Lab et Patatap, mêlant composition sonore numérique, mouvement corporel et arts visuels. Le projet se clôt par une installation sonore interactive, permettant aux enfants d'animer des paysages miniatures physiques par le biais de l'interaction numérique.

DIMENSIONS du BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Cognitive : développement de la pensée symbolique, du raisonnement logique et de l'abstraction via des activités musicales multisensorielles.



Physique : coordination et intégration sensorielle renforcées grâce à des jeux moteurs et des tâches fines.

Sociale : collaboration et empathie encouragées par le travail d'équipe et la répartition des rôles.

Psychologique : approche ludique et inclusive favorisant la confiance, l'expression créative et l'estime de soi, notamment pour les enfants à besoins particuliers.

ACCESSIBILITÉ et ADAPTABILITÉ

Le projet est conçu pour être simple et inclusif. Il ne nécessite ni compétences techniques spécifiques ni matériel coûteux. Les outils numériques (Chrome Music Lab, Patatap) sont gratuits et intuitifs, rendant les activités facilement reproductibles dans divers contextes éducatifs. Sa structure flexible permet aux enseignants d'adapter librement les activités selon les besoins de leurs classes.

- **Documentation complète** : www.zaffria.it/in-un-mondo-di-musica
- **Vidéo réalisée par les enseignants** : youtu.be/Q67Pt4OiuGY



Le ciel est à la fenêtre



CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

Mis en place durant l'année scolaire 2024–2025 dans trois écoles maternelles d'Oderzo, ce projet a impliqué plusieurs groupes d'enfants de 3 à 6 ans dans des ateliers numériques interdisciplinaires conçus et animés conjointement par des enseignants et des « atelieristas ». L'approche combine exploration artistique, scientifique et numérique.

VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Le projet vise à développer l'observation, la curiosité scientifique, l'expression créative et la littératie numérique en invitant les enfants à explorer et réinterpréter les ciels et les nuages. Il favorise une

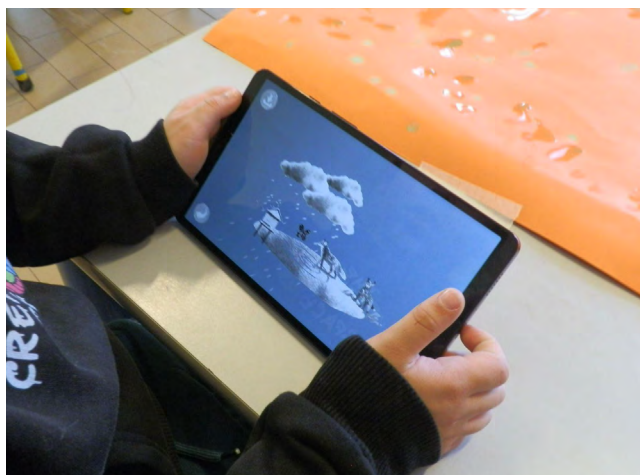
compréhension multisensorielle du monde, reliant phénomènes naturels, langages symboliques et narratifs, tout en encourageant la collaboration entre pairs et l'engagement émotionnel.

ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Sur cinq séances, les enfants observent et documentent les nuages à l'aide de tablettes, puis créativement, ils représentent leurs observations par le dessin, la peinture et le collage.

Des outils numériques tels que StopMotion Studio, Paint with Music et des microscopes numériques enrichissent l'expérience : les enfants animent et explorent leurs créations physiques de façon digitale.

Le point culminant du projet est une installation immersive intitulée *Il cielo in*



una stanza (« Le ciel dans une pièce »), où les enfants interagissent physiquement avec leurs œuvres dans un environnement collectif et sensoriel.
interact with their artistic representations in a collective, sensory-rich environment.

DIMENSIONS *du* **BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE**

Cognitive : développement de l'observation, de la pensée scientifique et de la représentation symbolique.

Physique : renforcement de la motricité et de la perception sensorielle, notamment via l'usage de matériaux naturels.

Sociale : valorisation de l'écoute, du travail en groupe et des décisions partagées.

Psychologique : encouragement à l'expression de soi, à la joie et à la valorisation émotionnelle.

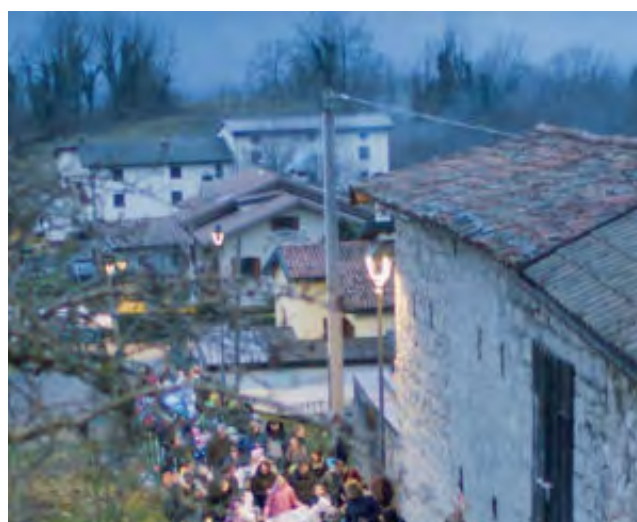
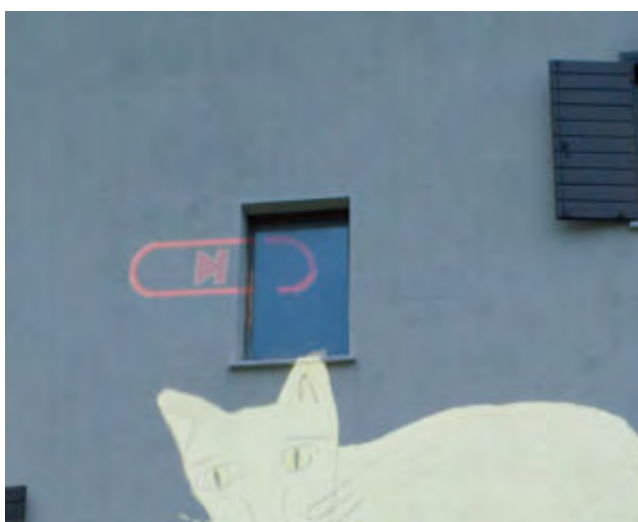
ACCESSIBILITÉ *et* **ADAPTABILITÉ**

Les outils et matériaux utilisés sont accessibles, simples d'utilisation et peu coûteux. L'approche est flexible, s'adaptant à la taille des groupes, aux ressources numériques disponibles et aux objectifs pédagogiques, assurant ainsi sa reproductibilité et son inclusion.

-
- **Documentation complète :**
www.zaffiria.it/cieli-alla-finestra



La Parade du zoo



CONTEXTE de MISE EN ŒUVRE

« La Parade du zoo » s'inscrit dans l'initiative plus large de *L'Arca Digitale* et a été mise en œuvre à Lauco, un village rural isolé du nord-est de l'Italie. Le projet a impliqué environ 150 enfants de maternelle et de primaire, leurs familles et la communauté locale, reliant ces acteurs éloignés grâce à une coordination numérique et à des processus créatifs collectifs.

VISION ÉDUCATIVE et OBJECTIFS

Cette initiative vise à nourrir la créativité, le récit numérique et le sentiment d'appartenance collective. Le projet visait également à renforcer les liens sociaux grâce aux médias numériques et à l'engagement public, en favorisant l'expression émotionnelle et la célébration communautaire dans des communautés géographiquement dispersées.



ACTIVITÉS et MÉTHODOLOGIE

Le projet se déploie en cinq phases interdépendantes

1. préparation thématique à distance entre éducateurs et familles
2. invention d'histoires et dessin des créatures imaginaires
3. numérisation et animation en stop motion
4. parade numérique communautaire, projection des créations des enfants sur les bâtiments du village
5. réutilisation des animations pour transformer les classes en environnements immersifs de narration.

DIMENSIONS *du* BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Cognitive : développement de la pensée symbolique, des compétences narratives et de la littératie numérique.

Physique : renforcement des compétences motrices fines et de l'implication sensorielle.

Sociale : création de liens entre communautés éloignées et valorisation de l'identité collective.

Psychologique : fierté et validation



émotionnelle par la projection publique des œuvres.

ACCESSIBILITÉ et ADAPTABILITÉ

Les ressources utilisées (comme Stop Motion Studio) sont simples, gratuites et accessibles. Le format modulaire et flexible rend le projet facilement adaptable à d'autres contextes éducatifs et communautaires, y compris dans des zones à faible infrastructure numérique.

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

