

Focus

Sperimentare in sicurezza anche all'asilo nido

Creatività

Il fascino senza tempo della dama e del filetto in versione fai da te

Professioni

La forza dell'ottimismo nasce da un sorriso e conquista tutte le età

Punto vendita

Vendite online: prodotti ed emozioni a portata di clic

gestire la cartoleria

idee, suggerimenti,
soluzioni per il punto vendita

gec


tecniche nuove
www.tecnichenuove.com

www.giochicreativita.it

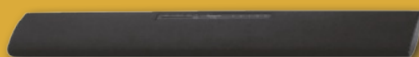
NYKOR 40
YEARS
SINCE 1978

NYKOR PILOT PEN ITALIA
festeggia 40 anni

con il concorso



**ESTRAZIONE
FINALE**
1 FORD ECOSPORT



SOUNDBAR PANASONIC
PREMIO IMMEDIATO

**PENSA
ESPOSITIVO
2018**

Dal 1° giugno al 31 dicembre
METTITI IN GIOCO CON IL
GRANDE CONCORSO ONLINE



SMART TV LG 55" 4K
PREMIO IMMEDIATO



ABBONAMENTI NETFLIX DA 25€
PREMIO IMMEDIATO



GOOGLE CHROMECAST 2
PREMIO IMMEDIATO



SCOPRI UNA DELLE
NOVITÀ 2018
www.pilot-pintor.eu

 **PILOT**

NYKOR PILOT PEN ITALIA srl
www.pilotpen.it
www.pilot-100years.eu

100th
ANNIVERSARY
SINCE 1918

1

Acquista un espositore del catalogo
Espositori 2018

Vai sul sito www.pensaespositivo2018.it

3

Scopri subito se hai vinto uno dei
premi immediati, e partecipa
all'estrazione finale di una Ford EcoSport

2

**È INIZIATA LA
CAMPAGNA
SCUOLA 2018**
Contatta il tuo rivenditore
di fiducia

Giocare tra i banchi

Non è una dicotomia, o potremmo dire, non più:
il gioco non è un'attività alternativa alla scuola e al contrario,
ne fonda i valori, come la cooperazione e il lavoro di squadra e anche
diverse competenze cognitive. Ma qual è la posizione degli insegnanti?
Giocare sì, ma a cosa? Nei corridoi, in palestra o all'aperto? Socializzando
o anche facendo attività da soli? E poi: solo durante
la ricreazione o anche in classe durante l'orario scolastico?

■ di Chiara Italia

Designed by Freepik



Sarà il residuo ancestrale di un'educazione antica, o antiquata, talvolta basata sulle punizioni e imperniata su figure autoritarie che mandavano i bambini a letto senza cena e che ritenevano il "gioco" come alternativo al "lavoro": un'attività futile, non im-

portante. Sarà forse per la sua origine etimologica che fa derivare il gioco dal latino *iocus*, che significa scherzo, burla. Ma la lo sappiamo tutti che, per fortuna, il gioco è una faccenda seria, talmente seria da far perdere la concezione del tempo. Avete mai visto come sono concentrati i bambini quando giocano? Per fortuna le "signorine Rottenmeier" si sono quasi estinte e la concezione di un mondo dove piacere e dovere sono attività opposte non solo è "old style" ma è anche contro corrente rispetto ai più diffusi studi pedagogici. Lo diceva il buon Piaget che, alla fine del secolo scorso, studiò le tappe dell'evoluzione infantile e teorizzò che nel progressivo adattamento del bambino all'ambiente si verifica un gioco ogni volta che cerchi di fare aderire oggetti nuovi a uno schema motorio o cognitivo appena acquisito, col risultato di esercitare l'abilità e la scoperta stesse. E proprio da questo esercitare "schemi" acquisiti da poco deriverebbe quel piacere funzionale, quel senso di soddisfazione e di potenziamento della personalità che spinge poi anche molti adulti a ripetere con gioia operazioni apprese con fatica. E alla fine degli anni '60 ci fu un altro emerito psicologo, Donald Winnicott, che si è occupato di gioco e che lo ha inserito tra quei fenomeni transizionali che consentono al bambino di situarsi in un'area di illusione che media tra il mondo interiore e il mondo esterno, quasi una sorta di spazio intermedio tra una "realtà reale" e una "realtà immaginaria". Uno spazio che, come diceva Gregory Bateson, "forza ogni categoria di cui disponiamo" e consente di fare nuovi apprendimenti grazie a una traduzione simbolica delle proprie emozioni e a una riorganizzazione psichica del proprio universo emotivo. Come a dire che non solo il gioco è strutturale alla crescita del bambino, ma che è anche la sua forma di comunicazione più autentica, come dimostrano i numerosi test valutativi sull'infanzia che usano proprio tecniche di gioco (citiamo per esempio il "Losanna Trialogue Play" o lo "Sceno-test" di Gerdhild v. Staabs).

Designed by Freepik



Il parere della pedagoga

Divertendosi
si impara più facilmente

La modalità ludica facilita l'apprendimento poiché le cose che si imparano quando ci si diverte restano: vale per la scuola così come per uno sport o un hobby. Imparare divertendosi sviluppa una parte di coinvolgimento che fa scaturire interesse per quello che si fa e facilita l'acquisizione di una competenza.

Il rapporto "Peer to peer" permette la collaborazione fra pari, che è molto efficace. Il gioco "analogico" - rispetto ai giochi "digitali" - permette il recupero del valore del tempo, e aiuta a superare la fatica di aspettare il proprio turno.

Laura Spinelli, pedagoga



Nome	Cosa	Città	Animale	Mestiere	Frutta	TOTALE

Il gioco a scuola: dalla ricreazione al gioco didattico

Ma torniamo a scuola e cerchiamo di capire di cosa stiamo parlando e quali siano i momenti che si possono dedicare al gioco. La prima situazione che viene in mente è la ricreazione (un vero momento di rinnovamento in cui si crea qualcosa di nuovo) o l'intervallo (uno stacco dalle attività, come il time out nello sport). Ma qual è la posizione degli insegnanti? Nei corridoi, in palestra o all'aperto? Socializzando o anche facendo attività da soli (come leggere)? E poi giocare sì, ma a cosa? Gioco libero o strutturato? Lim sì o no?

Il discorso è ricco e complesso, in quanto il gioco non si colloca solo come stacco dall'attività didattica, ma viene utilizzato da diversi insegnanti anche in classe, perché stimola competenze logiche, di acquisizione del vocabolario, di cooperazione, spirito di gruppo e sviluppo del pensiero simbolico, solo per citarne alcuni. È il cosiddetto "learning by doing", teorizzato dal filosofo e pedagogista statunitense John Dewey, il cui principio pedagogico fondamentale è appunto che si apprende facendo.

Favorire l'apprendimento

"A chi non piace giocare? Difficilmente troveremo qualcuno che possa dare una risposta negativa, figuriamoci poi se si parla di ragazzi", sostiene Rocco Greco, insegnante di Scuola Primaria e vice preside dell'Istituto Comprensivo Viale Lombardia di Cologno Monzese (MI), che racconta la sua idea di gioco citando un illustre pensatore: "Albert Einstein sosteneva che il gioco fosse la forma di indagine più elevata, e intendeva forse dire che trasformare tutto in gioco può far sembrare divertente anche ciò che per natura non lo è poi tanto. Ecco che allora ho deciso di inserire all'interno del mio metodo di insegnamento sempre più attività ludiche e

NOMI COSE CITTÀ

Ognuno lo chiama un po' a modo suo, ma questo è uno dei giochi più antichi tramandati dalle nonne: "nomi-cose-città", un gioco povero di materiali e ricco di conoscenza, e che nella nostra società tecnologica è anche un sito, dedicato a tutti gli amanti di questa attività: www.nomicosecitta.net

Come funziona? I giocatori possono essere anche solo due e per giocare bastano carta e penna.

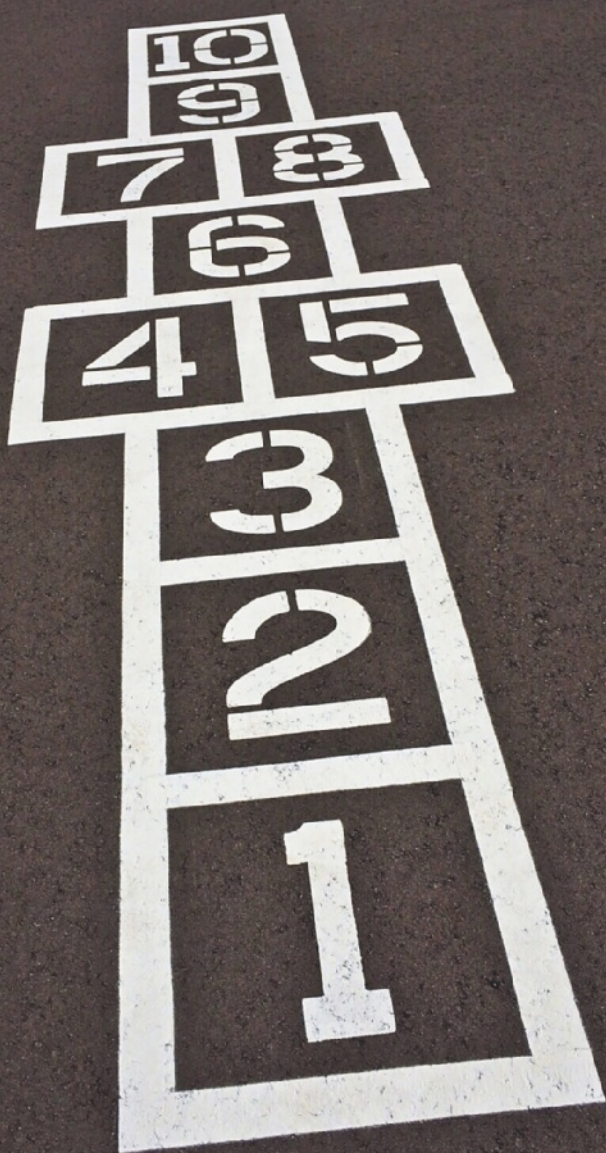
Il gioco consiste nell'estrarre una lettera a caso e nello scrivere le parole che iniziano con quella lettera nelle categorie scelte. Tra le categorie più utilizzate troviamo: nomi di persona, cose, città, animali, frutta, fiori e piante, cantanti, nazioni, mestieri ecc.

momenti di gioco, e nel corso del tempo ho potuto constatarne i benefici sia per singolo alunno sia per l'intera classe. I bambini imparano molte più cose, più in fretta e in modo più incisivo, se utilizzano il gioco nei loro apprendimenti. Mi sono trovato a spiegare gli stessi argomenti in modo classico con la tipica 'lezione frontale' e in modo ludico con l'utilizzo di kit didattici e strategie di Gamification (quindi basate su giochi interattivi, ndr), e ho notato che, a distanza di tempo, gli stessi alunni avevano più memoria di argomenti e attività presentate sotto forma di gioco. Sono convinto che un maggiore utilizzo di strategie di gioco all'interno della scuola potrebbero favorire una maggiore motivazione intrinseca nel bambino, che si fa coinvolgere spontaneamente dalle attività proposte, non vedendole come un dovere".

"Ho deciso di inserire all'interno del mio metodo di insegnamento sempre più attività ludiche e momenti di gioco, e nel corso del tempo ho potuto constatarne i benefici sia per singolo alunno sia per l'intera classe."

Rocco Greco, insegnante di Scuola Primaria e vicepreside





Collegarsi alla didattica

Ecco un esempio di come l'insegnante Greco applica il gioco alla didattica quotidiana.

In primo luogo bisogna stabilire gli obiettivi e spiegare agli alunni le "regole" e le sessioni di "gioco". Poi, si utilizza una forma "sana" di competizione, attribuendo dei punteggi a chi esegue in modo corretto le consegne; si assegnano delle "ricompense" (es. dei badge costruiti dai ragazzi) quando si raggiungono determinati obiettivi; si rendono noti tutti gli obiettivi raggiunti e i punteggi ottenuti (classifiche); e infine, si aumentano la complessità dei compiti definendo dei livelli di gioco più alti. "Questo modo di fare didattica", conclude l'insegnante, "permette di aumentare l'interazione dei ragazzi, che, grazie al meccanismo della competizione e del gioco, li spinge verso una maggiore consapevolezza di ciò che stanno facendo, in quanto le attività proposte li proiettano verso situazioni concrete di natura pratica che, spesso nella didattica tradizionale, non vengono proposte".

GIOCO DELLA CAMPANA

Anche questo è un gioco antichissimo, che ricorda che un tempo si giocava nei cortili delle case e nelle strade. Ed essendo un gioco popolare, ha anche diversi nomi: chi lo chiama campana, riga, mondo, paradiso, settimana o sciancateddu...

Per giocare bisogna avere a disposizione solo una modesta estensione di terreno su cui tracciare il percorso: se il suolo è in terra battuta il percorso può esservi inciso sopra con un semplice sasso, un bastoncino o qualsiasi altro oggetto appuntito; sui marciapiedi, sull'asfalto stradale o su altre superficie lisce, lo si può disegnare invece con il gesso.

Il disegno può variare, ma il percorso di solito è composto da una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente in fila indiana salvo un paio di blocchi composti da due caselle affiancate.

L'ultima casella del tracciato è la base, anch'essa di forma rettangolare oppure a semicerchio, nella quale il giocatore deve girarsi per completare il percorso rifacendolo a ritroso. In alcune versioni del gioco esiste un apposito riquadro di partenza ("terra"), da cui avvengono i lanci; in tal caso l'ultima casella non è più la base, ma viene chiamata "cielo".

Il giocatore che inizia lancia nella prima casella il proprio sassolino. Il sassolino deve atterrare all'interno della casella senza toccare nessuna linea o uscirne fuori. Il giocatore quindi saltella su un solo piede di casella in casella lungo tutto il percorso, ma senza mai entrare nel riquadro in cui è presente il suo sassolino. Le caselle possono essere toccate con un solo piede, ma i blocchi di due caselle affiancate consentono di appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi (uno in ciascuna casella, sempre che una delle due non sia occupata dal contrassegno). Raggiunta la casella finale, il giocatore può fermarsi per poi voltarsi, effettuando mezzo giro, e rifare il percorso a ritroso, sempre rispettando la regola del singolo appoggio o del doppio appoggio dei piedi a seconda che si tratti di una casella singola o di due caselle affiancate. Giunto in corrispondenza della casella che contiene il proprio sassolino, il giocatore lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e completare il percorso tornando al punto di partenza.

Dopo aver completato con successo il percorso di andata e ritorno, il giocatore lancia la sua pietra nella casella numero due e così via. Vince chi per primo visita con il proprio contrassegno tutte le caselle, completando ogni volta il percorso.

Una curiosità: questo gioco sembrerebbe essere la rappresentazione allegorica di un'antica credenza astrologica secondo la quale l'anima, ovvero il sasso, partendo dalla terra, arriva per stadi intermedi al paradiso. In ogni caso, è documentato fin dai tempi dell'antica Roma, quando era conosciuto come il gioco del "claudus", ovvero dello zoppo.

La valenza dei giochi antichi

Rocchina Spellicchia, insegnante di Scuola Primaria sempre all'Istituto Comprensivo Viale Lombardia di Cologno Monzese (MI), ci ha raccontato la sua esperienza. "Durante la ricreazione l'insegnante svolge un ruolo di osservatore o di risolutore di problemi, proponendo, laddove se ne ravvisi la necessità, probabili alternative di gioco; oppure stabilisce le regole di un dato gioco.



“La fantasia dei bambini modifica i giochi continuamente apportando variazioni e allora può capitare di vedere un Torello improvvisato utilizzando un mallo di noce in assenza di palla; o una partita di basket, in classe, con cestini e palla di carta.”
Rocchina Spellecchia,
insegnante di Scuola Primaria

Si lasciano, per lo più, gli alunni liberi di inventare e creare alternative o variazioni ai giochi che praticano. Gli spazi di gioco variano a seconda anche delle stagioni, quindi può essere uno spazio limitato come la classe, la palestra, un angolo lettura oppure lo spazio più ampio del giardino scolastico. In giardino i gruppi di gioco sono più allargati e ne consegue una socializzazione maggiore; in classe con uno spazio limitato si creano, inevitabilmente, gruppi diversificati, dove giocano un ruolo importante le empatie e i generi; non manca poi il ‘riflessivo’ di turno che preferisce leggere, dipingere o giocare in solitaria”.

Divertirsi in giardino...

In giardino, spiega l’insegnante, si praticano i giochi di una volta, quelli che non tramontano mai, come il gioco della campana (che qualcuno chiama “gioco del mondo”), utile soprattutto nelle classi più basse per l’apprendimento dei numeri, ma anche per l’equilibrio corporeo. O nascondino, un classico praticato costantemente anche in classe (sotto i banchi o negli anfratti più impenabili), così come la pallavolo. Molto usati anche Mago Ghiaccio, che sarebbe il classico “Ce l’hai”, ottimo sia per i più piccoli sia per i più grandi: i bambini si mettono all’interno di un campo di gioco e si stabilisce chi sarà il mago; al via devono scappare e non farsi prendere se non si vuole essere tramutati in statue di ghiaccio.

GIOCO DELLO SPARVIERO

Lo sparviero è un gioco di gruppo da giocare all’aperto o in uno spazio ampio, considerato che i bambini dovranno correre, muoversi e scappare per non essere presi dagli sparvieri. Perfetto come gioco da spiaggia a condizione che offra spazio e che non sia sovraffollata.

Bisogna dividere i bambini partecipanti in due squadre: una di sparvieri e una di rondini, molto più numerosa di quella degli sparvieri. Le due squadre si posizionano faccia a faccia ognuna su un lato del campo da gioco. Al via le rondini devono cercare di arrivare all’altro lato, protetto dagli sparvieri. E gli sparvieri devono cercare di toccare più rondini possibili in modo da bloccarle. A ogni tentativo, ogni rondine che è stata toccata si trasforma in uno sparviero nella manche successiva. Fino a quando resterà solo una rondine, vincitrice del gioco.

Designed by Freepik

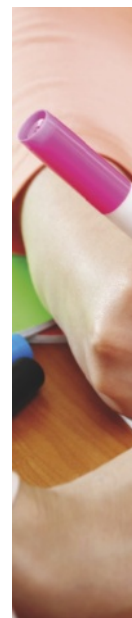


cio. Un gioco importante per il controllo del proprio corpo nello spazio, dovendo evitare contrasti con i compagni e con il mago. Simile al Mago Ghiaccio è anche il gioco dello sparviero che consiste nel correre per non farsi catturare dallo sparviero, ma in più ci sono due squadre, che agiscono in gruppo per un fine comune. E lo stesso dicasi per palla prigioniera: giochi che possono però essere praticati solo in spazi ampi, come il giardino o la palestra.

“La fantasia dei bambini modifica i giochi continuamente apportando variazioni”, racconta Spellecchia, “e allora può capitare di vedere un Torello improvvisato, in giardino, utilizzando un semplice mallo di noce in assenza di palla; o una partita di basket, in classe, con cestini e palla di carta. E non mancano, sempre in giardino, aspiranti speleologi, che scavano alla ricerca di lombrichi o presunti reperti fossili”.

... e in classe

In classe si utilizzano, per lo più, i giochi di società (Gioco dell’Oca, Tombola, scacchi, carte, Sapientino, Mercante in fiera...), praticati a coppie o in piccoli gruppi, racconta l’insegnante. Hanno la loro valenza anche i giochi didattici tradizionali - come battaglia navale, nomi-cose-animale-città, il gioco dell’in-





Giuliana Donati, illustratrice e fondatrice del blog "Gioca gioca gioca".

I VANTAGGI DELLA GIOCO-LEZIONE

Questi sono termini nuovi e "di tendenza" che ci riportano alle teorie mai tramontate di Maria Montessori la quale affermava:

"Per insegnare bisogna emozionare. Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari".

I bambini devono anche giocare durante la lezione perché, giocando, imparano meglio e di più.

- **learning by doing**, imparare facendo
- **peer tutoring**, aiutarsi a vicenda e stimolare l'empatia;
- **peer education**, imparare dai compagni del gruppo esperienze e conoscenze;
- **cooperative learnig**, lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune;
- **problem solving**, risolvere problemi un passo dopo l'altro per sviluppare capacità di valutazione e di giudizio obiettivo.



Dal blog alla pratica Idee per giocare

Giuliana Donati, illustratrice e autrice di www.giocagiocagioca.com.

Diplomata in Illustrazione presso l'Istituto Europeo di Design, vive e lavora a Milano da più di 20 anni e collabora con alcune delle principali case editrici italiane ed estere. Oltre all'attività di illustratrice, progetta e realizza laboratori d'arte per bambini delle scuole d'infanzia e primaria.



Giuliana, parlati di questo progetto, quando è nato e con quale obiettivo?

Il blog è nato circa tre anni fa. Un giorno la maestra Sandra Pedone mi ha chiesto di realizzare delle attività giocose con le mie illustrazioni con cui potesse integrare le lezioni frontali, alternandole a momenti di svago ma comunque didattici. A me è parsa subito una bella idea, ho pensato fosse giusto condividere queste schede anche con altre maestre e così ho deciso di renderle pubbliche e scaricabili dal mio blog personale.

Il sito contiene dei materiali scaricabili: dalle attività delle maestre della primaria, ai disegni da ritagliare o colorare fino all'area "benessere e alimentazione". Per chi è stato pensato questo sito?

Il sito contiene materiali scaricabili, tutti gratuitamente, ricette, consigli di lettura per bambini e di mostre adatte al pubblico più piccolo, e giocattoli. È rivolto sia agli insegnanti sia ai genitori.

Domanda d'obbligo: c'è ancora tempo per giocare?

Absolutamente sì. Per fortuna ci sono ancora forti resistenze all'invasione da parte del mondo del digitale (pc, internet), soprattutto se c'è una buona motivazione dei genitori. A scuola invece il problema non si pone, perché – dall'esperienza personale – posso affermare che il cellulare nelle scuole primarie non è ancora arrivato, e si spera non accada mai. Quindi l'intervallo è ancora uno spazio di puro gioco fra i bambini. E anche dopo la scuola, il gioco al parco è ancora di gran lunga il preferito da mamme e bambini.

Le attività che hai ideato sono state pensate per i momenti di ricreazione o si possono anche fare durante le lezioni?

Le attività che ho pensato sono diverse: quelle di puro svago (i disegni da colorare ecc.) si possono fare anche nei momenti di ricreazione, ma la maggior parte delle attività realizzate con la maestra Sandra sono pensate come strumento per la didattica, e dunque da fare durante la lezione. Insieme riteniamo che apprendere con il gioco sia più semplice e immediato, anche per gli studenti con maggiori difficoltà.

Designed by Freepik

vestigatore, aggancia sillaba - per sviluppare strategie, creatività, memorizzazione, potenziamento del lessico, della lettura, capacità logico matematiche, risoluzione di problemi. E fondamentali, conclude l'insegnante, sono soprattutto nelle classi prime i giochi di conoscenza, perché giocare è un modo per divertirsi, incontrare nuovi amici, ma è anche, e soprattutto, occasione di conoscenza, scambio e quindi sviluppo di competenze interculturali: somiglianze, differenze, confronto e accoglienza.

Un modo per sperimentare e imparare

Ecco l'esperienza di un'altra insegnante della scuola primaria, Sandra Pedone dell'Istituto Scarpa di Milano. Per lei "il gioco è lo strumento attraverso il quale ogni bambino, sin dai primi mesi di vita, sperimenta e impara; il gioco rappresenta, senza dubbio, un luogo privilegiato in cui il bambino è in grado di apprendere comportamenti specifici che in seguito gli saranno utili. Dai primi passi al gioco simbolico il bambino giocando sperimenta la sua creatività, si cimenta in nuove conquiste, alimentando l'autostima e vincendo così ansie e paure. Nell'insegnamento è quindi fondamentale mantenere vivo l'interesse del bambino, cercando di non smorzare mai quell'autentica 'spinta' interiore a giocare che hanno i bambini, poiché il gioco non è un "mero passatempo" ma al contrario contribuisce al benessere fisico, cognitivo, sociale ed emotivo-affettivo di ogni bambino e questo rende la mente terreno fertile dove seminare conoscenze e far crescere virtù".



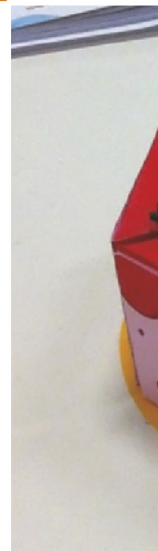
GIOCHI COOPERATIVI

Educare alla pace

Alcuni giochi, in particolare quelli che si fanno a squadre, stimolano la cooperazione e l'educazione alla pace. Sono i cosiddetti "giochi cooperativi", divertenti per tutti, non solo per i vincitori, dove nessuno vince, nessuno perde e nessuno viene davvero escluso. Dove i partecipanti non giocano l'uno contro l'altro, ma sfidano se stessi per raggiungere un obiettivo comune. Dove chi perde, e commette errori, viene reintegrato nel gioco spesso con il ruolo del conduttore dello stesso: un meccanismo che aiuta molti bambini e ragazzi ad accettare di aver sbagliato. Sono giochi basati sull'accettazione e non sull'esclusione e il giudizio (da "99 e più giochi cooperativi", Loos Vittori).



Designed by Freepik

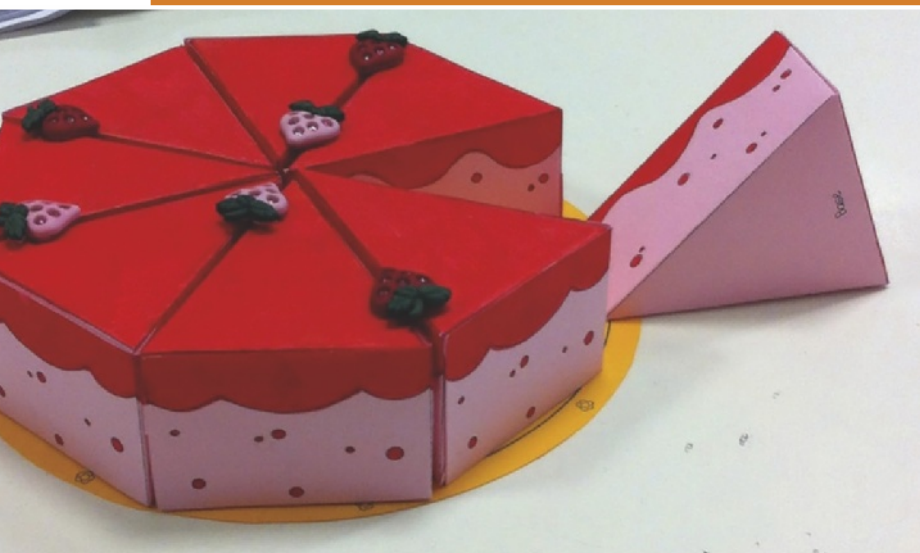




Designed by Freepik

UNO STRUMENTO LUDICO E PEDAGOGICO

Il blog www.giocagiocacioca.com nasce come uno strumento sia ludico, per genitori che hanno voglia di spendere il loro tempo giocando con i propri figli, sia pedagogico, per le maestre o i professionisti nel settore dell'infanzia, e offre diversi spunti per arricchire le lezioni frontali o sul quaderno per i bambini del primo ciclo della scuola elementare. Le attività proposte sono di tutti i tipi: disegni da colorare, collage da realizzare, burattini da montare, etichette per la semina delle piantine, giochi dell'oca a tema, maschere e tanto altro. Tutti pensati per essere stampati con grande facilità in formato A4, con la propria stampante di casa.



“Nell'insegnamento è fondamentale mantenere vivo l'interesse del bambino, cercando di non smorzare mai quell'autentica ‘spinta’ interiore a giocare poiché il gioco contribuisce al benessere fisico, cognitivo, sociale ed emotivo-affettivo di ogni bambino.”

*Sandra Pedone,
insegnante di Scuola Primaria*



All'intervallo meglio il gioco libero

“Gli intervalli, durante l'intera giornata scolastica, sono molto importanti poiché i bambini non possono mantenere costante l'attenzione per un periodo prolungato e devono, almeno ogni due ore, scaricare la tensione, liberare la mente e ricaricare le energie”, spiega l'insegnante Pedone. “In classe, in corridoio o in giardino è bene lasciarli liberi di giocare a modo loro: ci sono bambini che amano correre o giocare a palla, altri preferiscono le carte, gli scacchi o i giochi di costruzione, solo se stanno poco bene rimangono seduti a leggere”.

All'intervallo, quindi, il gioco è libero: “Raramente i bambini mi chiedono di organizzare un gioco strutturato durante l'intervallo, ma io li sprono sempre a cercare di trovare un modo tutto loro per giocare, poiché ritengo l'intervallo una ‘zona franca’ durante il quale i bambini devono cavarsela senza indicazioni. Nel gioco libero il bambino affronta la difficoltà di dover creare un modo nel quale muoversi gestendo le sue emozioni in relazione con gli altri e io credo che l'educatore in questi momenti, come affermava Maria Montessori, deve eclissarsi facendo in modo che il bambino impari come se lui non ci fosse. E prego sempre i miei alunni di non passare troppo del loro tempo libero a giocare con i videogiochi e quindi la LIM durante l'intervallo si spegne lasciando la loro mente libera da ogni costrizione e i loro occhi liberi di guardarsi intorno, ritrovando così la gioia del parlare faccia a faccia”.

La gioco-lezione

Anche per l'insegnante Pedone, l'utilizzo della mera lezione frontale non è la strada giusta, e per questo l'attività scolastica spesso si trasforma in una “gioco-lezione”: “per insegnare personalmente mi sono sempre creata dei giochi da far fare ai bambini durante l'orario di lezione, come integrazione alla lezione frontale e sul quaderno.”

© RIPRODUZIONE RISERVATA