

SENZA ZAINO DAY 20 MAGGIO 2025 - "ROMPERE GLI SCHEMI CON IL GIOCO"

Idee matematiche e grammaticali come gioco e coding. Andare oltre l'approccio sensoriale della conoscenza attraverso l'astrazione e la logica.

PLANNING ORGANIZZAZIONE ATTIVITÀ

TEMATICA	ORDINE	TEAM DOCENTI	PRODOTTO	SETTING	PARTECIPANTI – CLASSE	PARTECIPANTI – GRUPPO CLASSE
<p>Gioco e Innovazione Educativa Il modello "Senza Zaino" già di per sé si propone di rompere gli schemi tradizionali dell'educazione, promuovendo una didattica basata su autonomia, responsabilità e collaborazione. Il gioco diventa in questo modello un ponte per stimolare forme di apprendimento innovative. Attraverso il gioco, è possibile rompere gli schemi anche nei metodi educativi, incoraggiando una didattica più interattiva, meno gerarchica e più aperta alla partecipazione attiva di bambini e ragazzi.</p>						
<p>Il Gioco come Strumento Divergente Il gioco, per sua natura, incoraggia il pensiero divergente, ovvero la capacità di trovare soluzioni multiple a un problema. Questo tipo di pensiero è l'opposto del pensiero convergente, che tende a portare a una soluzione unica e lineare. Attraverso il gioco, i bambini e i ragazzi imparano a esplorare diverse possibilità, a considerare alternative e a trovare soluzioni fuori dagli schemi. In contesti educativi tradizionali, le risposte giuste sono spesso predefinite, mentre il gioco permette di esplorare l'imprevisto e l'innovazione.</p>						

<p>Creatività e Apprendimento Attraverso il Gioco Il gioco rappresenta un contesto ideale per l'apprendimento creativo, perché libera dagli schemi rigidi e dalle aspettative. In una situazione ludica, gli allievi si sentono liberi di sperimentare senza la paura di sbagliare. Questa libertà li incoraggia a sviluppare nuove connessioni mentali e a pensare in modo non convenzionale, essenziale per la crescita cognitiva. Il "divertimento" in questo caso non è solo intrattenimento, ma diventa un motore per l'apprendimento e per l'acquisizione di nuove competenze.</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA DOGANA Dalle 14:00 alle 15.30</p>	<p>CAPUTO ANTONELLA CERES ISABELLA SCAGLIONE GERARDINA</p>	<p>UNO GNOMO IN GIARDINO TITOLO: MATERIALI NATURALI I bambini, come tanti piccoli esploratori, andranno in giardino alla ricerca dei materiali naturali che Gnomo Rametto ha portato in dono per loro (pezzi di tronchi e rami, pigne, sassi, foglie, fiori, sabbia, ecc.). Con tali elementi i bambini realizzeranno una serie di attività didattiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camminata sensoriale; • Mandala naturali; • Ritratti e non solo...; • Scatola tattile: "Indovina cos'è?"; • Stone balance; • Pennelli naturali. 	<p>GIARDINO/AULA OUTDOOR</p>	<p>SEZIONI A – B</p>	<p>BAMBINI DI 3-4-5 ANNI SEZIONI A/B</p>
<p>Il Gioco come Esperienza Empatica e Relazionale Il gioco non è solo un'attività individuale, ma spesso è un'attività di gruppo che favorisce l'interazione tra pari. Questo stimola anche lo sviluppo di competenze relazionali ed emotive, poiché i bambini imparano a collaborare, negoziare e risolvere conflitti. Rompere gli schemi col gioco significa anche rompere gli schemi tradizionali delle relazioni, dove c'è un solo "insegnante" e tanti "studenti", per creare un ambiente di apprendimento reciproco e collettivo.</p>						
<p>Il Ruolo del Gioco nell'Educazione Inclusiva Un altro aspetto importante del gioco è la sua capacità di creare un ambiente inclusivo. Rompere gli schemi col gioco significa anche abbattere barriere e stereotipi che possono limitare l'accesso al sapere per alcuni gruppi di studenti. Il gioco promuove una</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA DOGANA Dalle 10:00 alle 11.30</p>	<p>CAPUTO ANTONELLA CERES ISABELLA PALMIERI ANNA SCAGLIONE GERARDINA</p>	<p>LEZIONE DI YOGA TITOLO: AMICI ANIMALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • I bambini vivranno una meravigliosa avventura nella foresta, dove incontreranno e conosceranno più da vicino un gruppo di animali. • Giochi di movimento e posture per simulare 	<p>SENSORY ROOM</p>	<p>SEZIONI A – B</p>	<p>BAMBINI DI 5 ANNI SEZIONI A/B</p>

<p>partecipazione attiva e collettiva, dove ogni bambino o ragazzo può contribuire secondo le proprie capacità, interessi e modalità di apprendimento, superando il concetto tradizionale di insegnamento frontale. Questo approccio si rivela particolarmente significativo per la scuola secondaria, che fatica a staccarsi dal modello di insegnamento tradizionale, spesso ancora basato su lezioni e verifiche.</p>			<p>l'andamento degli animali incontrati nella foresta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di respirazione: Il respiro dell'elefante. 			
<p>Gioco e Problem Solving Il gioco può essere visto come una palestra di problem solving. Nel contesto educativo, il gioco permette agli allievi di affrontare sfide complesse in modo divertente, stimolando la loro capacità di risolvere problemi. È un approccio che non si limita a fornire risposte ma invita a porre domande e a cercare nuove soluzioni. Rompere gli schemi col gioco significa anche rompere la routine didattica, in cui il sapere è trasmesso in modo unidirezionale, e creare una dinamica in cui gli studenti sono parte attiva del processo di scoperta e apprendimento.</p>	<p>SCUOLA DELL'INFANZIA DOGANA <hr/> Dalle 10:00 alle 11.30</p>	<p>RUFOLO ASSUNTA MAGLIO STEFANIA</p>	<p>GIOCHI A INCASTRO TITOLO: GLI ANIMALI DELLA FORESTA <hr/> Il gioco degli incastri è uno strumento didattico di fondamentale importanza, perché unisce apprendimento e divertimento. Ogni forma ha il suo incastro specifico e trovare la soluzione giusta richiede concentrazione e pensiero critico. Pertanto, le attività che saranno proposte andranno a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) stimolare la coordinazione oculo-manuale; 2) sollecitare il problem solving, la concentrazione e l'attenzione; 3) rafforzare la fiducia nelle proprie capacità. 	<p>AULA</p>	<p>SEZIONI A/B</p>	<p>BAMBINI DI 3-4 ANNI SEZIONI A/B</p>