

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 ATTIVITA'

TEMATICA	ORDINE	TEAM DOCENTI	PRODOTTO	SETTING	PARTECIPANTI – CLASSE	PARTECIPANTI – GRUPPO CLASSE
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	SSPG	Del Vecchio	Giochi di logica/ schede, di grammatica, antologia (la favola) e epica (Iliade/ Odissea)	ATRIO	IA- IB	TUTTI
	SSPG	Poeta	Mostra scientifica. Gli studenti non sono spettatori ma protagonisti attivi. Costruiscono modelli e illustrano il lavoro, spiegando concetti scientifici anche ad un pubblico adulto (learning by doing, edutainment). Verrà votato il prodotto più accattivante (anche da stakeholder che verranno in visita) e seguirà una premiazione.	ATRIO	IA - IB	TUTTI
	SSPG	Monaco Leva Ammirati	Il Gioco : "Carte delle Regioni" I Ragazzi avendo le carte in mano, ne estraggono una a caso . Il gioco consiste nell'associare i disegni delle Regioni con i nomi delle città e delle province facenti parte di quelle regioni. Vince chi indovina la maggior parte delle carte	IA - IB		Tutti
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.	SSPG	Iuliano, Nicolao, Forlenza, Tartaglia.	ESPRESSIVITA'-EMOTIVA: RITMO-MANIA: Il ritmo è l'anima nascosta del movimento, l'accompagnamento motorio stimola l'accompagnamento ritmico.	AULA MAGNA	3B-2A	TUTTI
	SSPG	Bosco Antonietta, Cipollaro Florinda, Leva Antonino, Ammirati Rosamaria	"Simon Says" Gioco Allenare la comprensione orale, stimolare la	IA - IB	IA - IB	IA - IB

<p>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>	SSPG	Troisi Giuliana	concentrazione, la reattività e il lessico legato al corpo alle emozioni e alle azioni. Sudoku con le terne pitagoriche	2B	2 B	2 B
	SSPG	Mancuso Vincenzo, Tartaglia Vincenza, Parisi Giuseppe, Rosamaria Ammirati, Imma Conforti	in relazione ai vari PNRR di Robotica e realtà virtuale, Stampante 3d, Fotografia al microscopio, Coding, Cody Roby; saranno esposti i prodotti finali derivati dal corso, in collaborazione tra docenti e studenti	ATRIO	TUTTE LE CLASSI	TUTTI

**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 l'acquisizione di nuove competenze.

SSPG

Cionci Sara, D'Alessandro
Francesco, Mancuso Vincenzo

Gioco da tavolo
"Ma(th) che sfida!"
a squadre o isole per ripetere e consolidare i principali concetti di algebra, dai prodotti notevoli alle operazioni con monomi e polinomi. A turno un alunno per isola pesca una carta e risolve l'espressione con l'aiuto dei compagni. La risoluzione corretta attribuisce un punto all'isola.



Autovalutazione finale.

LA SFIDA DELL'ALGEBRA
OSPITALITÀ RESPONSABILITÀ COMUNITÀ

Colore	Difficoltà	Punti per l'alunno (se corretto)	Punti per le altre isole (se corrette)	
○	Facile	4	2	1
●	Media	8	4	2
●	Difficile	12	6	3
●	Mettiti alla prova	16	8	4
	Punti alle altre	16	4	1

OSPITALITÀ RESPONSABILITÀ COMUNITÀ

3A – 3B

3A - 3B

3A - 3B

	SSPG	Di Candia Donatella, Viggiano Antonio, Parisi Giuseppe, Duca Vita, Conforti Imma	<p>Gioco da tavolo Façon de parler è un gioco di carte in lingua francese che aiuta a scoprire il significato delle espressioni idiomatiche più comuni. L'obiettivo del gioco è arricchire la conoscenza e l'uso della lingua, ma anche migliorarne la comprensione sia orale che scritta.</p> 	3A – 3B	2A - 2B/3A -3B	TUTTI
	SSPG	Pasqualina Marasco-Florinda Cipollaro-Antonino Leva Rosamaria Ammirati	“Stilista per un giorno” Scopriamo le di figure geometriche solide giocando insieme, Progettiamo insieme.	ATRIO	1A-1B	1A-1B
		Pasqualina Marasco - Viggiano Antonio- Vita Duca-Imma Conforti	Ritagliare i tessuti recuperati in casa per elaborare e progettare abiti su figurini e modelli.	ATRIO	2A-2B	2A-2B
		Pasqualina Marasco-Mancuso Vincenzo	Costruire le figure solide con l’uso di cannucce e plastilina Circuito elettrico, progettazione e realizzazione di una lampada con materiali trovati in casa	2A – 2B	3A-3B	3A-3B
		Caputo Corinne	Vernissage “Interpretazione e reinterpretazione dei Girasoli di Van Gogh”	ATRIO	3A-3B	TUTTI

<p>Il Gioco come Esperienza Empatica e Relazionale</p> <p>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>	SSPG	Tartaglia Vincenza, Mancuso Vincenzo, Duca Vita	<p>"STORIE A CATENA"</p> <p>Versione didattica con le carte DIXIT</p>  <p>1 Dividere i partecipanti in gruppi da 4-5 (isole); 2 Il primo giocatore del gruppo pesca una carta Dixit, la osserva ed inizia una storia ispirata all'immagine ; 3 Il secondo giocatore pesca un'altra carta e continua la storia, integrando l'immagine della sua carta; 4 Dopo un numero prefissato di carte il gruppo conclude il racconto; 5 Ogni gruppo alla fine può leggere o recitare la sua storia alla classe. Alla fine si vota la storia più creativa.</p>	ATRIO	3A - 3B	3A - 3B
	SSPG	Marino Angela Regina, Duca Vita.	<p>"La Caccia alla Felicità" ispirato al "Gioco della felicità" di Pollyanna</p> <p>Obiettivo del gioco: Scoprire e condividere piccoli motivi di felicità attraverso prove cooperative, espressive e creative.</p> <p>Inclusività: Le prove sono visive, tattili, motorie, narrative, con poche regole verbali, per permettere a tutti gli studenti di partecipare senza sentirsi</p>	2A	2A	

			<p>esclusi.</p> <p>I gruppi devono ruotare nei ruoli e collaborare, così da includere tutti.</p> <p>Tutte le prove sono pensate per stimolare empatia e cooperazione, non competizione aggressiva.</p>			
<p>Il Ruolo del Gioco nell'Educazione Inclusiva</p> <p>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 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>	SSPG	Del Vecchio- Caputo- Bosco Ammirati- Cipollaro	Drammatizzazione- gioco di ruoli	AULA MAGNA	IA	TUTTI
	SSPG	Caputo	Drammatizzazione- gioco di ruoli Sfilata Tableau vivant	ATRIO	Tutte le classi	TUTTI
	SSPG	Del Vecchio- Caputo- Ammirati- Leva	In viaggio con l'Odissea	ATRIO	IB	TUTTI
	SSPG	Duca Vita, Mancuso Vincenzo, Leva Antonino, Cipollaro Florinda, Conforti Imma, Ammirati Rosamaria, Viggiano Antonio, Parisi Giuseppe	"Insieme giocando"	ATRIO	Tutte le classi	TUTTI
<p>Gioco e Problem Solving</p> <p>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</p>	SSPG	Poeta/Cipollaro	<p>Giochi di logica matematica:</p> <ul style="list-style-type: none"> . il domino delle frazioni, scopa delle frazioni, ricomponi l'intero. Attività ludica a piccoli gruppi utile a rafforzare il concetto di frazione ed esercitarsi con le operazioni tra frazioni. Segue metacognizione e autovalutazione. . Scacchi a scuola. Attività ludica a coppia utile a sviluppare le capacità cognitive degli alunni, migliorare la concentrazione e la capacità di problem solving. 	ATRIO	I A - IB	

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.						
---	--	--	--	--	--	--