

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
<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>	SCUOLA PRIMARIA	Ferrazzuolo Esterina Deo Anna Viola Gerardina	<ul style="list-style-type: none"> Il dado delle equivalenze 	Aula	Classe Quarta Capoluogo e Dogana
<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>	SCUOLA PRIMARIA	Attanasio Carla Ruggia Rosaria Gugliucciello Giovanna Cafaro Gelsomina De Simone Alessandra	<ul style="list-style-type: none"> Logica e tatro "Furfanti e Cavalieri" (La mente e il corpo si influenzano reciprocamente) 	Agorà	Classe Seconda Capoluogo e Dogana

<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 l'acquisizione di nuove competenze.</p>	<p>SCUOLA PRIMARIA</p>	Paglia Immacolatina Glielmi Marianna Tomay Tullia Anna Marzullo Margherita Cerrone Mariantonina Forlenza Carmen	<ul style="list-style-type: none"> • La scatola delle soluzioni pazze • Il bruco sillabico • Calcoli con Pop.it 	<p>Aula</p>	Classe Prima Capoluogo e Dogana
		Scaglione Antonietta Rubinetti Concetta	<ul style="list-style-type: none"> • Pixelcoding • Battaglia Navale 	<p>Aula</p>	Classe Terza Capoluogo e Dogana
		Attanasio Carla Ruggia Rosaria	<ul style="list-style-type: none"> • Storie a immagini 	<p>Aula</p>	Classe Seconda Capoluogo
		Gugliucciello Giovanna Cafaro Gelsomina De Simone Alessandra	<ul style="list-style-type: none"> • Storie a immagini • Il triangolo numerico 	<p>Aula</p>	Classe Seconda Dogana
		Conforti Angela	<ul style="list-style-type: none"> • Parabole in cassetta • Il Memory delle Religioni 	<p>Aula</p>	Classe Seconda Dogana Classe Quinta Dogana
<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>SCUOLA PRIMARIA</p>	Rubinetti Concetta Scaglione Antonietta	<ul style="list-style-type: none"> • Caccia al tesoro 	<p>Aula</p>	Classe Terza Dogana e Capoluogo
		Conforti Angela	<ul style="list-style-type: none"> • Uno per tutti...tutti per un puzzle • Artisticando... scompigliare l'arte • Carte Quiz del Vangelo 	<p>Aula</p>	Classe Prima Dogana Classe Terza Classe Quarta Dogana
		Di Giorgio Rossella	<ul style="list-style-type: none"> • Il memory dei giocattoli • Il memory della frutta • Alphabet hunt 	<p>Aula</p>	Classe Prima Dogana Classe Seconda Classe Terza Dogana
		Raia Rosanna	<ul style="list-style-type: none"> • Coding 	<p>Aula</p>	Classe Prima Capoluogo

<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>	<p>SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>Ferrazzuolo Esterina Deo Anna Viola Gerardina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Numeri in codice 	<p>Aula</p>	<p>Classe Quarta Capoluogo e Dogana</p>
		<p>Di Guida Cristina Lordi Vincenza Cerrone Mariantonina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione e gioco con: scacchi, shangai, tris, dama e tangram. 	<p>Aula</p>	<p>Classe Quinta Capoluogo e Dogana</p>
<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 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 PRIMARIA</p>	<p>Rubinetti Concetta Scaglione Antonietta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il Tangram 	<p>Aula</p>	<p>Classe Terza Dogana e Capoluogo</p>
		<p>Ferrazzuolo Esterina Deo Anna Viola Gerardina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi e figure 	<p>Aula</p>	<p>Classe Quarta Capoluogo e Dogana</p>