



FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI

MODULO 3. – IL POTERE DEL GIOCO

MANUALE PER IL TRAINER

Autori

Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN

Pilot trainers

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Professional editor

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Ringraziamenti

Desideriamo esprimere il nostro sincero ringraziamento agli **80 docenti** che hanno partecipato alla fase pilota del programma di formazione **“STEAMified” per lo sviluppo delle competenze trasversali**, per il loro eccezionale contributo professionale alla sperimentazione e alla valutazione del programma.

Technical editor

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Editore

Pubblicato da Fondazione Patrizio Paoletti 2026.

Dichiarazione di non responsabilità

Questo lavoro è stato realizzato nell’ambito del progetto **Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**. Il progetto è finanziato dalla Commissione Europea nell’ambito del programma Erasmus+. (Numero dell’accordo di sovvenzione: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Finanziato dall’Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell’ Unione europea o dell’Agenzia Tempus Public Foundation Né l’Unione europea né Tempus Public Foundation possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.

Tutti i membri del consorzio SPIRIT si impegnano inoltre a pubblicare informazioni accurate e aggiornate e prestano la massima attenzione a tal fine. Tuttavia, i membri del consorzio SPIRIT non si assumono alcuna responsabilità per eventuali inesattezze o omissioni, né si assumono alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni diretti, indiretti, speciali, consequenziali o di altro tipo derivanti dall’uso di queste informazioni.

Copyright

© 2026 SPIRIT

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.



Indice

Indice	1
Introduzione	4
Da leggere prima del workshop: Giochi, giochi da tavolo e il gioco per lo sviluppo delle competenze trasversali.	6
Da fare prima del workshop - Esercizio di autoriflessione e condivisione delle esperienze relative ai giochi a scuola prima del workshop	11
Da guardare prima del workshop: «Il potere dei giochi per lo sviluppo delle competenze» di Máté Lencse	12
Attività 1 – Accoglienza e introduzione all’impatto dei giochi sullo sviluppo delle competenze.....	13
Attività 2 – Giocare a scuola – Imparare dalle esperienze di vita reale dei partecipanti.....	16
Attività 3 – L’uso consapevole dei giochi nello sviluppo delle competenze – Lavorare con i modelli di gioco.....	18
Attività 4 – Riflessione, verifica finale e cose da fare “Dopo il workshop”.....	21
Dopo l’attività 1 del workshop – Giocate con i vostri studenti a “ ”.....	22
Dopo l’attività 2 del workshop – Comunità di pratica online sull’implementazione del gioco in classe .	23
Nove caratteristiche dell’approccio della scuola dell’infanzia	24
Le 10 competenze SPIRIT.....	25
Modello di gioco semplificato	26

Introduzione

Benvenuti al modulo **“Il potere dei giochi”** del corso di formazione in servizio per insegnanti, **“Dalla classe elementare al benessere futuro: competenze per il domani destinate ai bambini di oggi”**. Questo modulo verte sulla capacità dei giochi tradizionali (sociali, al chiuso e all’aperto) di sviluppare competenze trasversali.

Se dovessimo riassumere i suoi obiettivi in pochi punti chiave, sarebbero:

- acquisire familiarità con numerosi giochi e sapere quali competenze possono sviluppare,
- lasciare che i bambini giochino per divertirsi (e non con uno scopo preciso),
- lasciarli scegliere liberamente tra i giochi, pur essendo consapevoli delle competenze che si desidera sviluppare,
- sedersi in mezzo a loro e giocare insieme, perché il proprio comportamento è un esempio delle competenze che si desidera sviluppare.

Cosa aspettarsi

Ci auguriamo che abbiate apprezzato il primo modulo della formazione e che abbiate acquisito familiarità con le 10 competenze trasversali che, ne siamo fermamente convinti, saranno necessarie ai bambini della scuola primaria di oggi tra 15 anni per mantenere il benessere emotivo e sociale. Come il primo modulo formativo, incentrato sulle 10 competenze, anche questo è strutturato in modo misto e comprende sia workshop in presenza che materiali e attività di autoapprendimento online.

Una volta letto questo capitolo introduttivo e acquisita familiarità sia con lo scopo di questo modulo sia con le conoscenze che desideriamo vi trasmettiamo, vi chiediamo gentilmente di completare le attività di lettura, esercitazione e visione video presenti nella sezione “Prima del workshop”. Questi materiali vi prepareranno a partecipare attivamente al workshop in presenza e a trarne il massimo beneficio.

Ti chiediamo di completare le seguenti attività **prima del workshop**:

- leggere il documento “Il potere del gioco” nella sezione LEGGI e poi confrontare la propria pratica con le informazioni ivi descritte;
- esaminare alcuni scenari di gioco sul portale SPIRIT. Se lo ritenete opportuno e avete tempo, provate a giocarci.

Durante il workshop, lavorerete in piccoli gruppi con gli altri partecipanti e condividerete le vostre idee nelle sessioni plenarie. Tutti i partecipanti dovranno contribuire attivamente al workshop svolgendo i compiti assegnati.

Dopo il workshop, vi verrà inoltre chiesto di svolgere alcune attività individuali, come scegliere un gioco e provarlo con i bambini della vostra classe.

Obiettivi di apprendimento

Al termine del modulo, sarete in grado di:

- comprendere che i giochi sono perfetti per sviluppare competenze trasversali e che lo fanno in modo complesso (non limitandosi a una sola competenza).
- essere consapevoli che modificare le regole e le condizioni del gioco (aula/ambiente) crea opportunità per sviluppare competenze diverse, in modi diversi e a livelli diversi.
- Comprendere il potere del gioco.
- comprendere le differenze tra i giochi e l'apprendimento basato sul gioco.
- comprendere l'importanza di partecipare al gioco e di giocare con i bambini per lo sviluppo delle competenze trasversali.
- essere in grado di abbinare i giochi alle competenze e viceversa.
- comprendere la logica del modello e saperlo utilizzare in modo efficace.
- applicare i giochi presenti nella cassetta degli attrezzi in base alle esigenze dei bambini.

Vi auguro un proficuo percorso di apprendimento e buon divertimento alla scoperta di questo argomento davvero affascinante.

Da leggere prima del workshop: Giochi, giochi da tavolo e il gioco per lo sviluppo delle competenze trasversali.

L'evoluzione dei giochi moderni ha portato, sebbene non immediatamente, a una riflessione sui benefici pedagogici del gioco. Ogni anno vengono sviluppati migliaia di nuovi giochi, la maggior parte dei quali disponibili in tutti i paesi partner. Ciò crea un'enorme varietà e un'immensa quantità di opportunità per gli insegnanti.

Una vasta varietà di giochi significa una vasta varietà di modi di pensare, una grande diversità di attività, un'ampia scelta di argomenti, la possibilità di giocare da soli o in gruppo, di giocare per 3-4 minuti o per 3-4 ore, con bambini di un anno e mezzo e con adulti.

Qualunque cosa stiate cercando, la troverete. Ad esempio, se cerchiamo giochi da tavolo utili per sviluppare diverse competenze, li troveremo, perché l'offerta è davvero vastissima. Ciò richiede un buon approccio pedagogico, un'ottima conoscenza dei giochi e un'ottima conoscenza degli allievi. Ma poi non resta altro da fare che insegnare ai bambini a giocare e lasciare che sia il gioco a fare il resto.

Tuttavia, per raggiungere i nostri obiettivi pedagogici (che in questo caso sono lo sviluppo di competenze trasversali), il criterio più importante è che il gioco rimanga sempre gioco! «Dobbiamo rispettare questo principio in tutta la nostra pianificazione e nelle nostre decisioni. Non importa quanto siano ambiziosi i nostri obiettivi pedagogici e di sviluppo delle competenze: se il bambino non è ancora pronto per quel gioco, se non ci sono compagni di gioco adatti, se il luogo non è adatto, se i partecipanti hanno altri interessi, ecc. Dobbiamo valutare tutte le possibilità, dobbiamo avere piani B, C, D ed è quasi impossibile garantire un successo sicuro con solo 1-2 giochi.”¹

¹ József Jesztl – Máté Lencse: Pedagogia dei giochi da tavolo 2018.

Il potere del gioco – L’approccio della scuola dell’infanzia per tutta la vita²



La missione del gruppo di ricerca “[Lifelong Kindergarten](#)” di Resnick è «estendere l’approccio della scuola dell’infanzia a discenti di tutte le età (compresi anche gli alunni della scuola elementare). Per farlo, coltiviamo una comunità solidale che, nello spirito della scuola dell’infanzia, coinvolga i giovani in esperienze di apprendimento creativo, affinché abbiano l’opportunità di pensare in modo creativo, interagire con empatia e lavorare in modo collaborativo»

Il principio del «modello di apprendimento della scuola dell’infanzia» è definito come le 4P dell’apprendimento creativo: progetto, passione, coetanei e gioco.

Per lo sviluppo delle competenze trasversali, raccoglieremo e offriremo un’ampia gamma di giochi (da interno, da tavolo e all’aperto) in linea con il nostro credo pedagogico di creare e mantenere viva la passione per l’apprendimento negli studenti, come segue:

1. **Lasciamo che il gioco sia sempre un gioco** (e rendiamo l’apprendimento e lo sviluppo basati sul gioco). Ciò significa consentire ai bambini di **imparare e crescere attraverso il gioco**
2. Concentriamoci sul **fare, sull’esplorare, sullo sperimentare e non sull’insegnare o sullo sviluppare direttamente**. Coinvolgiamo il maggior numero possibile di attività e giochi nel percorso di sviluppo, incoraggiamo le esperienze pratiche e il bricolage e garantiamo la partecipazione attiva di tutti.
3. Concentrarsi sugli **interessi dei bambini e organizzare il loro percorso di sviluppo attorno ad attività e giochi che amano fare** (apprendimento e sviluppo guidati dagli interessi). Utilizzare, mantenere e sviluppare le motivazioni intrinseche e le passioni degli studenti come forza motrice a lungo termine del loro sviluppo, consentendo loro di approfondire argomenti che li appassionano. **Lasciare che siano loro a scegliere i giochi e le attività che preferiscono.**
4. **Mettete i bambini al “posto di guida”** e consentite loro di controllare la propria esperienza di apprendimento. Non dite loro cosa e come devono giocare, né controllateli. Non mostrate loro in anticipo le tattiche suggerite, né come possono vincere di sicuro,

² L’idea e l’espressione “[Lifelong Kindergarten](#)” sono state proposte per la prima volta da Mitchel Resnick, LEGO Pappert Professor of Learning Research presso il MIT Media Lab. Il gruppo di ricerca [Lifelong Kindergarten](#) di Resnick ha sviluppato una varietà di strumenti didattici che coinvolgono le persone (in particolare i bambini) in nuovi tipi di attività di progettazione ed esperienze di apprendimento creativo.

ma lasciate che scoprano le proprie tattiche e i propri metodi. Lasciate che esplorino, perdano, riflettano, siano curiosi, agiscano e decidano da soli e vincano secondo le proprie idee. Ma guidandoli con opportunità e incoraggiamento. (Non mostrare loro in anticipo le tattiche vincenti suggerite, come possono vincere di sicuro, ma lascia che scoprano le proprie tattiche e i propri metodi. Lascia che esplorino, perdano, riflettano, siano curiosi, agiscano e decidano da soli e vincano secondo le proprie idee.)

5. **Assicuratevi che ci sia collaborazione, non solo competizione.** Agire e giocare insieme e in squadra. Fare le cose insieme è entusiasmante.
6. Creare un **clima** di gioco e utilizzare **strumenti che garantiscano una discussione aperta, il pensiero creativo e l'apprendimento dagli errori, oltre a creare un ambiente sicuro per affrontare e gestire il fallimento.**
7. Utilizzare **giochi diversi e un'ampia varietà di attività.** I metodi scelti devono garantire un collegamento con la vita reale e la comunità, risolvere questioni e sfide aperte, sperimentare, scoprire, armeggiare, ecc.
8. Sostenere e **concentrarsi sul processo, non solo sui risultati.** Lasciare che i giochi sviluppino una mentalità aperta.
9. Lasciamo che i bambini provino **quella sensazione di “flusso”**. Mantenere gli studenti in uno stato psicologico di profondo coinvolgimento e concentrazione, che essi possono sperimentare quando la sfida di un compito corrisponde al loro livello di abilità ed è sufficientemente stimolante da catturare il loro interesse.

Sulla base dei requisiti relativi ai giochi e al gioco, il partenariato ha adattato e sperimentato con successo 30 giochi (per lo più ben noti nel paese partner) che sviluppano, attraverso il gioco, le competenze degli alunni della scuola primaria per il loro benessere futuro. Vi invitiamo a provarli con i vostri alunni.

Come sviluppare le competenze trasversali dei bambini con i giochi da tavolo³

La risposta più semplice, breve e forse più sorprendente a questa domanda è: «Non svilupparle, lasciate semplicemente che giochino». In ogni gioco sono presenti tantissimi elementi di sviluppo. Alcuni giochi si concentrano su aree di sviluppo molto precise, persino su alcune fortemente legate a una singola disciplina. Si pensi, ad esempio, alla matematica, all'addizione, se si devono sommare i punteggi. Ma i giochi in generale, o più specificamente il fatto di giocare, favoriscono uno sviluppo molto più completo. Ad esempio, con un gioco molto semplice, oltre a giocare, possiamo osservare se siamo avversi al rischio, se siamo in grado di cambiare atteggiamento, perché spesso in un gioco non è positivo essere troppo orientati alla sicurezza, e la domanda è se siamo in grado di cambiare atteggiamento per vincere o semplicemente per goderci di più il gioco.

³ Un estratto dalla stimolante introduzione della presentazione di Máté Lencse sui giochi per lo sviluppo delle competenze trasversali durante la sesta edizione della Comunità di Pratica (CoP) ungherese SPIRIT

Per riuscire a sviluppare competenze complesse o in modo complesso attraverso il gioco, in un modo che sia impercettibile e divertente per i bambini, ma allo stesso tempo, come insegnanti, dobbiamo comunque essere in grado di sviluppare consapevolmente competenze complesse o in modo complesso, è essenziale trovare giochi che sviluppino quelle aree. E uno dei requisiti più importanti per questo è avere una grande conoscenza dei giochi ed essere in grado di selezionare quelli adatti allo sviluppo dell'area in questione.

È fondamentale che il gioco rimanga sempre un gioco per il bambino! In altre parole, non bisogna mai far capire ai bambini che stiamo giocando a questo gioco perché vogliamo migliorare la loro comprensione della lettura e vorremmo che fossero un po' più creativi. Tutto dovrebbe mirare a motivare i bambini il più possibile. Oltre a ciò, per l'insegnante queste dovrebbero essere situazioni pianificate, strutturate, ponderate e consapevoli!!

Un altro aspetto molto importante per riuscire a sviluppare il senso di fluidità del bambino è che i bambini possano scegliere e decidere con cosa vogliono giocare in una determinata situazione. Quindi, quando vogliamo sviluppare una determinata area di competenze, non dovremmo proporre solo uno o due giochi, ma diversi giochi che sviluppino quell'area specifica, in modo che il bambino possa scegliere il gioco che gli interessa di più, quello più adatto a lui o al suo umore, senza sapere quale area vogliamo sviluppare. In altre parole, per sviluppare efficacemente una determinata competenza o area di competenze, dobbiamo conoscere e disporre di 8-10 giochi relativi a quell'area.

Ad esempio, una conoscenza adeguata dei giochi è importante anche per poter selezionare giochi di diversi livelli di difficoltà, per poter proporre giochi basati su scelte molto semplici, ma anche per poter sostenere lo sviluppo insegnando giochi complessi in cui sono richiesti numerosi fattori e la corretta interpretazione delle informazioni per un lungo periodo di tempo e in cui il percorso verso la vittoria non è facile.

Emozioni, empatia, resilienza e altro ancora

Parliamo un po' di alcune competenze trasversali specifiche di SPIRIT. Per cominciare, non è un caso che si parli molto di emozioni in relazione ai giochi e al giocare. Soprattutto riguardo alla capacità di accettare una sconfitta o al modo in cui si gestiscono situazioni di stress, la tentazione della fortuna o persino il successo. Quasi ogni gioco da tavolo o gioco in generale può fungere da esempio in questo ambito, poiché possiamo provare emozioni e imparare a gestirle in un ambiente protetto, lottando per obiettivi simbolici.

Come genitori o insegnanti, uno dei nostri compiti più importanti è garantire che i bambini possano svilupparsi attraverso il gioco, in modo gioioso e spontaneo, vivendo liberamente le proprie emozioni e rispettandosi a vicenda. Il gioco, in particolare quello da tavolo, come attività, può essere un ottimo modo per favorire lo sviluppo di quest'area.

Se consideriamo semplicemente che i buoni giochi da tavolo si basano sul tentativo di prendere le migliori decisioni possibili sulla base dell'interpretazione delle informazioni disponibili, allora

non c'è dubbio che la creatività, la capacità di risolvere i problemi o il pensiero critico dei bambini si sviluppino qualunque cosa giochiamo con loro.

Adattabilità, capacità di reinventarsi e flessibilità sono aspetti essenziali dei giochi. Le informazioni cambiano continuamente, piani ben congegnati possono andare in fumo. Inoltre, la maggior parte dei giochi di qualità non ci fornisce nemmeno un quadro completo delle informazioni, quindi dobbiamo adattarci a un alto grado di incertezza. I giochi, sia all'aperto che in classe, giocati in gruppo o individualmente, creano situazioni ipotetiche, rappresentando così un ottimo modo per metterci alla prova in contesti difficili che richiedono flessibilità, resilienza, risoluzione strutturata dei problemi, selezione e valutazione delle informazioni, ma senza una posta in gioco reale.

Anche i giochi più comuni richiedono un alto livello di interdipendenza se si vuole davvero giocare bene. Inoltre, i giochi di gruppo o da tavolo sono di per sé un'attività sociale che risulta molto meno piacevole senza un alto livello di empatia. Costruire una cultura condivisa del gioco è essenziale anche nei gruppi di bambini, e l'empatia è un elemento chiave.

Un'ultima cosa – riflessione finale

Si raccomanda vivamente che l'insegnante, se possibile, partecipi al gioco, poiché può insegnare ed educare molto attraverso i propri modelli comportamentali e le proprie reazioni alle situazioni.

Dopo aver letto questo capitolo, vi invitiamo a guardare la presentazione video di Máté Lencse intitolata **«Il potere dei giochi per lo sviluppo delle competenze»**.

Il contenuto della presentazione è:

- A quali tipi di giochi da tavolo giochiamo con i bambini?
- Quali competenze si possono sviluppare attraverso i giochi da tavolo?
- Come si organizza il gioco in ambito scolastico? Come lo si organizza in ambito familiare?
- Esistono opportunità all'interno del sistema educativo — e, se sì, dove — che possono essere sfruttate per organizzare queste attività?
- Come possiamo trovare il tempo per farlo?

Da fare prima del workshop - Esercizio di autoriflessione e condivisione delle esperienze relative ai giochi a scuola prima del workshop

Dopo aver letto il materiale introduttivo sui giochi e aver guardato il video della stimolante presentazione di Máté Lencse intitolata “Il potere dei giochi da tavolo nello sviluppo delle competenze”, chiedete ai vostri colleghi che insegnano nella scuola primaria e condividete le vostre riflessioni sulle seguenti domande:

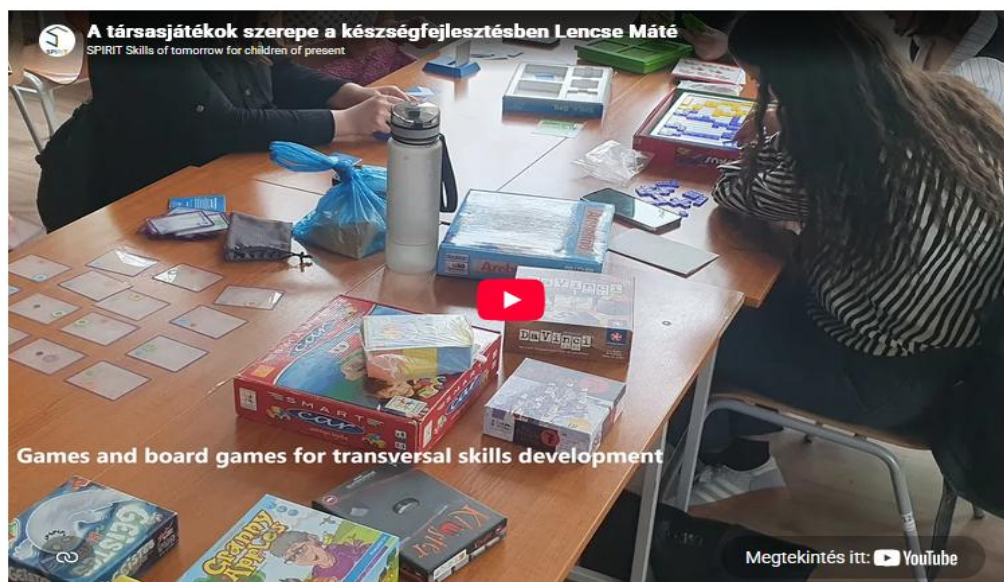
- In che misura i punti discussi sono rilevanti e applicabili nella vostra scuola?
- Che tipo di giochi fate solitamente con i bambini durante le lezioni o a scuola, e con quali finalità?
- Quali competenze possono essere sviluppate giocando a questi giochi (da tavolo o all’aperto) che utilizzate?
- Come potete garantire i requisiti necessari per questi giochi in un ambiente scolastico o in classe?
- Esistono opportunità all’interno del sistema educativo – e, se sì, dove – che possono essere sfruttate per organizzare queste attività?
- Come possiamo trovare tempo a sufficienza per realizzarle?
- Qual è stato l’ultimo gioco a cui avete giocato con i bambini?

Prendete brevemente nota delle vostre riflessioni, poiché potrebbero rivelarsi utili durante la formazione.

Questo esercizio individuale richiede circa 60 minuti per essere completato

Da guardare prima del workshop: «Il potere dei giochi per lo sviluppo delle competenze» di Máté Lencse

Dopo aver letto questo capitolo, guarda la presentazione video di Máté Lencse intitolata “**Il potere dei giochi per lo sviluppo delle competenze**”.



Il contenuto della presentazione è:

- A quali tipi di giochi da tavolo giochiamo con i bambini?
- Quali competenze si possono sviluppare attraverso i giochi da tavolo?
- Come si organizza il gioco in ambito scolastico? Come lo si organizza in ambito familiare?
- Esistono opportunità all'interno del sistema educativo – e, se sì, dove – che possono essere sfruttate per organizzare queste attività?
- Come possiamo trovare il tempo per farlo?

La presentazione video è disponibile sul canale YouTube del progetto. La lingua originale della presentazione è l'ungherese, ma cliccando sull'icona  è possibile impostare i sottotitoli nelle lingue dei partner del progetto o in inglese.

Attività 1 – Accoglienza e introduzione all'impatto dei giochi sullo sviluppo delle competenze

L'obiettivo della prima attività del workshop è che i partecipanti acquisiscano un'esperienza diretta delle possibilità, dei benefici e dell'importanza dell'uso dei giochi in classe attraverso il lavoro di squadra in loco, sessioni guidate in piccoli gruppi e discussioni plenarie

Obiettivo di apprendimento da raggiungere

- Comprendere che i giochi sono perfetti per lo sviluppo delle competenze trasversali e che sviluppino tali competenze in modo complesso (non limitandosi a una sola competenza).

Attività/esercizio in dettaglio

Il formatore spiega lo scopo della formazione – non la procedura – e le regole. Il formatore scrive le regole su una lavagna a fogli mobili e la appende alla parete in modo che tutti i partecipanti possano vederla.

Fase 1. - Introduzione e attività di rompighiaccio: 0-10 minuti

Chiedere ai partecipanti di formare 4-5 gruppi (non più di 8 persone per gruppo) e di scegliere un posto adatto a loro. Per formare i gruppi, utilizzare qualche tipo di attività didattica o tecnica di rompighiaccio, ad esempio: chiedere loro di scegliere tra 4-5 colori; disporre sul tavolo 4-5 citazioni famose e chiedere a ciascun partecipante di scegliere quella che preferisce; disporre sul tavolo 4-5 competenze SPIRIT e chiedere a ciascuno di scegliere quella in cui eccelle

Fase 2. - Introduzione all'impatto dei giochi sullo sviluppo delle competenze – Apprendimento attraverso l'esperienza diretta e la discussione

Mantenete la struttura dei gruppi stabilita nell'attività iniziale. Assegnate a ciascun gruppo uno o più giochi brevi (durata massima di 10 minuti, preferibilmente tratti dal kit di strumenti – possono essere gli stessi per tutti i gruppi oppure tanti quanti sono i gruppi formati) da svolgere, per iniziare a scoprire l'impatto del gioco sul giocatore. Chiedete loro

1. di provare a osservare autonomamente gli aspetti trattati nel materiale letto prima del workshop (letture – “Il potere del gioco – Approccio ‘asilo per tutta la vita’”). Per supportare il lavoro dei partecipanti, a ciascun gruppo possono essere forniti i 9 aspetti.
2. per osservare quali competenze trasversali sono state attivate durante il gioco. Quali di queste erano competenze SPIRIT, quali altre competenze, e riflettere sull'interconnessione tra le competenze. Per supportare il lavoro dei partecipanti, a ciascun gruppo possono essere fornite le 10 competenze SPIRIT.

Utilizzare i metodi **“Think-Pair-Share”**

- i partecipanti dovrebbero raccogliere e descrivere le proprie esperienze individualmente).
- Successivamente, condividere e discutere le proprie idee in coppie o in gruppi di tre e sintetizzarle in un'opinione comune del gruppo.
- Condividere infine con l'intero gruppo.

Si raccomanda che il formatore registri i principali risultati della discussione plenaria su una lavagna a fogli mobili, che i partecipanti possono ordinare per priorità utilizzando una tecnica di prioritizzazione semplice e veloce. La lavagna a fogli mobili viene lasciata esposta fino alla fine della formazione. La lavagna potrebbe essere intitolata, ad esempio, “La nostra sensazione comune quando giochiamo”.

E/o chiedere ai partecipanti di disegnare un “diagramma di sistema” che illustri le relazioni tra le abilità (quelle che sono state stimulate dal gioco), per visualizzare la complessità dello sviluppo delle abilità nei giochi.⁴

Tempistiche

- Accoglienza e introduzione: 10 minuti
- Svolgimento del gioco: 10 minuti
- Riflessione individuale, in coppia e in gruppo: 15 minuti
- Discussione con tutto il gruppo (compresa la periodizzazione e la creazione della mappa delle connessioni): 15 minuti

In totale – 45-50 minuti

Materiali

Post-it, fogli per presentazioni, lavagne a fogli mobili, pennarello blu, cancelleria (compresi pennarelli colorati), schede con le regole del gioco e i materiali, foglio con domande guida.

Attenzione

Il successo dell'Attività 1 può dipendere in gran parte dalla scelta del gioco. È molto importante che il gioco non duri più di 10 minuti. Scegliete un gioco che coinvolga tutti i membri del piccolo gruppo. Nessuno deve rimanere spettatore! Tutti devono partecipare. Assicuratevi che il gioco non sia incentrato sullo sviluppo di un'abilità specifica.

⁴ Consigliamo vivamente questa attività. Saltatela solo se, per qualsiasi motivo (dimensione del gruppo, registrazione o superamento del tempo previsto per il gioco), non c'è tempo sufficiente per portare a termine il compito.

Fogli di lavoro

Per l'esercizio della Fase 2, distribuite ai partecipanti i fogli informativi. I due fogli informativi si trovano nell'appendice di questo materiale. I due fogli informativi sono i seguenti:

- Nove caratteristiche dell'approccio Lifelong Kindergarten
- Immagini ricche delle 10 competenze SPIRIT

Attività 2 – Giocare a scuola – Imparare dalle esperienze di vita reale dei partecipanti

L'obiettivo principale di questa attività formativa è offrire agli insegnanti l'opportunità di imparare dai propri colleghi e di condividere con loro come integrare il gioco nel processo didattico. Condividendo esperienze di vita reale, gli insegnanti possono sviluppare le proprie pratiche attraverso l'apprendimento tra pari. In definitiva, la sessione mira a fornire un rinforzo positivo e a suscitare una sensazione di "Aha!" riguardo all'implementazione del gioco e del divertimento nelle pratiche didattiche.

Obiettivo di apprendimento da raggiungere

- essere consapevoli di come i colleghi integrano i giochi e il gioco nella loro pratica didattica
- essere in grado di sviluppare la propria pratica sulla base delle esperienze altrui

Dettagli dell'attività/dell'esercizio

Formate gruppi di quattro persone (i gruppi possono rimanere gli stessi dell'Attività 1, ma potete anche formare nuovi gruppi). Ogni membro del gruppo descriverà l'ultimo gioco a cui ha giocato in classe. I partecipanti hanno a disposizione al massimo 5 minuti per condividere la propria esperienza e presentare il gioco.

Durante la discussione di gruppo, i partecipanti dovrebbero affrontare i seguenti punti:

- Di che gioco si trattava?
- Come è stato scelto il gioco?
- Il gioco aveva un obiettivo specifico o si trattava di un gioco libero?
- Hanno giocato solo i bambini o anche l'insegnante ha giocato con loro?
- Come avete trovato il tempo per il gioco?
- Come sono riusciti a garantire una partecipazione inclusiva?
- Avete collegato il gioco a una materia specifica o al contenuto di una lezione?
- Quali competenze pensi che si possano sviluppare attraverso il gioco?

L'elenco sopra riportato può essere liberamente adattato per riflettere le dinamiche di gruppo e gli interessi dei partecipanti, ma deve concentrarsi sulla condivisione delle esperienze e sulla discussione della questione di «come il gioco possa essere integrato nell'insegnamento/apprendimento quotidiano a scuola». Si raccomanda di stampare le domande in un numero di copie pari a quello dei gruppi e di posizionarne una su ogni tavolo di gruppo.

Gli insegnanti che non hanno fatto giocare i bambini di recente dovrebbero spiegare perché non hanno potuto o non hanno voluto lasciarli giocare. A loro, i membri del gruppo che praticano regolarmente il gioco in classe dovrebbero fornire spunti su come creare le condizioni per il gioco durante le lezioni. In questo modo si crea l'opportunità di imparare gli uni dagli altri.

A conclusione della discussione di gruppo, il gruppo dovrebbe selezionare i tre spunti più importanti emersi dalla conversazione e condividerli con gli altri gruppi in una sessione plenaria.

Si raccomanda che il formatore registri i principali risultati della discussione plenaria su un'altra lavagna a fogli mobili. Questa lavagna – simile a quella creata durante l'Attività 1 – viene lasciata esposta fino alla fine della formazione. Mentre la lavagna dell'Attività 1 raccoglie le risposte alle domande “perché”, questa raccoglie l’ e ed evidenzia le risposte alle domande “come” relative all'integrazione dei giochi nelle pratiche didattiche e di apprendimento scolastiche!

Tempi

- Discussione di gruppo: 20 minuti
- Discussione plenaria: 15 minuti

In totale – 35–40 minuti

Materiali

Post-it, fogli per presentazioni, lavagne a fogli mobili e un pennarello colorato, cancelleria.

Da tenere presente

Il moderatore dovrebbe assicurarsi che tutti i membri del gruppo abbiano pari opportunità di intervenire e che coloro che inizialmente hanno dichiarato di non aver giocato di recente non diventino osservatori passivi.

È molto importante che il compito sia formulato con precisione, in modo che sia chiaro a tutti i partecipanti che il compito si concentra sulla domanda “come”. Ciò impedisce ai partecipanti di avere l'impressione che il compito sia quasi identico all'Attività 1

Dispense

Non sono necessari materiali specifici per svolgere l'attività

Attività 3 – L'uso consapevole dei giochi nello sviluppo delle competenze – Lavorare con i modelli di gioco

Lo scopo di questa attività è aiutare gli insegnanti a familiarizzare con un approccio strutturato alla selezione dei giochi, presentare loro il modello sviluppato dal progetto e guidarli nell'uso del modello in modo che possano selezionare in modo consapevole e ponderato i giochi appropriati per sviluppare le abilità dei bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni.

Obiettivo di apprendimento da raggiungere

- Comprendere la logica e la struttura del modello
- Essere in grado di utilizzare il modello per stabilire un collegamento logico diretto tra il gioco, la competenza da sviluppare, il risultato dello sviluppo e i cambiamenti misurabili nel comportamento del bambino.
- Essere in grado di abbinare i giochi alle abilità e viceversa
- Essere in grado di selezionare il gioco appropriato utilizzando il modello

Attività/esercizio in dettaglio

Fase 1. – Provare i giochi.

Dividere i partecipanti in gruppi di 4 (fino a 5 gruppi). Posizionare un gioco su ciascuno dei 5 tavoli dei gruppi (incluso un gioco da tavolo competitivo, un gioco cooperativo che richieda lavoro di squadra e, se possibile, un gioco di logica attinente alla materia). I gruppi si siedono a un tavolo per provare il gioco. Concedere un massimo di 8 minuti per provare ciascun gioco.

Utilizzate il metodo **della ROTAZIONE PER STAZIONI** per provare i giochi. Dopo 8 minuti, i gruppi ruotano al tavolo successivo secondo lo stile della rotazione per stazioni e provano il gioco presente su ciascun tavolo. Il processo continua fino a quando i gruppi non tornano al tavolo di partenza.

Fase 2. – Briefing del formatore.

Il formatore illustra brevemente la struttura del modello e chiarisce il significato degli elementi di difficile comprensione:

- In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?
- Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo dell'abilità primaria (comprensione e/o comportamento degli studenti)?
- Domanda guidata vs domanda di debriefing.

Fase 3. – Lavoro con il modello di gioco.

Al tavolo iniziale, per il primo gioco che provano, ogni gruppo compila una versione semplificata del modello di gioco (vedi dispensa), che include solo i seguenti elementi:

- Competenze su cui concentrarsi
- In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?
- Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo della competenza primaria (comprensione e/o comportamento degli studenti)?
- Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà
- Debriefing e domande di riflessione

La compilazione del modello semplificato dovrebbe richiedere circa 10 minuti. Se necessario, questo tempo può essere esteso di 5 minuti.

Fase 4. – Discussione in plenaria.

I gruppi presentano il proprio lavoro agli altri gruppi. Poiché ogni gruppo ha provato tutti i giochi, può riflettere in modo appropriato su quanto è stato detto. Utilizzando il metodo della revisione tra pari, assegnare a ciascun gruppo un ruolo di revisore prima della presentazione in plenaria (ad esempio, il gruppo seduto a due tavoli di distanza nella stessa direzione del movimento delle lancette dell'orologio valuterà il gruppo che sta presentando).

Ripartizione del tempo

- Prova dei giochi: 40 minuti
- Presentazione del formatore sulla struttura logica del modello: 5 minuti
- Compilazione di un modello di gioco semplificato: 15 minuti
- Discussione plenaria: 5 minuti con revisione tra pari – 25 minuti in totale

In totale: 90 minuti

Materiale necessario

Post-it, fogli per la presentazione, lavagne a fogli mobili e pennarello blu, cancelleria (compresi pennarelli colorati), 5 giochi con relative regole e materiali, dispense.

Attenzione – Nota importante

Come per l'Attività 1, il successo dell'Attività 3 può dipendere in gran parte dalla scelta del gioco. È molto importante che la prova del gioco non duri più di 8 minuti. Scegliete un gioco che coinvolga tutti i membri del piccolo gruppo. Nessuno deve rimanere spettatore! Tutti devono partecipare. La scelta dei giochi spetta al formatore, al fine di garantire che siano il più possibile adeguati alle caratteristiche del paese partner e degli insegnanti che partecipano alla formazione.

Allo stesso modo, occorre prestare particolare attenzione al rigoroso rispetto dei tempi di rotazione durante la rotazione tra le stazioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione

“Suggerimenti e consigli” relativa alla rotazione tra le stazioni nel Manuale degli strumenti per le attività didattiche.

Infine, è necessario gestire rigorosamente anche il tempo durante la presentazione plenaria e la revisione tra pari. È importante assegnare i ruoli per la revisione tra pari ai gruppi prima della presentazione plenaria, in modo che possano prestare la dovuta attenzione gli uni agli altri.

Dispense

Per l'Attività 3 è necessario un materiale didattico, che è disponibile nell'appendice del presente materiale e [scaricabile dal portale SPIRIT](#).

Attività 4 – Riflessione, verifica finale e cose da fare “Dopo il workshop”.

Riflessione e verifica

Prima di concludere il modulo formativo, discutere l’esercizio “Dopo il workshop”.

Cose da fare dopo il workshop

Chiedete ai partecipanti di scegliere un gioco dalla raccolta di 50 giochi contenuta nel “GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI – MANUALE COMPLETO PER GLI INSEGNANTI”, realizzato dai partner del progetto. Chiedete loro di giocare al gioco selezionato con i propri studenti nelle prossime due settimane. (Potete trovare una descrizione dettagliata di questo esercizio nella sezione “Dopo il workshop: Compito 1”)

Concordare una data per organizzare una sessione online di condivisione delle esperienze (Teach-Meet) per discutere delle esperienze vissute in classe relative ai giochi scelti.

Riflessione e conclusione

Il modulo formativo si conclude con un breve esercizio di riflessione. I partecipanti esprimono individualmente il pensiero più importante che “portano con sé” come risultato della formazione. Chiedete ai partecipanti di inquadrare questa idea, se possibile, dal punto di vista degli studenti: quali benefici o vantaggi trarranno gli studenti dal mettere in pratica questa idea. Chiedete loro di scriverlo su un post-it e di appenderlo sulla lavagna a fogli mobili vicino all’uscita della sala. Chiedete loro di scriverla su un post-it e di attaccarla sulla lavagna a fogli mobili vicino all’uscita della sala. In questo modo, mentre i partecipanti lasciano la sala, potranno rivedere l’idea ispiratrice che ciascuno ha portato con sé.

Tempo previsto: 15 minuti.

Dopo l'attività 1 del workshop – Giocate con i vostri studenti a “ ”

Scegliete un gioco dal **“GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI – MANUALE COMPLETO PER GLI INSEGNANTI”**, che contiene 50 giochi ed è stato sviluppato dai partner del progetto. Giocate al gioco scelto con i vostri studenti nelle prossime due settimane.

Siete voi a decidere i criteri di selezione. Scegliete un gioco che si adatti al meglio alle caratteristiche di età dei bambini a cui insegnate, nonché alle pratiche didattiche, alle usanze e alla cultura del vostro istituto.

Leggete la descrizione dettagliata del gioco prima di giocare. Prestate particolare attenzione alle sezioni “Suggerimenti e trucchi” e “Riflessione finale”

Subito dopo il gioco, **prendete appunti sulle vostre esperienze** in modo da poter condividere le vostre esperienze in classe con il gioco selezionato durante il Teach-Meet online.

Dopo l'attività 2 del workshop – Comunità di pratica online sull'implementazione del gioco in classe

Parliamo e impariamo gli uni dagli altri: qual è il segreto del gioco e come ha funzionato in classe il gioco che avete scelto?

Questo seminario offre l'opportunità di condividere esperienze e imparare dalle pratiche reciproche. In questo webinar vorremmo discutere di come i giochi selezionati e giocati da voi e dai vostri colleghi partecipanti al corso si sono rivelati efficaci in classe e nell'ambiente scolastico.

Vorremmo discutere:

- Che impatto ha avuto il gioco sui bambini?
- Quali competenze hanno sviluppato?
- Come avete trovato le opportunità e il tempo per il gioco?
- Cosa consigliereste ad altri riguardo al gioco che avete proposto?
- Cosa è successo durante il debriefing?

Rinfrescate la memoria sul gioco svolto prima dell'incontro online. Se volete, chiedete anche ai vostri studenti.

L'evento online dura 90–120 minuti.

Nove caratteristiche dell'approccio della scuola dell'infanzia



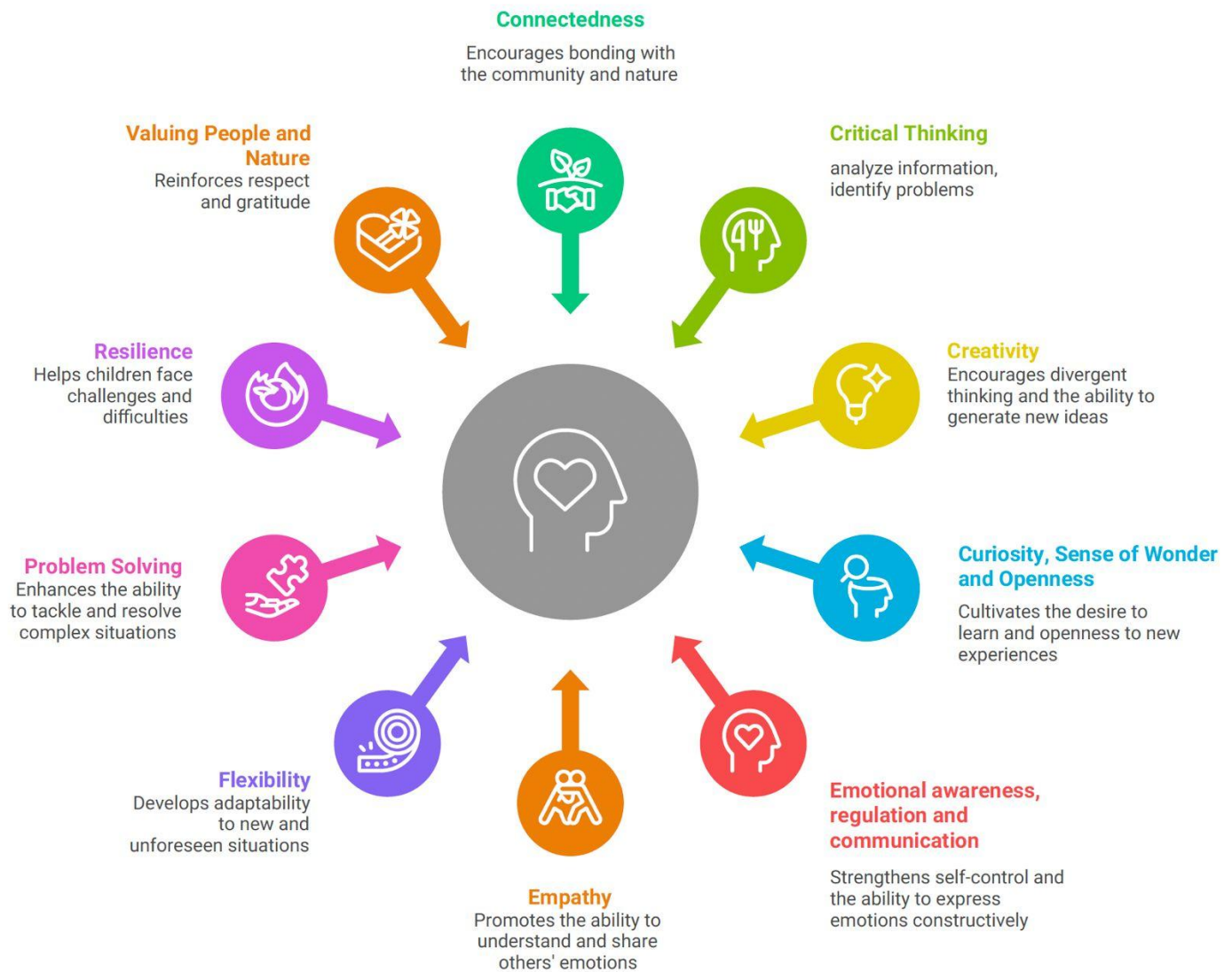
La missione del gruppo di ricerca [Lifelong Kindergarten](#) di Resnick è «estendere l'approccio della scuola dell'infanzia a discenti di tutte le età (compresi anche gli alunni della scuola elementare)». Per farlo, coltiviamo una comunità solidale che, nello spirito della scuola dell'infanzia, coinvolga i giovani in esperienze di apprendimento creativo, in modo che abbiano l'opportunità di pensare in modo creativo, interagire con empatia e lavorare in modo collaborativo". Il principio del "modello di apprendimento della scuola dell'infanzia" è

definito come le 4P dell'apprendimento creativo: progetto, passione, compagni e gioco.

In che misura hai potuto individuare le seguenti caratteristiche durante il gioco?

I criteri	nessuno	moderato/ medio	estremamente
1. Imparare e crescere attraverso il gioco			
2. Fare, esplorare, sperimentare			
3. Guidati dagli interessi dei giocatori			
4. Mettere i bambini al "posto di comando"			
5. Garantire la collaborazione			
6. Un clima che favorisca la discussione aperta, il pensiero creativo, l'apprendimento dagli errori e un ambiente sicuro in cui affrontare e superare i fallimenti.			
7. Diversi metodi di apprendimento attivo e un'ampia varietà di attività didattiche			
8. Concentrarsi sul gioco e sul divertimento, non sull'insegnamento e sul rendimento			
9. Crea una sensazione di fluidità per te.			

Le 10 competenze SPIRIT



Modello di gioco semplificato

Nome del gioco

Breve descrizione e regole del gioco - Lasciare vuoto

Abilità principale

Abilità SPIRIT primaria

-

Focus sulle abilità SPIRIT complementari/secondarie

-
-
-
-

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata

Come si gioca - breve regolamento del gioco - Lasciare vuoto

All'interno/All'esterno - Note sulla disposizione dell'aula - Lasciare vuoto

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

-
-
-
-
-
-
-

Quali risultati vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo della competenza primaria (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Al termine di questo gioco, gli studenti saranno in grado di dimostrare quanto segue (in modi adeguati alla loro età):

-
-
-
-

Uso consigliato ed esempi pratici - Lasciare vuoto

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione - Lasciare vuoto

Domande guida - Lasciare vuoto

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- **Difficoltà:**
Suggerimento:
- **Sfida:**
Consiglio:
- **Sfida:**
Suggerimento:
- **Sfida:**
Suggerimento:

Personalizzazione del livello di difficoltà - Lascia vuoto

Domande per il debriefing e la riflessione

-
-
-
-
-
-
-
-