ILS

Giocando s'impara 1

Gianni Balbini

Scuola Dante Alighieri Recanati - Italia

Campus L'Infinito

CORSI DI LINGUA E CULTURA ITALIANA

ELI EDIZIONI

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Disclaimer: nell'esposizione userò i termini maschili secondo grammatica («gli studenti, gli alunni») senza presupporre nessuna preferenza di genere

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

ILS

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Il gioco è un comportamento comune tra i mammiferi

Serve per imparare.

Gli umani non fanno eccezione.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Immagina

Immagina di dover disegnare bambini che giocano

Immagina cosa fanno?

Immagina dove sono?

Immagina i loro volti?

Sono felici o annoiati?

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

ILS

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Rinfreschiamo la memoria sul gioco

Le caratteristiche dimenticate del gioco

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ Il gioco è piacevole, chi gioca ride felice
- ✓ Si gioca con il corpo
- ✓ Si gioca anche in campo da gioco
- ✓ Esistono giocattoli

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

I bambini sono felici.

Come tutti i comportamenti che favoriscono la sopravvivenza della specie,

il gioco è piacevole

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Gli studenti hanno un corpo

Oggi siamo tornati ad una scuola senza corpo

Il corpo si muove

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Il giocattolo

L’elemento materiale è importante

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Il campo da gioco

Fuori c’è un prato, dentro una scuola stretta
(Col distanziamento sociale)

Gli studenti hanno un corpo che si muove

www.shutterstock.com · 567724489

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Un pericoloso pregiudizio

Immagina di dover disegnare uno studente modello ed uno studente indisciplinato

Immaginale lo studente modello?

Com'è fatto? Com'è vestito?

Come si comporta?

Immagina lo studente indisciplinato

Com'è fatto? Com'è vestito?

Come si comporta?

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Somigliano a questi?

Il secchione (nerd)

Il somaro (bullo)

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

il gioco può essere un potente equilibratore delle relazioni sociali o quantomeno aiuta a eliminare questo pregiudizio

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

«Avrai il gelato quando avrai finito le verdure»

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Un altro pregiudizio diffuso

Il gioco è il premio

per aver svolto attività non ludiche

Si fa nei ritagli di tempo

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Le conseguenze di questo pensiero sono semplici:

1. Toglie valore alla ludodidattica, dandole il mero ruolo di premio per un compito svolto bene.
2. Associa valori negativi (fatica, noia, comunque dovere e non piacere) alla didattica non ludica.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

La scuola è contraria al gioco

La pratica quotidiana della scuola è contraria al gioco

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ Responsabilità legali nel caso di incidente
- ✓ Spazi limitati e potenzialmente pericolosi
- ✓ La ludodidattica non è seria

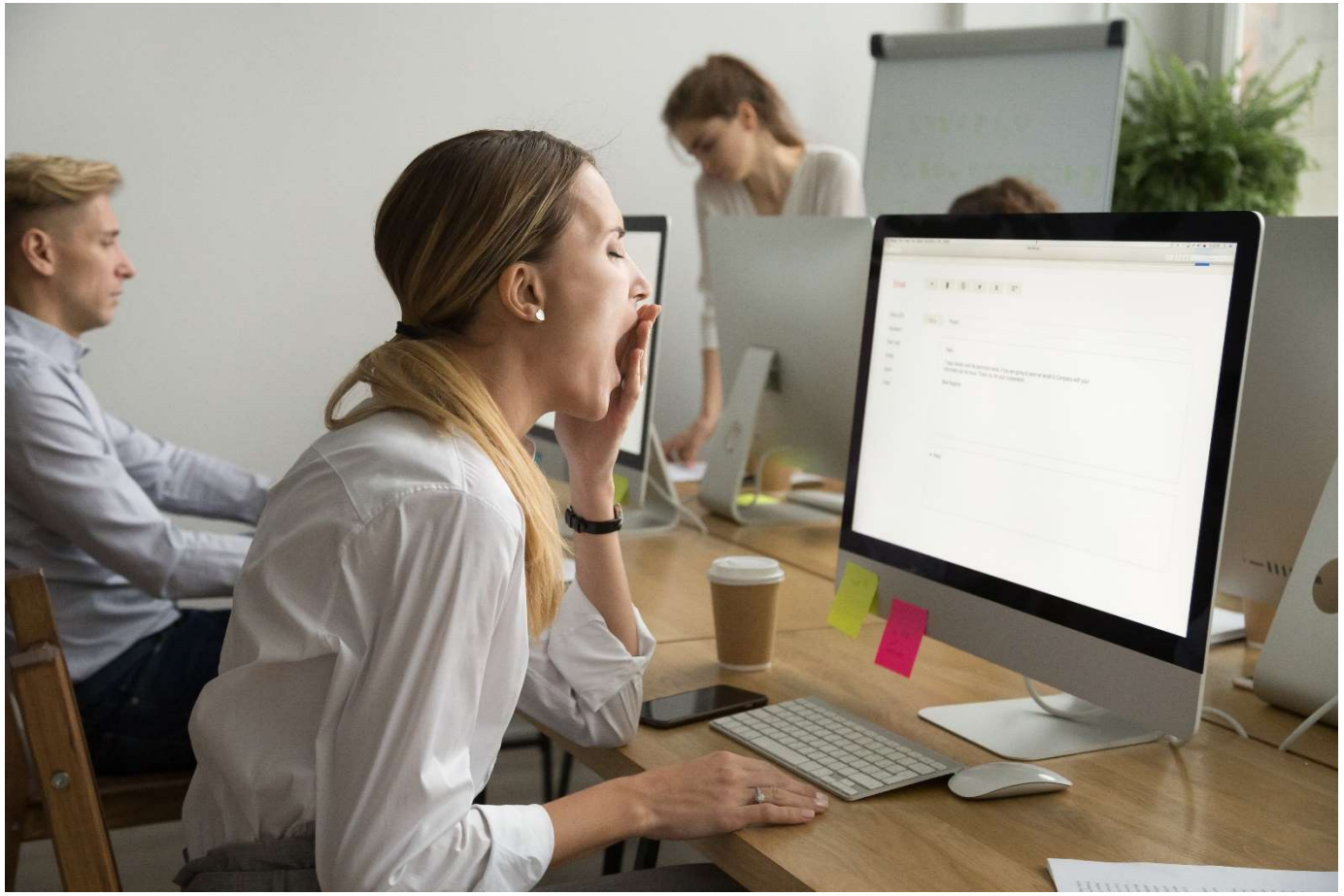
© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

La ludodidattica è una perdita di tempo poco seria

- ✓ Il genitore non accetta che suo figlio vada male in una materia in cui si gioca
- ✓ Il collega si lamenta per il rumore

Se si gioca non può essere una cosa seria, no?

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020



© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Le buone pratiche

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Le buone pratiche

1. Prepara in anticipo il gioco

2. Integra il gioco nella lezione

1. Crea il campo da gioco / Crea il rito

2. Usa giocattoli (se puoi)

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ Prepara in anticipo:

Devi avere chiaro

Cosa farai / prepara una lista delle azioni

Quando / calcola i tempi

Come / pensa alle regole

Dove / pensa allo spazio / crea il campo

e con Chi / pensa ai tuoi studenti

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ Integra il gioco:

Ogni esercizio ripetitivo può essere svolto come gioco (grammatica, fonetica, pattern di role playing, lettura ecc…), poi il resto verrà.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Esempio: esercizio sull'uso dei pronomi

Generalmente frasi con cloze

«Chi ha mangiato la mela?

……. ha mangiata Laura»

Esercizio perfetto per diventare un gioco

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Nel concreto:

Una semplice ricetta

a. crea due gruppi

b. stabilisci le regole

c. aggiungi movimento

d. aggiungi suono

e. aggiungi colore

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

La creazione delle squadre è fondamentale per creare un buon rapporto tra insegnante/alunni e alunni/alunni

a. Inizia con il controllo diretto e scegli i capisquadra

È l'occasione di mettere in evidenza i timidi, di responsabilizzare i meno disciplinati, di valorizzare i meno dotati ecc…

Il caposquadra sceglie i compagni. I due capisquadra possono fare pari o dispari ecc…

La squadra si dà un nome

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ crea il campo da gioco

più funzionale e sicuro possibile con la classe specifica nel luogo specifico

Immaginalo con i corpi, gli arredi…

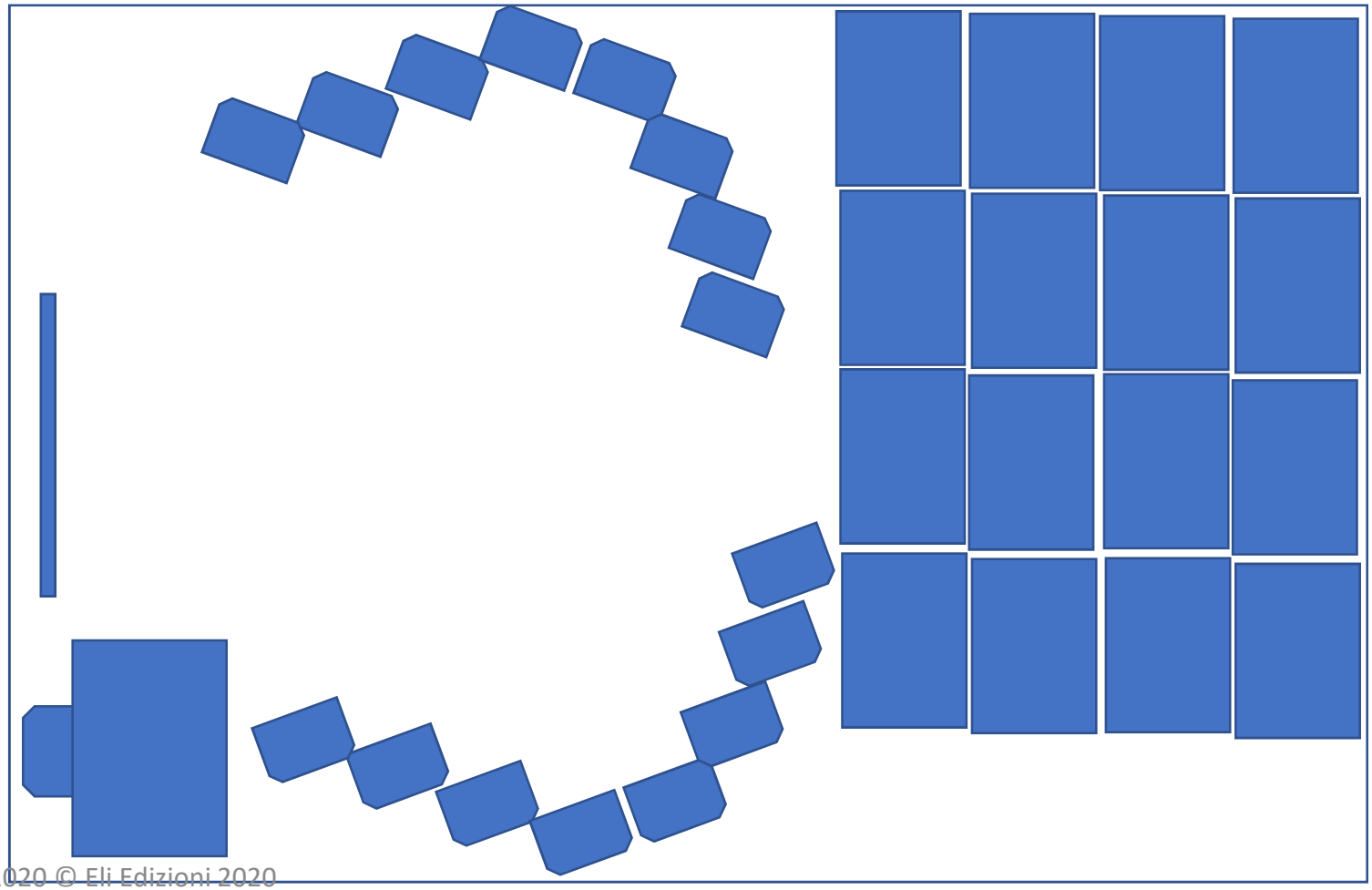
© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

b. Utilizza le squadre per creare il campo da gioco (sposta i banchi, gira le sedie ecc…)

- ✓ Uno studente che può modificare la sua aula, la sente propria
- ✓ Gli alunni cominceranno a cooperare
- ✓ Si favorire la creazione del gruppo-classe
- ✓ Fa diventare questo un rito: il rito crea la tribù

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Esempio



© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

c. Spiega le regole.

1. Le squadre sono disposte sulle sedie
2. La squadra A pensa una frase con un pronome
3. Il pronome può essere giusto o sbagliato
4. Un elemento della squadra A (a turno) scrive la frase alla lavagna
5. Un elemento della squadra B (a turno) va alla lavagna deve decide se il pronome è corretto o lo corregge
6. c'è un tempo specifico (60'')

Fa' fare una prova generale

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

d. Aggiungi movimento.

1. La squadra B può aiutare il proprio solutore mandando un messaggero
2. La squadra A può mettere una guardia per impedire l'arrivo del messaggero

Come lo può impedire? Lotta Violenza Arena?

Voi come fareste?

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Guardia e Messaggero si sfidano a morra cinese (carta sasso forbice)

1. Se vince la guardia il messaggero torna a posto, ma ne può partire un altro
2. Se vince il messaggero può portare il suggerimento

Il tutto nei 60’’

Dopo il primo round le squadre si invertono

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Cos'è successo?

1. abbiamo trasformato un esercizio in un gioco.
2. Il gioco ha creato un lavoro di gruppo (metti il pronome giusto o sbagliato) che
3. fa riflettere su quanto appreso oltre che
4. metterlo in pratica…

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Cos’è successo?

5. L’esercizio è diventato divertente.

Da studenti avreste preferito fare un esercizio cloze sui pronomi o questo gioco?

6. Tutti seguono, almeno per vincere.

Si passa da:

“che noia devo fare l’esercizio” a “dai Saverio!”.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

e. Aggiungi suono:

- ✓ Il solutore deve leggere ad alta voce (e mettiamo un esercizio di lettura)
- ✓ Ogni studente può segnalare una violazione del regolamento facendo un suono
- ✓ L'insegnante può segnalare il superamento o il fallimento con dei suoni.

Il suono tiene viva l'attenzione. Meglio se buffo e se agli studenti piace

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

f. Aggiungi colore:

- ✓ Le squadre sono individuate dai colori (giallo e viola)
- ✓ La frase è nera, i pronomi blu.
- ✓ Se errore si cerchia col rosso e si riscrive il pronome giusto
- ✓ Se giusto si cerchia col verde

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

- ✓ Ognuno di noi ha differenti canali percettivi ed ognuno ne preferisce alcuni ad altri.

Il colori aiutano le percezioni visive, i suoni quelle auditive e il movimento le percezioni psicocinetiche.

Offriamo agli studenti

più tracce percettive

e più occasioni

mnemoniche.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Anche un gioco si può trasformare in un gioco più funzionale alle nostre esigenze.

Esempio per i più piccoli

L'isola delle preposizioni

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Riadattiamo lo schema precedente e semplifichiamo le sue regole.

Se troppo difficile (valutiamo noi)

a. I bimbi non possono fare esempi sbagliati

b. La guardia può fare il gioco di indovinare in quale manina c'è un gomma.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Variante “Fazzoletto”

Due file di studenti una di fronte all’altra ai lati della lavagna. Ogni studente ha un numero.

L’insegnante scrive la frase (o dice la preposizione da cercare nel tabellone),

poi dice un numero.

I due studenti con numero uguale vanno in fondo alla fila e gattoni raggiungono la lavagna.

Chi arriva prima può rispondere.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Osa!

Fa' preparare ai bimbi una loro immagine da pirata: Il pirata ha la bandana, la benda, l'uncino…

Fagli scegliere un nome da pirata

Attività che

hanno una valenza

didattica eccellente

per creare la tribù

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Altro esempio, con le parole dello spazio: sopra, sotto, tra ecc…

a. I bambini sono in cerchio, in piedi.

b. L'insegnante dice la parola «sotto» e i bambini piegano le ginocchia e mettono la mani a terra

c. L'insegnante dice la parola «sopra» e i bambini alzano le mani al cielo

Le varianti sono infinite: si può fare a lato, di fronte, lontano, vicino (giocando in coppia), o tre, così includiamo tra/fra, in mezzo, ecc…

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Impariamo le preposizioni articolate

a. Ogni bambino fa un cartello con scritto una preposizione differente o un articolo differente con colori diversi. (ci possono essere doppioni)
b. Attacca questo cartello alla sua maglia.
c. I bambini girano piano nella stanza, nella direzione che preferiscono.
d. L'insegnante batte le mani ed i bambini si bloccano. Poi indica nel cartellone un luogo (ad esempio il pesce nel barile).
e. I bambini con IN e IL devono trovarsi e prendersi per mano, o fare un ponte incrociando le dita, o abbracciarsi…
f. gli altri devono dire IN più IL uguale NEL e poi insegnante e bambini ripetono: "il pesce è nel barile. NEL uguale IN più IL"

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Oh, no: la DAD!

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

La Didattica A Distanza ci impone nuovi modelli da seguire, molto legati alla lezione frontale e la ludodidattica ne soffre.

Qualcosa si può fare

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Il gioco dei pronomi non funziona più: rielaboriamolo.

1. Fa' due squadre, con la solita tecnica. Per riconoscere le quadre possiamo usare qualsiasi espediente (ad esempio CON – SENZA qualcosa (un punto in fronte? un cappello? Siate creativi…).
2. Ogni studente della squadra CON marca, cioè controlla, uno studente della squadra avversaria SENZA
3. A turno ogni studente crea una frase e la pubblica nella chat.
4. In un tempo stabilito, ognuno indica la risposta. Ad esempio giusto = mano in testa, sbagliato mano in bocca. I microfoni devono essere spenti.
5. L'insegnate a turno sceglie uno studente della squadra avversaria e gli chiede di rispondere anche a voce. Sarà lui il prossimo a proporre la frase.
6. Si contano i punti totalizzati ad ogni turno da ognuna della squadre.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Ripensiamo l'Isola delle preposizioni.

I bambini possono creare la propria immagine e il proprio nome da pirati e mostrarli all'inizio della lezione.

Per semplificare non formo squadre,

ma spiego che se

la risposta è giusta

devono mettere

la mano destra sull'occhio

come una benda,

se sbagliata la mano sinistra.

© Gianni Balbini 2020 © ELI Edizioni 2020

a. L insegante dice una parola ed indica il luogo

b. I bambini scelgono la mano (attenzione: fate fare molte prove…)

c. Poi ripetono le parole dell'insegnante "il tesoro è sotto il tavolo" (anche a microfono spento), muovendo solo la bocca (favorisce la fonazione)

d. Chi ha sbagliato deve mettere tutte e due le mani davanti agli occhi ed è in galera dove non può vedere. Non importa se vede, non può dare la risposta.

e. Nel secondo round stesso procedimento, finché rimane solo uno studente.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Variante.

Ogni alunno che dà due volte una risposta corretta può liberare un prigioniero a sua scelta.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Anche il gioco delle preposizioni si può fare quasi allo stesso modo.

a. Tutti gli alunni mostrano le preposizioni di fronte allo schermo.

b. L'insegnante dice "il pesce è nel barile" (e lo indica se può).

c. Solo gli alunni con IN e IL mantengono il cartello con la preposizione a vista, gli altri la tolgono dallo schermo.

d. I bambini con la preposizione giusta dicono (col microfono aperto) IN più IL uguale NEL,

e. L'insegnante ripete: il pesce è nel barile. IN più IL uguale NEL e tutti (a microfono spento) ripetono.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

I giocattoli, o i materiali.

I giocattolo è un importantissimo oggetto culturale. Trasforma qualcosa di non manipolabile in qualcosa che possiamo manipolare e quindi comprendere secondo la nostra misura.

Se dovete spiegare
l'eclissi provate
con tre palline,
sarà più facile.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Ognuno di noi può creare giocattoli, ma c'è una vita oltre la scuola…

Per questo ci sono i giochi didattici già pronti. Usateli.

Usateli se funzionano per voi.

Adattateli come materiale.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Esempio di un gioco non basato su

«Segui l'indizio»

Ci sono due tipi di carte,

una è la soluzione con l'immagine della risposta e la risposta.

Le altre carte sono

gli indizi.

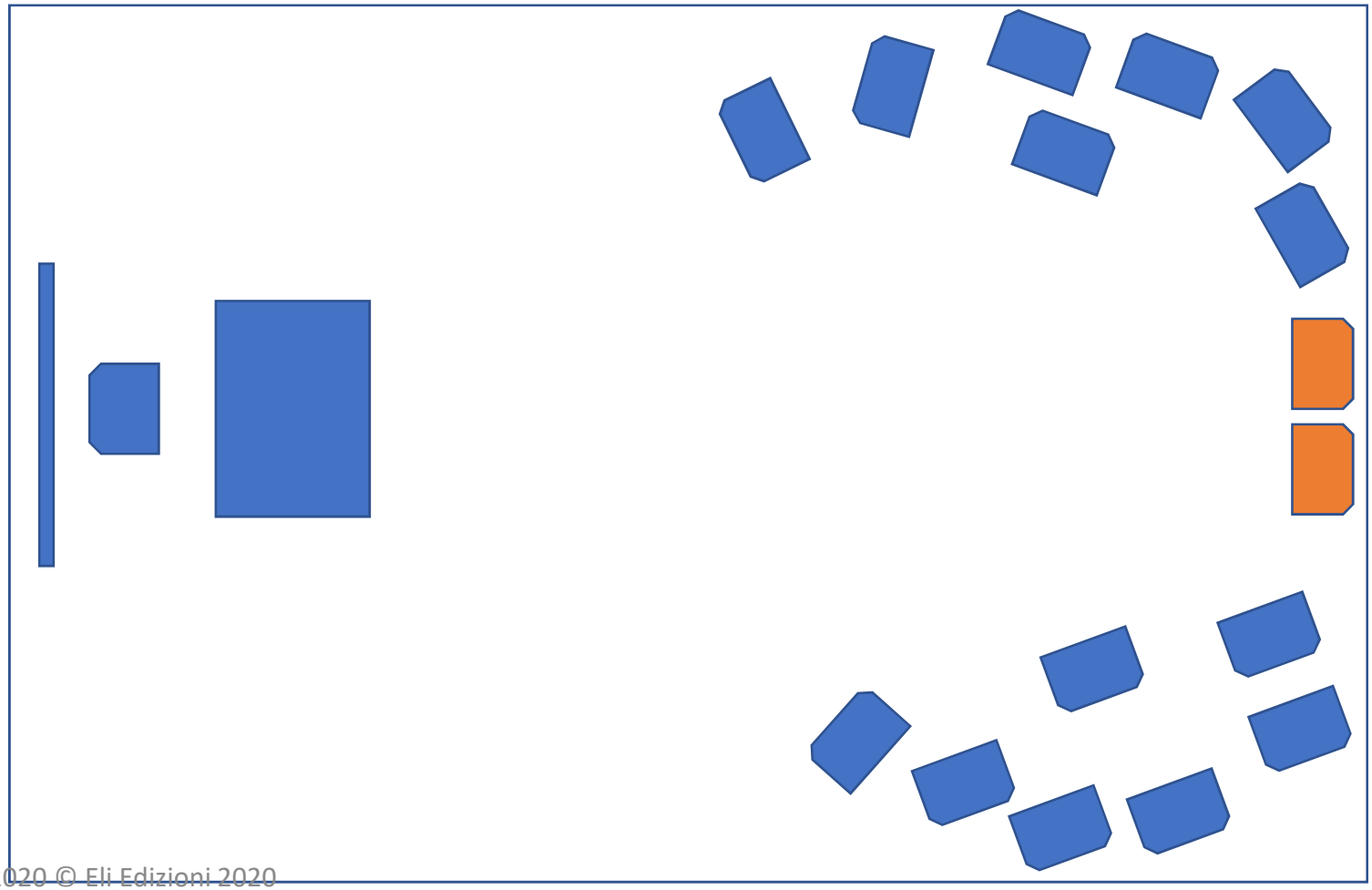
Ogni carta fornisce

5 indizi, dal più

generico al più specifico

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Esempio



© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

1. Fa’ fare le squadre
2. Fa’ creare il campo da gioco. Le sedie arancioni sono il punto di partenza.
3. Sulle sedie arancioni si siedono a turno uno studente per squadra
4. Dispongo sulla cattedra le carte risposta.
5. Dalla cattedra leggo il primo indizio. Leggo un secondo indizio dopo 5 secondi e così via… Appena uno studente si alza dalla sedia smetto di leggere.
6. Gli studenti dalla sedia raggiungono la cattedra e possono indicare poggiando il solo dito indice sulla carta risposta (non fategli prendere le carte che le strappano)
7. Se uno studente azzecca: suono vittorioso, ma se sbaglia: suono d’errore e deve tornare a sedersi, prima di riprovare.
8. Se tutti e due gli studenti si risiedono, leggo nuovi indizi.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Cosa fanno gli altri?

Possono aiutare suggerendo la risposta,

ma consapevoli che del loro suggerimento possono giovarsi anche gli altri, quindi possono parlare sottovoce ecc…

Non possono però arrivare alla cattedra.

Ogni carta azzeccata si cambia coppia di sfidanti.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Riassumendo:

GIOCARE = IMPARARE

1. Il gioco è un comportamento naturale dedicato ad apprendere:
    a. Il gioco è piacevole e rende piacevole imparare
2. Il gioco crea il gruppo classe
3. Il gioco alza il livello d'attenzione
4. Permette una rielaborazione dei contenuti

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Per fare un gioco di successo:

1. Non usiamo il gioco come premio.
   Il gioco fa parte della scuola
2. Prepariamo il gioco in anticipo,
   pensando a tutto, anche al campo
3. Facciamo partecipi gli studenti della
   preparazione
4. Facciamolo spesso.

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Per far mangiare le verdure ai miei figli

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020

Contatti:

- international@elionline.com
- Facebook: @ELIItalianoLinguaStraniera
- Registratevi gratuitamente al sito www.elionline.com per poter ricevere tutti gli aggiornamenti e poter accedere alle risorse.

ILS

Grazie!

© Gianni Balbini 2020 © Eli Edizioni 2020