

Il Gioco come Strumento Educativo: Imparare Divertendosi

La parola è della Direttrice Pedagogica e Maestra Lidia Pasin.

Intervista del 27 febbraio 2024.

Questa intervista è stata condotta con Lidia Pasin, maestra di scuola elementare e direttrice pedagogica de “Il Girasole”, con una vasta esperienza nell'utilizzo del gioco come strumento educativo e didattico. Abbiamo discusso del ruolo del gioco nello sviluppo dell'intelligenza e nell'apprendimento, e di come, nel contesto scolastico, il gioco sia strettamente legato all'educazione, alla crescita e allo sviluppo. Lidia ci ha spiegato che il gioco, come interpretazione della realtà, segue tutta la traiettoria evolutiva accompagnando tutti i processi di cambiamento nelle diverse fasi di crescita.

Come diceva il grande pedagogista Piaget, ci sono 3 stadi di sviluppo nel gioco: il primo è il gioco senso motorio, prettamente esplorativo e sensoriale, che arricchisce la dimensione della conoscenza percettiva (fino ai 2 anni del bambino); il secondo è il gioco simbolico, quando il bambino fa finta di diventare qualcos'altro, sollecitando, così, funzioni potenti nella mente (dai 2 ai 7 anni) ed, infine, il gioco di regole che è caratterizzato da una forte componente sociale.

Da ciò si evince che il gioco riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo intellettuale, stimolando la memoria, l'attenzione, la concentrazione, ma favorisce anche lo sviluppo di schemi percettivi, capacità di confronto, relazioni.

Lidia ci ha raccontato come il gioco possa essere un'importante risorsa didattica per favorire lo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo degli studenti. "Il gioco costituisce il fondamentale indirizzo metodologico, uno strumento trasversale, una fonte primaria e insostituibile dell'esperienza infantile. Gli insegnanti lo utilizzano come potente mezzo didattico e offre agli studenti l'opportunità di apprendere con gioia e di compiere scoperte personali attraverso l'attività manuale e manipolativa, l'esplorare, lo sperimentare: apprendere, quindi, in modo attivo e creativo", ha spiegato. "Attraverso il gioco, gli studenti possono acquisire competenze essenziali come risoluzione dei problemi, cooperazione, comunicazione e pensiero critico".



Un aspetto chiave evidenziato da Lidia è stato il concetto di apprendimento esperienziale, in cui gli studenti imparano facendo. "Il gioco, con la regia educativa dell'insegnante, diventa la base per offrire un ambiente scolastico ricco di opportunità. L'insegnante, come esperto nei processi formativi, è un professionista in grado di organizzare esperienze educative significative nelle quali il bambino svolge un ruolo attivo che lo coinvolge totalmente. Ciò consente, inoltre, agli studenti di apprendere partendo dall'attività pratica, esperienziale e concreta", ha sottolineato. "Questo tipo di apprendimento, basato su una didattica operativa, sul gioco nel suo significato più ampio e profondo (non come erroneamente si pensa, da adulti, uno svago, uno sfuggire dalla realtà e dalla fatica del lavoro) è estremamente efficace per lo sviluppo armonico dell'infanzia perché coinvolge l'aspetto motorio, percettivo, emotivo, cognitivo, comunicativo, sociale, linguistico, morale, e ha effetti più durevoli sull'apprendimento".

Ma come può essere utilizzato il gioco in modo efficace in classe? Lidia ci ha fornito alcuni suggerimenti pratici. "È importante progettare il percorso didattico con l'ausilio di giochi che siano appropriati per l'età, che tengano conto dello sviluppo degli studenti e che siano in linea con gli obiettivi di apprendimento", ha consigliato. "Inoltre, il gioco dovrebbe essere integrato nel curriculum in modo organico, dovrebbe seguire gli obiettivi e gli scopi da raggiungere e da monitorare, in modo che sia parte integrante del processo di insegnamento e apprendimento".

Infine, Lidia ha sottolineato l'importanza di creare un ambiente di apprendimento positivo e inclusivo in cui gli studenti si sentano autori del proprio apprendimento, con giochi che, inizialmente, sono guidati dall'adulto e, in seguito, sono lasciati liberi di esplorare, fare errori, compiere scelte e sperimentare alternative. "Il gioco dovrebbe essere visto come un'opportunità per divertirsi e imparare insieme", ha concluso. "Quando gli studenti si sentono motivati e coinvolti, sono più inclini ad apprendere in modo efficace e duraturo".

In conclusione, l'intervista ha evidenziato il potenziale del gioco come strumento educativo e la sua capacità di trasformare l'esperienza di apprendimento in un'avventura entusiasmante e divertente per gli studenti.



Das Spiel als pädagogisches Instrument: Lernen mit Spaß

Das Wort führt die pädagogische Leiterin und Lehrerin Lidia Pasin

Interview vom 27. Februar 2024.

Dieses Interview wurde mit Lidia Pasin geführt, einer Grundschullehrerin und pädagogischen Leiterin der "Il Girasole", die über umfangreiche Erfahrung in der Verwendung von Spielen als pädagogisches und didaktisches Instrument verfügt. Wir haben über die Rolle des Spiels bei der Entwicklung von Intelligenz und Lernen diskutiert und wie das Spiel im schulischen Kontext eng mit Bildung, Wachstum und Entwicklung verbunden ist. Lidia erklärte uns, dass das Spiel als Interpretation der Realität die gesamte evolutionäre Entwicklung begleitet und alle Veränderungsprozesse in den verschiedenen Wachstumsphasen.

Wie der große Pädagoge Piaget sagte, gibt es 3 Entwicklungsstadien im Spiel: Das erste ist das Sinnesmotorikspiel, das hauptsächlich explorativ und sensorisch ist und die Dimension der perzeptiven Wahrnehmung bereichert (bis zum 2. Lebensjahr des Kindes); das zweite ist das symbolische Spiel, wenn das Kind vorgibt, etwas anderes zu sein, und damit starke Funktionen im Geist aktiviert (von 2 bis 7 Jahren), und schließlich das Regelspiel, das durch eine starke soziale Komponente gekennzeichnet ist.

Daraus ergibt sich, dass das Spiel eine grundlegende Rolle bei der intellektuellen Entwicklung spielt, indem es das Gedächtnis, die Aufmerksamkeit, die Konzentration stimuliert, aber auch die Entwicklung perzeptiver Schemata, Vergleichsfähigkeiten und Beziehungen fördert.

Lidia erzählte uns, wie das Spiel eine wichtige pädagogische Ressource sein kann, um die kognitive, soziale und emotionale Entwicklung der Schüler zu fördern. "Das Spiel ist die grundlegende methodische Ausrichtung, ein Querschnittsinstrument, eine primäre und unersetzliche Quelle kindlicher Erfahrung. Lehrer verwenden es als mächtiges pädagogisches Mittel und bieten den Schülern die Möglichkeit, mit Freude zu lernen und persönliche Entdeckungen durch manuelle und manipulative Aktivitäten, Erkunden und Experimentieren zu machen: lernen also auf aktive und kreative Weise", erklärte sie. "Durch das Spiel können die



Schüler wesentliche Fähigkeiten wie Problemlösung, Zusammenarbeit, Kommunikation und kritisches Denken erwerben".

Ein Schlüsselaspekt, den Lidia betonte, war das Konzept des erfahrungsorientierten Lernens, bei dem die Schüler durch Handeln lernen. "Das Spiel wird mit pädagogischer Regie des Lehrers zur Grundlage für ein schulisches Umfeld voller Möglichkeiten. Der Lehrer, als Experte in den Bildungsprozessen, ist ein Fachmann, der bedeutsame Lernerfahrungen organisieren kann, bei denen das Kind eine aktive Rolle spielt, die es vollständig einbezieht. Dies ermöglicht es den Schülern auch, vom praktischen, erfahrungsorientierten und konkreten Handeln aus zu lernen", betonte sie. "Diese Art des Lernens, basierend auf operativer Didaktik, auf das Spiel in seiner umfassenden und tiefgründigen Bedeutung (nicht wie fälschlicherweise von Erwachsenen gedacht, als Freizeit, als Flucht vor der Realität und der Arbeitsmühe), ist äußerst effektiv für die harmonische Entwicklung von Kindern, weil es motorische, perzeptive, emotionale, kognitive, kommunikative, soziale, sprachliche, moralische Aspekte einbezieht und längerfristige Auswirkungen auf das Lernen hat".

Aber wie kann das Spiel effektiv im Unterricht eingesetzt werden? Lidia gab uns einige praktische Tipps. "Es ist wichtig, den Lehrpfad mit Hilfe von Spielen zu gestalten, die dem Alter angemessen sind, die die Entwicklung der Schüler berücksichtigen und die mit den Lernzielen übereinstimmen", empfahl sie. "Darüber hinaus sollte das Spiel organisch in den Lehrplan integriert werden, es sollte die zu erreichenden und zu überwachenden Ziele und Zwecke verfolgen, damit es ein integraler Bestandteil des Lehr- und Lernprozesses ist".

Abschließend betonte Lidia die Bedeutung der Schaffung eines positiven und inklusiven Lernumfelds, in dem sich die Schüler als Autoren ihres eigenen Lernens fühlen, mit Spielen, die zunächst vom Erwachsenen geleitet werden und später frei gelassen werden, um zu erkunden, Fehler zu machen, Entscheidungen zu treffen und Alternativen auszuprobieren. "Das Spiel sollte als Gelegenheit gesehen werden, gemeinsam Spaß zu haben und zu lernen", schloss sie. "Wenn die Schüler motiviert und engagiert sind, neigen sie eher dazu, effektiv und nachhaltig zu lernen".

Zusammenfassend hat das Interview das Potenzial des Spiels als pädagogisches Instrument und seine Fähigkeit hervorgehoben, das Lernerlebnis in ein aufregendes und unterhaltsames Abenteuer für die Schüler zu verwandeln.

