

Il valore educativo del gioco nella didattica scolastica

Il gioco può essere funzionale per aiutare gli allievi a pensare in modo sistematico e finalizzato al raggiungimento di specifici obiettivi. Le autrici presentano Mind Lab, una proposta pedagogica che racchiude, nella sua metodologia, gli aspetti fondamentali della realizzazione di un piano educativo che includa l'attività ludica.

Approfondimenti

Il valore educativo del gioco nella didattica scolastica - Psicologia e scuola on line, febbraio 2016



Immagine tratta dal sito [associazionespio](http://www.associazionespio.it)

vita extrascolastica.

Il gioco può essere funzionale per aiutare gli allievi ad acquisire consapevolezza delle strategie e dei principi che lo regolano e quindi, trasversalmente, per **imparare a pensare in modo sistematico** e finalizzato al raggiungimento di specifici obiettivi. Di conseguenza, è necessario che l'insegnante sposti il proprio interesse (e quello dei suoi alunni) **dal cosa si apprende al come si apprende**, rendendo generalizzabili i processi mentali e di ragionamento sperimentati attraverso lo strumento ludico per la risoluzione di determinati problemi.

Per andare incontro alle nuove esigenze di una generazione con bisogni e richieste variegata e complessa **è utile che l'istruzione superi l'insegnamento frontale** e metta in atto pratiche educative più vicine al mondo degli allievi.

Per questo, nelle varie realtà legate all'istruzione e all'educazione, sempre più spesso si incontrano esperienze legate all'utilizzo del **gioco come "congegno educativo"** capace di rispondere ai diversi bisogni dell'individuo (siano essi primari o di valorizzazione di processi metacognitivi).

Il **gioco**, indirizzato verso finalità legate all'apprendimento e al miglioramento/potenziamento di abilità e capacità dell'individuo, è spesso incluso anche nel **progetto scolastico** e/o nel curriculum didattico di una scuola per arrivare al coinvolgimento e interessamento degli alunni.

Per rendere fruibile l'esperienza ludica all'interno di un percorso di apprendimento **è necessario che l'insegnante sappia "mediare"**, fare "da ponte" tra la pratica del gioco e le ricadute sul piano della didattica e della

UNA POSSIBILE PROPOSTA PEDAGOGICA: MIND LAB

Mind Lab (Laboratorio della mente) è una proposta pedagogica che racchiude, nella sua metodologia, i tre aspetti fondamentali della realizzazione di un piano educativo che includa l'attività ludica:

- l'utilizzo del “**gioco di pensiero**”;
- la figura del “**docente-mediatore**”;
- il riferimento ai “**modelli metacognitivi**” per affinare la propria capacità di pensare.

Se sei abbonato puoi scaricare l'articolo completo nella sezione "Approfondimenti" che trovi in cima a questa pagina.

Per saperne di più...

[Vai al sito Mind Lab Italia](#)

[Vai al sito Mindlab-group](#)

Eva Corradini (Pedagogista, responsabile pedagogica e della formazione Mind Lab); Annalisa Poppi (Docente di scuola primaria): 29
Febbraio 2016

Didattica, Strumenti



Scuola primaria

Commenti

Solo gli utenti registrati possono scrivere commenti.

[Entra in Giunti Scuola](#)