

# Gioco educativo

## “Imparare in silenzio – insieme con attenzione”

### Guida per insegnanti



#### Destinatari

1<sup>a</sup>–5<sup>a</sup> classi della scuola primaria



#### Durata

circa 45 – 60 minuti



#### Metodi

- Lavoro di gruppo
- Gioco dei termini
- Brevi presentazioni



#### Materiale

- Immagine con scene quotidiane tra rumore e silenzio in classe
- Bigliettini vuoti per i concetti scelti dai bambini
- Matite o pennarelli
- Cronometro o timer
- Lavagna o bacheca per le presentazioni
- Facoltativo: fogli aggiuntivi per disegni o appunti



#### Preparazione

1. Stampare le immagini e i bigliettini dall'area download.
2. Predisporre pennarelli e bigliettini per ogni gruppo.
3. Preparare l'aula in modo che ci sia spazio sufficiente per far rappresentare la pantomima o disegnare ai bambini.
4. Definire la formazione dei gruppi (ad esempio 3–4 bambini per gruppo).
5. Predisporre un cronometro o un timer.





## Svolgimento

Ogni gruppo riceve un'immagine con diverse scene quotidiane ambientate in classe. Tra gli esempi figurano bambini che parlano ad alta voce, qualcuno che ascolta musica con le cuffie a volume moderato, compagni di classe che lavorano in coppia sottovoce e qualcuno che fa rumore con la sedia. Si vedono inoltre l'insegnante intenta a spiegare mentre alcuni alunni sono attenti e altri distratti, bambini che riordinano i propri materiali in silenzio, un bambino che si copre le orecchie e una "zona di silenzio" all'interno dell'aula.

I gruppi selezionano **tre situazioni** dall'immagine che ritengono particolarmente importanti per favorire un clima sereno in classe. Per ciascuna situazione scelta, i gruppi individuano un **termine** appropriato (es. "parlare sottovoce", "riordinare", "camminare piano", "ascoltare", "spegnere la musica" o "rispettare gli altri") e lo scrivono sui loro bigliettini.

Per la fase di gioco successiva, ogni gruppo sceglie uno dei termini individuati in precedenza da mettere in scena. Possono scegliere di usare la **pantomima**, fare un **disegno** oppure dare una **spiegazione** del concetto, evitando però di nominare la parola chiave. Mentre una squadra presenta il concetto, le altre hanno 60 secondi per cercare di indovinare il termine scelto.



## Punteggio

Se un gruppo indovina il concetto rappresentato entro i 60 secondi, viene assegnato 1 punto sia al gruppo indovinante sia a quello che lo ha presentato. Qualora il termine non venga indovinato, viene rivelato e nessun gruppo riceve punti.



## Riflessione in cerchio

Seduti in cerchio, i bambini discutono di ciò che serve loro per imparare bene e spiegano quali scene dell'immagine ritengono più importanti. Insieme riflettono su come rendere l'atmosfera in classe più piacevole e su cosa possa fare ciascuno per favorire la concentrazione. Il risultato di questo confronto è la creazione comune di regole per un ambiente di apprendimento sereno.



## Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, i bambini sanno spiegare perché il troppo rumore ostacola l'apprendimento e sanno proporre idee su come rendere l'aula più accogliente e su come ciascuno possa rispettare il bisogno di tranquillità dei compagni di classe. Da questo confronto nascono regole condivise per creare un ambiente di apprendimento sereno e silenzioso.

