

Sviluppo delle competenze esecutive attraverso i giochi da tavolo



I/II ciclo

Claudia Morinini, Andrea Panizza, Silvia Zingg

Attraverso i giochi da tavolo abbiamo promosso l'allenamento di alcune competenze esecutive. Quest'ultime sono un prerequisito fondamentale per una buona riuscita scolastica in linea con il punto 1.1 delle finalità della scuola pubblica che assicura la costruzione di conoscenze nonché l'acquisizione di competenze che permettano ad ogni allievo di sviluppare le proprie potenzialità.

Articolazione operativa

Dopo aver individuato le competenze esecutive nelle quali gli allievi mostravano maggiori difficoltà, abbiamo valutato come suddividere la classe in gruppi omogenei.

In seguito, abbiamo scelto un gioco da svolgere all'inizio e alla fine del percorso per verificare l'evoluzione delle competenze esecutive dei bambini. Nel periodo centrale abbiamo invece proposto altri giochi per allenare l'inibizione alla risposta e la memoria di lavoro. L'alternanza nei giochi selezionati è funzionale in quanto evita al bambino di perfezionarsi in un unico gioco permettendogli di sviluppare le strategie che poi riutilizzerà in altre situazioni.

Il percorso proposto è stato suddiviso nel modo seguente: presentazione dei giochi, sperimentazione e, infine, riflessione metacognitiva sulle strategie funzionali e sulla loro generalizzazione nella vita quotidiana. La discussione proposta dal docente permette al bambino di comprendere che nel gioco si possono allenare abilità importanti per la vita di tutti i giorni. Il gioco è dunque il veicolo per lo sviluppo delle competenze esecutive.

Traguardi di apprendimento

Sono state soprattutto allenate varie competenze trasversali come ad esempio: Sviluppo personale, Pensiero riflessivo e critico, Strategie di apprendimento.

Contesto di Formazione generale focus: Scelte e progetti personali; Vivere assieme ed educazione alla cittadinanza.

Situazione problema

L'osservazione della classe ci ha permesso d'identificare la difficoltà del gruppo nel rispettare i turni di parola e nel portare a termine le consegne.

Sulla base di questo presupposto, la situazione problema consiste nella partecipazione a giochi da tavolo atti ad allenare memoria di lavoro e inibizione alla risposta.

Quadro organizzativo

Durata: 2 UD a settimana per la durata di 3 mesi.

Spazi e materiali: lavoro a gruppi con diversi giochi di società.

Valutazione

In primo luogo, la valutazione dell'allenamento delle competenze esecutive avviene riproponendo il gioco iniziale. La riuscita dei bambini nel gioco e la loro osservazione nel contesto della classe permette infatti al docente di valutare il potenziamento delle competenze esecutive.

In un secondo tempo, nel processo di valutazione sono incluse le osservazioni dei bambini, a cui abbiamo chiesto di esprimere un giudizio sullo svolgimento della partita. Queste considerazioni consentono di evidenziare le difficoltà incontrate e di aiutare i compagni nell'apprendimento.

