

English & Music

gioco e studio
nella Scuola in Ospedale



Prof.sa Emanuela Bovo

*Quando un bambino entra in ospedale,
è come se fosse portato nel bosco,
lontano da casa.*

*Ci sono bambini che si riempiono le tasche
di sassolini bianchi, e li buttano per terra,
in modo da saper ritrovare la strada anche di notte,
alla luce della luna.*

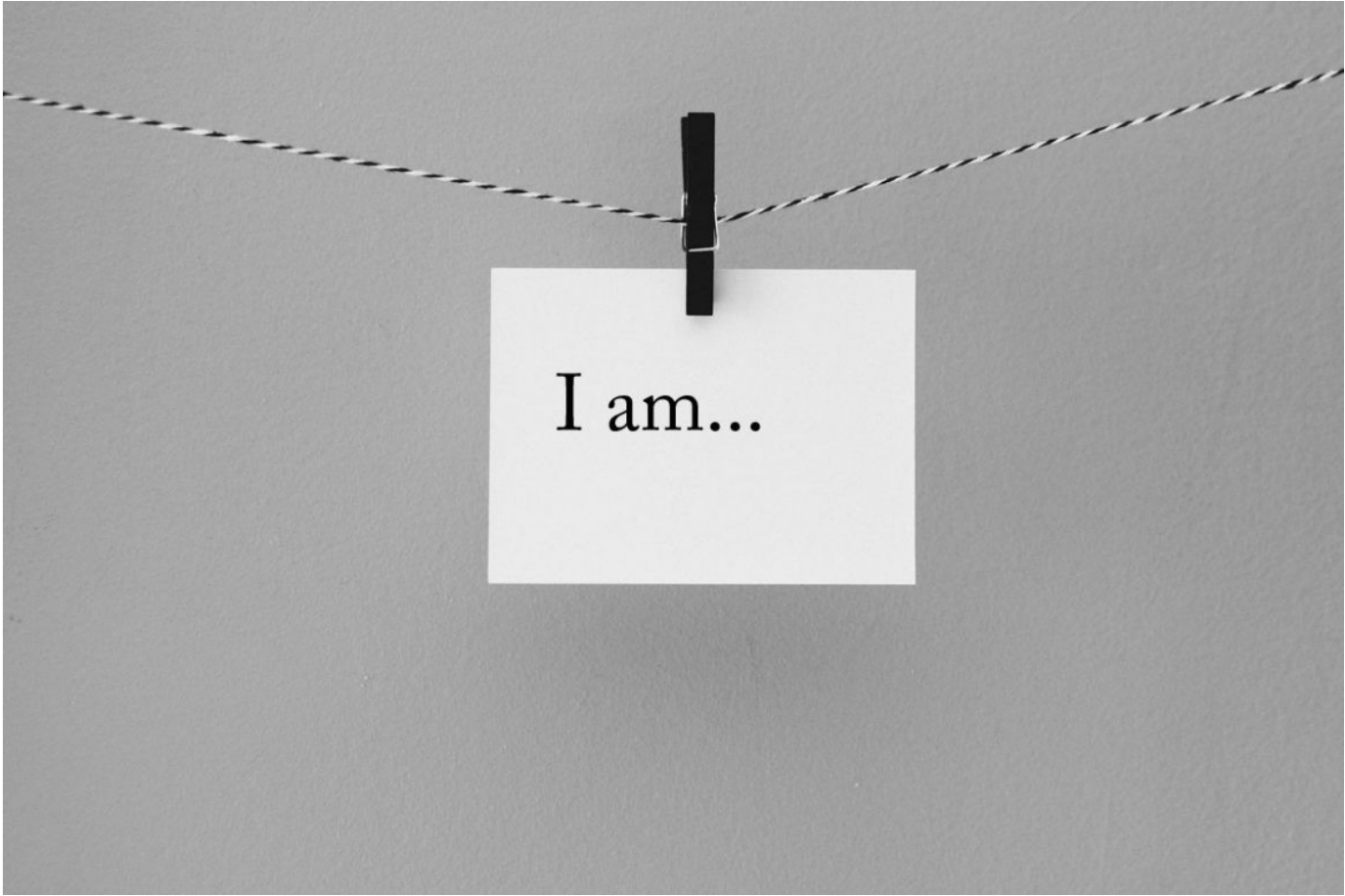
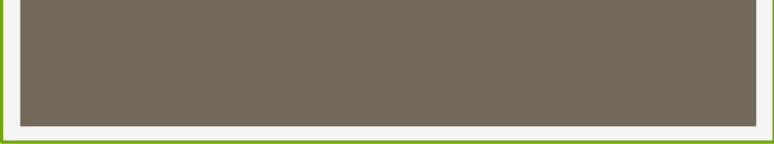
*Ma ci sono bambini che non riescono
a far provvista di sassolini,
e lasciano delle briciole di pane secco come traccia
per tornare indietro.*

*È una traccia molto fragile e
bastano le formiche a cancellarla:
i bambini si perdono nel bosco
e non sanno più ritornare a casa.*

A.Canevaro "I bambini che si perdono nel bosco" - La Nuova Italia, FI 95



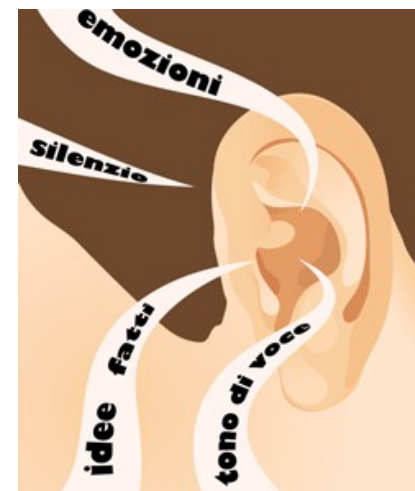




I am...

LA PEDAGOGIA DELLA LUMACA

«**Perdere del tempo** a parlare rappresenta la premessa indispensabile **per una corretta relazione educativa**: non si può prescindere, infatti, dalla reciproca conoscenza **ascoltando e conversando con i bambini, conoscendo la loro storia.**»



«La **scuola** è un concentrato di esperienze, **una grande avventura** che può essere vissuta come se fosse un **viaggio**, un libro da scrivere insieme, uno spettacolo teatrale, un orto da **coltivare**, un sogno da **colorare.**»

LEARNING BY DOING
ALUNNO
PROTAGONISTA

MAGGIORE
ATTENZIONE
AL
PROCESSO
CHE AL
CONTENUTO



MANUALITÀ
CREATIVITÀ

APPRENDIMENTO
FLESSIBILE

INSEGNANTE
FACILITATORE

*Capurso M., Gioco e studio in Ospedale, Erickson, Trento 2001.

GIOCO - GAMEFICATION

PER DIVERTIMENTO

**IN GRUPPO
O SINGOLI
(CON ADULTO)**



**PER
ACCRESKER
E AUTOSTIMA**

**PER
COMPRENDERE/SI
E RIELABORARE**

**USO NUOVE
TECNOLOGIE**



ENGLISH

COMUNICAZIONE

FLESSIBILITÀ DEI LIBRI TESTO

**PROGRAMMA
SCOLASTICO**

Compiti di REALTÀ

CLIL

STAGIONALITÀ

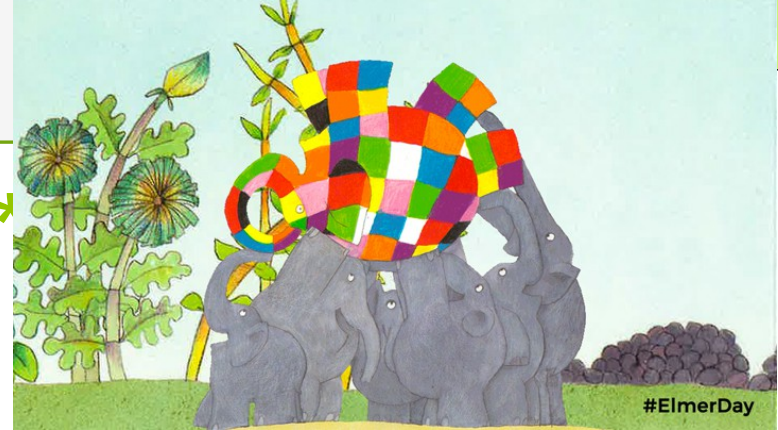
- ROLE-PLAYING
- COOPERATIVE LEARNING
- PEER TO PEER



- BRAINSTORMING
- PROBLEM SOLVING
- LAPBOOKS

STORY TELLING*

- Gioco-laboratorio dello story-telling
- I VIAGGI DI GULLIVER
- LA STORIA DI ELMER
- LA MIA STORIA



A.Laval, "La scatola delle storie. Crea le tue fiabe", WSKids, 16



IL GESTO INTERROTTO





EMOZIONI

**ALUNNO
PROTAGONISTA**

**BENESSER
E**



RESILIENZA

**DIVERSI
LINGUAGGI**

CURIOSITÀ

