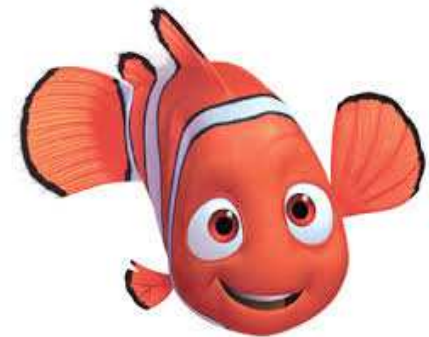


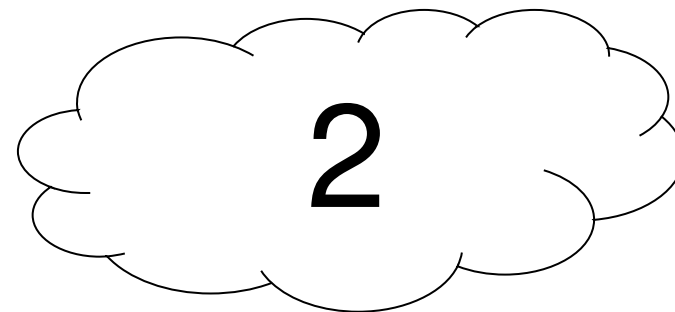
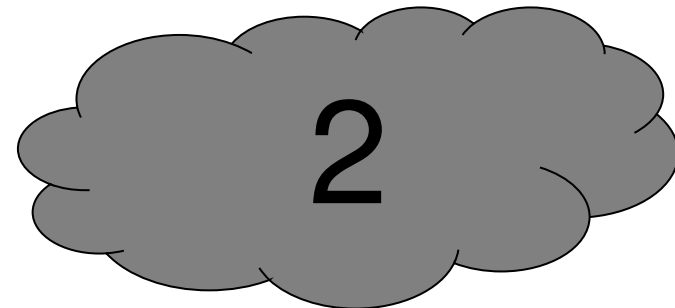
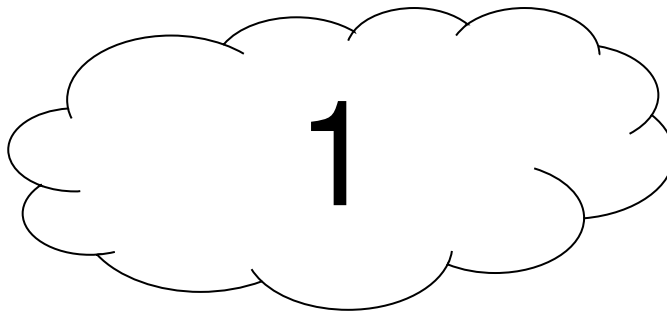
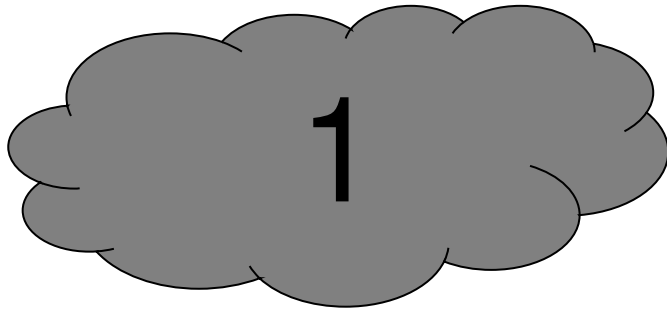
# XIV giornata dell'ESS

Giochi ed ESS  
23/10/2021



Tommaso Corridoni

Liceo di Bellinzona  
Ex SUPSI-DFA 2010-21



### 3. KOUNAN Di DÉni

Abdoulaye Diabate

#### Lucky Child

Lucky child, **the world is not easy**

You don't know the world yet

Do not cry, my child

Do not cry, my child

Your father is rich, your mother has a lot of gold

And you have many clothes

Do not cry, life is not easy

God doesn't like those who abuse children

I will play with you in the morning

I will play with you in the evening

Do not cry, a child should not cry

Do not worry, a child needs not worry

Do not cry, a child needs not cry

Vocals: Abdoulaye Diabate

Ngoni: Fousseyni Kouyate

Kora: Mamadou Diabate

Recorded at Gig Lizzy by Brian Harding

Mixed at Cove City Sound Studios by Brian Harding

Produced by Shana Dressler

### Summertime

George & Ira Gershwin

Summertime, **and the livin' is easy**

Fish are jumpin' and the cotton is high

Oh, your daddy's rich and your ma is good-lookin'

So hush little baby, Don't you cry

One of these mornings you're gonna rise up singing

And you'll spread your wings and you'll take to the sky

But 'til that morning, there ain't nothin' can harm you

With Daddy and Mammy standin' by

Summertime, and the livin' is easy

Fish are jumpin' and the cotton is high

Oh, your daddy's rich and your ma is good-lookin'


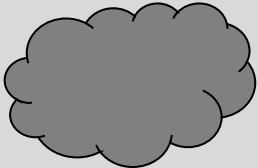
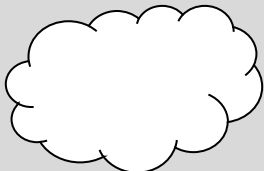
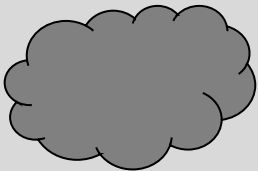
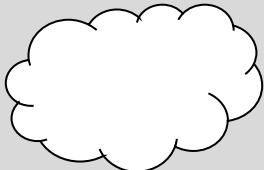
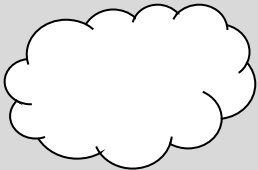
So hush little baby, Don't you cry

One of these mornings you're gonna rise up singing

And you'll spread your wings and you'll take to the sky

But 'til that morning, there ain't nothin' can harm you

With Daddy and Mammy standin' by

		2	2
		0	$4_1$ $5_2$
		1	1

- **FASE 1. Prime 20 mosse:** giocare senza parlare né accordarsi. Trascrivere mosse su foglio
- **Commento finale personale**
- **FASE 2. Altre 20 mosse:** prima di giocare e durante il gioco, concordare le mosse. Trascriverle su foglio
- **Commento finale personale**

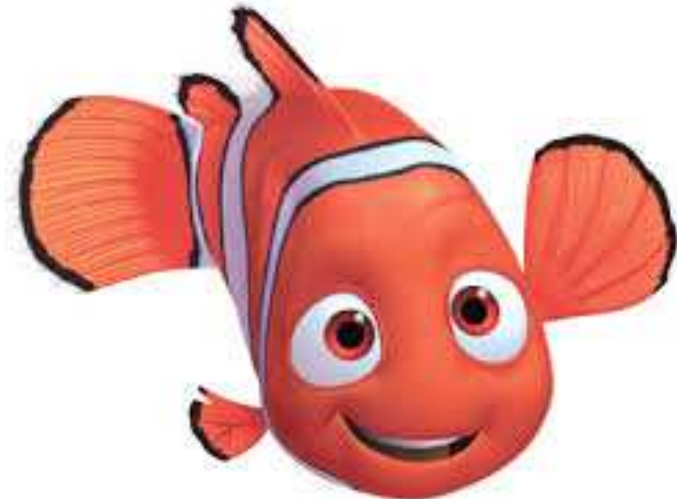
Sono ....., la/il giocatore n. ... della coppia con ..... 5

<b>FASE 1: NON PARLIAMO!</b>		
<b>Mossa</b>	<b>Mia</b>	<b>Sua</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		
<b>3</b>		
<b>4</b>		
<b>5</b>		
<b>6</b>		
<b>7</b>		
<b>8</b>		
<b>9</b>		
<b>10</b>		
<b>11</b>		
<b>12</b>		
<b>13</b>		
<b>14</b>		
<b>15</b>		
<b>16</b>		
<b>17</b>		
<b>18</b>		
<b>19</b>		
<b>20</b>		

Note, commenti, idee mie sulla fase 1:

<b>FASE 2: PARLIAMO ECCOME!</b>		
<b>Mossa</b>	<b>Mia</b>	<b>Sua</b>
<b>1</b>		
<b>2</b>		
<b>3</b>		
<b>4</b>		
<b>5</b>		
<b>6</b>		
<b>7</b>		
<b>8</b>		
<b>9</b>		
<b>10</b>		
<b>11</b>		
<b>12</b>		
<b>13</b>		
<b>14</b>		
<b>15</b>		
<b>16</b>		
<b>17</b>		
<b>18</b>		
<b>19</b>		
<b>20</b>		

Note, commenti, idee mie sulla fase 2:





03/11/2021




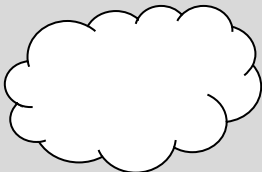

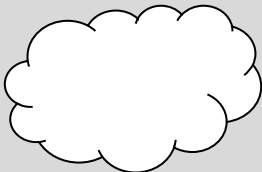
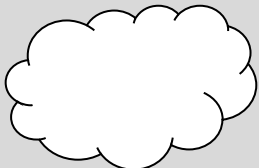










		2	2	 2
		0	$4_1$ $5_2$	1
		1	1	-1



- **FASE 3. Prime 20 mosse:** giocare senza parlare né accordarsi. Trascrivere mosse su foglio
- **Commento finale personale**
- **FASE 4. Altre 20 mosse:** prima di giocare e durante il gioco, concordare le mosse. Trascriverle su foglio
- **Commento finale personale**

Sono ....., la/il giocatore n. ... della coppia con ..... 12

<b>FASE 3: NON PARLIAMO!</b>			
<i>Mossa</i>	<i>Mia</i>	<i>Sua</i>	<i>Pesi...</i>
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>3</b>			
<b>4</b>			
<b>5</b>			
<b>6</b>			
<b>7</b>			
<b>8</b>			
<b>9</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			
<b>16</b>			
<b>17</b>			
<b>18</b>			
<b>19</b>			
<b>20</b>			

Note, commenti, idee mie sulla fase 3:

<b>FASE 4: PARLIAMO ECCOME!</b>			
<i>Mossa</i>	<i>Mia</i>	<i>Sua</i>	<i>Pesi...</i>
<b>1</b>			
<b>2</b>			
<b>3</b>			
<b>4</b>			
<b>5</b>			
<b>6</b>			
<b>7</b>			
<b>8</b>			
<b>9</b>			
<b>10</b>			
<b>11</b>			
<b>12</b>			
<b>13</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			
<b>16</b>			
<b>17</b>			
<b>18</b>			
<b>19</b>			
<b>20</b>			

Note, commenti, idee mie sulla fase 4:





***Pausa... ?***

# ***Cosa abbiamo visto ?***

***Osservazioni, pareri, critiche su:***

- a) Esperienza in sé per ME STESSA/O;***
- b) Esperienza vista da ME DOCENTE;***

***Possibili trasposizioni per I BAMBINI:***

- a) Per quale ragione/argomento ?***
- b) Vantaggi/ostacoli?***

<http://www.phzh.ch/veranstaltung/Kann-man-zu-klein-fuer-BNE-sein-Bildung-fuer-Nachhaltige-Entwicklung-in-der-Grundstufe-v144089640.html>

**Kann man zu klein  
für BNE sein?**  
Bildung für Nachhaltige Entwicklung  
in der Grundstufe



**Kolloquium**  
Bildung für Nachhaltige Entwicklung  
Dienstag, 27. November 2012, 17.15 Uhr in Zürich

# Domanda:

*Si può essere  
troppo piccoli  
per un'Educazione  
allo Sviluppo  
Sostenibile?*



<https://www.youtube.com/watch?v=f17Tc1lwWuQ>

# Cosa significa "Sviluppo Sostenibile" ?

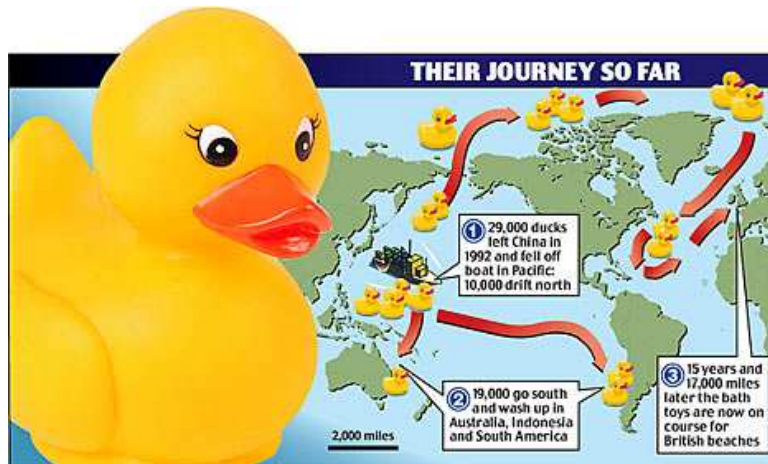


... e come lo si "fa"  
a scuola ?  
Partiamo da NOI!





<http://www.repubblica.it/ambiente/2015/03/19/foto/acqua-109957596/1/#1>  
[http://www.corriere.it/Primo\\_Piano/Esteri/2007/06\\_Giugno/28/paparelle\\_oceano\\_correnti.sht](http://www.corriere.it/Primo_Piano/Esteri/2007/06_Giugno/28/paparelle_oceano_correnti.sht)  
ml



T. Corridoni – Atelier Giochi e ESS – SUPSI-DFA 2021-10-23

03/11/2021

# Riproviamo: *Si può essere troppo grandi per un'ESS?*

## Foto del diario

Torna all'album - Foto di Kerstin Langenberger Photography - Pagina di Kerstin Langenberger Photography

Mi piace

Indietro - Avanti



Mi piace Commenta

Tagga la foto



Kerstin Langenberger Photography

For tourists and wildlife photographers, the main reason to come to Svalbard is to see polar bears. And yes, usually we find them: beautiful bears, photogenic bears, playful or even at a kill. At first glance, everything is as it has always been in one of the most easily accessible polar bear populations of the world, strongly protected and doing good, so some scientists say.

Album: Foto del diario

Elemento condiviso con:

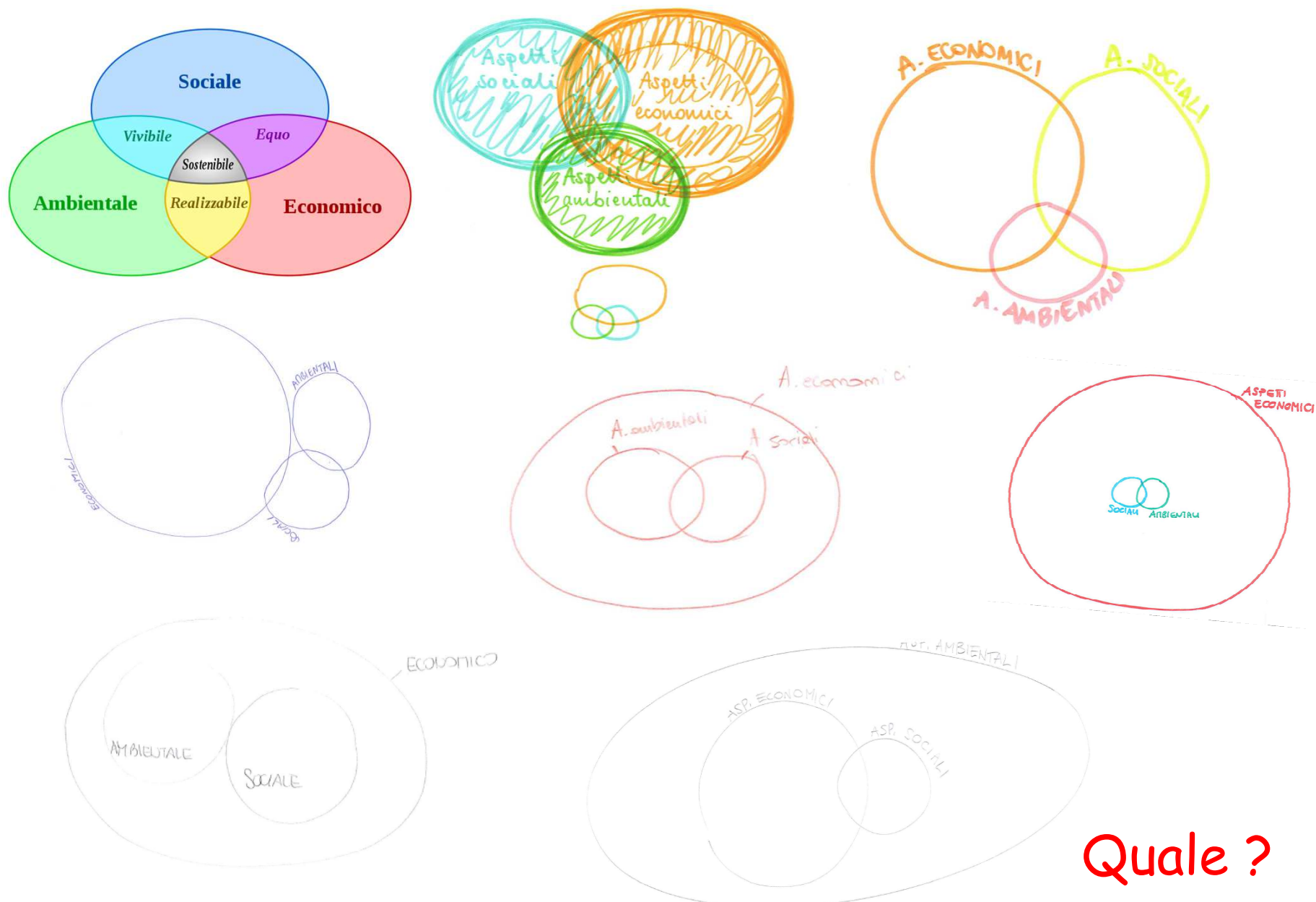
Tutti

Tagga questa foto

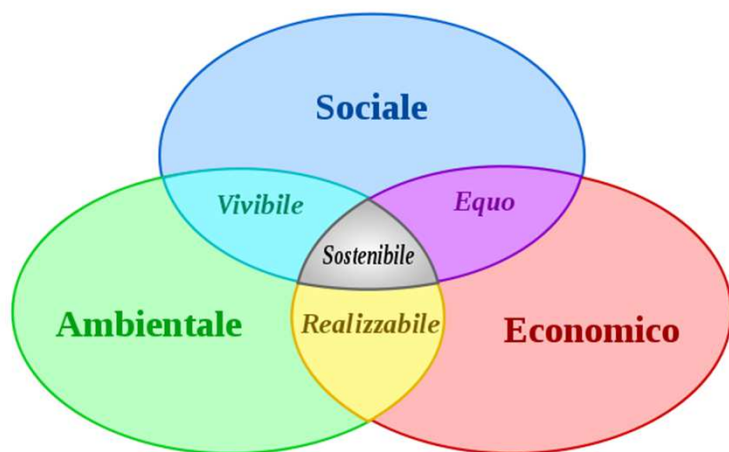


Quanti/e fra noi  
hanno pensato a  
questo schema ?

Ma "funziona" ?  
Lo sentiamo "vivo" ?



## Il problema...



Pensato negli anni '80-'90, questo simbolo rappresenta(va) un «progetto di futuro».

Nell'affrontare la realtà di oggi, ci rendiamo conto invece che... *non è previsto che tutti/e **mobilino** consapevolmente competenze sia valoriali, sia di intervento, talmente legate alla **definizione della loro IDENTITÀ** da rendere **impossibili SCELTE NON SOSTENIBILI**.*

Anzi: è *finanziariamente* scoraggiato!

Sono infatti **favoriti proprio i comportamenti che separano saperi e valori:**

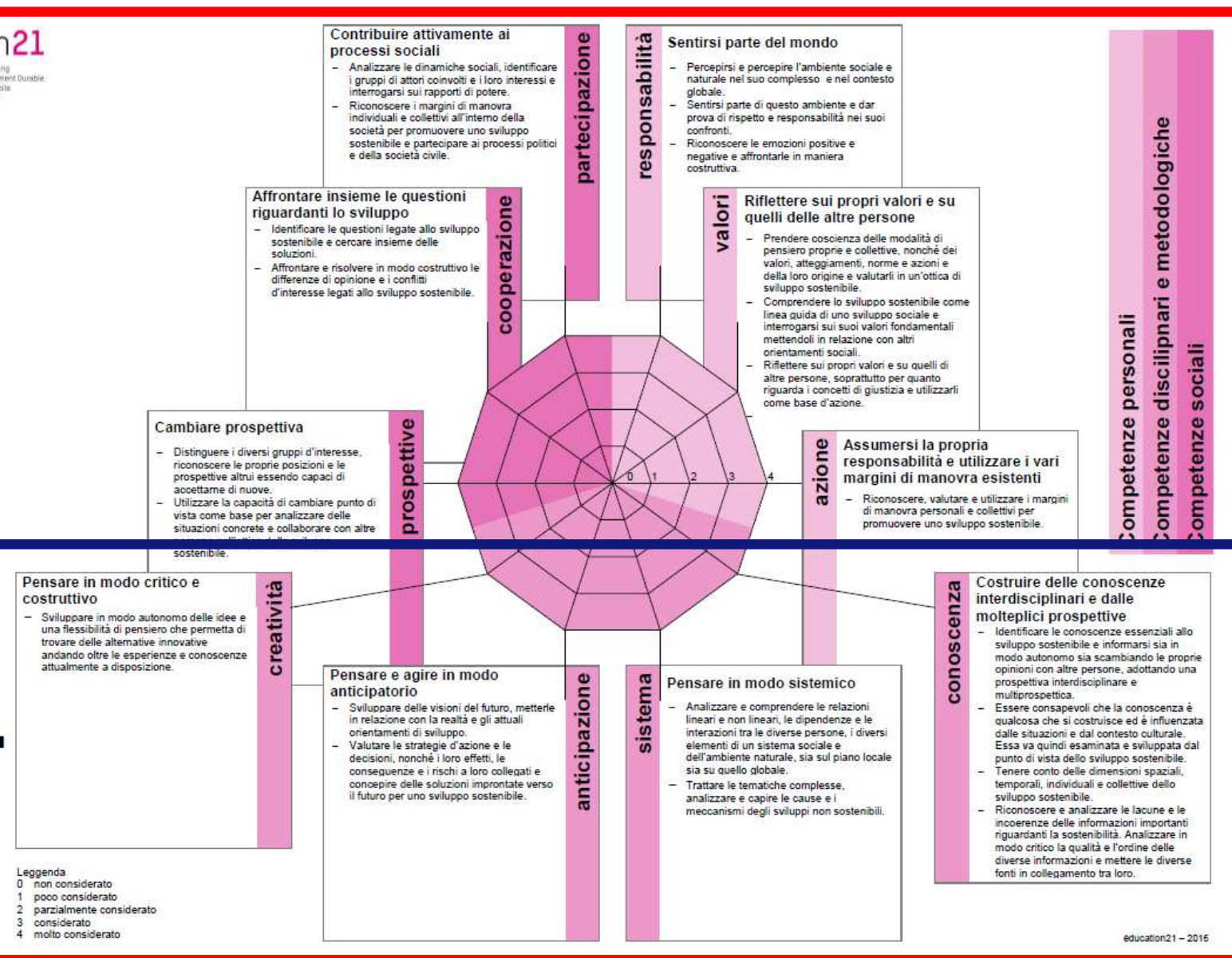
**Scelte personali:** decisioni valoriali in genere indipendenti dai saperi (es. essere vegetariani, usare solo i mezzi pubblici...), *a carico del singolo;*

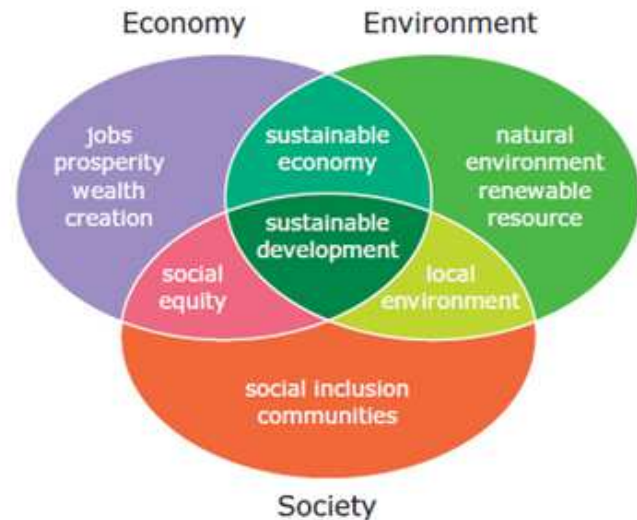
**Eco-gesti:** « piccole » azioni di natura tecnologica cui si partecipa in genere senza scelte valoriali (es. utilizzo della luce, dell'acqua, rifiuti...), *a vantaggio della società;*

## Abbiamo perso l'equilibrio fra saperi e valori



# Competenze





**Il mondo salvato dai bambini...**  
 Per i bambini questi *modelli* sono nel migliore dei casi solo bellissimi disegni colorati...



***Loro seguono concezioni complesse, non modelli complicati***

Per costruire l'idea di *sostenibilità* con bambini di 3-5 anni, **non li si deve addestrare ad eco-gesti** che magari rifiuteranno nell'adolescenza (fare la raccolta differenziata quando non distinguono la plastica dai metalli...?)

Si devono invece ***innescare in loro***, partendo dai problemi che li coinvolgono, ***quei processi autonomi di riconoscimento/ridescrizione consapevole della realtà che fanno sì che la definizione della loro identità richieda lo sviluppo di competenze e valori che rendano irrinunciabile la sostenibilità*** (fatti/processi naturali, emotivi, tecnici, sociali... su dimensioni spaziotemporali e causali differenti).



Didattica della sostenibilità:  
dalla scienza  
ai sistemi complessi



Ma i bambini ce l'hanno un  
pensiero sostenibile ?  
Il gioco degli alberi



Esempi di giochi



Teoria FORMALE  
(la matematica di questi  
giochi)



E per i «bambini grandi» ?  
SMS e Liceo

*Sì, ma... COME?*

Per vedere i documenti, mettere il numero dopo:

<https://tesi.supsi.ch/>

Es. : numero=2674, <https://tesi.supsi.ch/2674/>



Acqua

<https://tesi.supsi.ch/2674/>



Alimentazione

2073



Mais

127



Il pane

1586



Maschi e Femmine

1579



Orsi... 2653



Vigna 138



Scuola in fattoria



Fattoria 135



Talpe



La carta SE

1568



Bosco

840



Rifiuti

2127



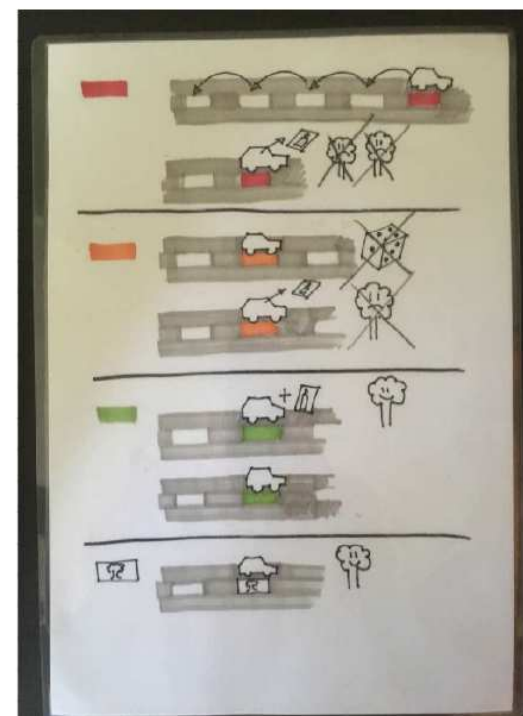
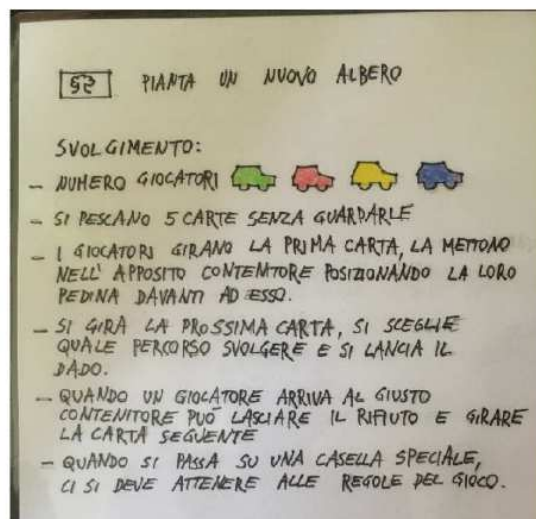
Giardini



Identità



C0) Regole del gioco sulla città di Chiasso



C1) Materiali del gioco sulla città di Chiasso



Questa pubblicazione, Dobbiamo dire al Sindaco di mettere in giro più spazzature, scritta da Nicla Scarabelli, è rilasciata sotto Creative Commons  
Attribuzione - Non commerciale 3.0 Unported License.

### Il gioco dei cuochi golosi

Per verificare gli apprendimenti al termine del percorso, ho deciso, come sperimentato in Mesterhazy (2016), di realizzare “il gioco dei cuochi golosi” (Fig. 5), il cui scopo è osservare se la “golosità” è moderata dall’apprendimento della stagionalità, senza dimenticare la collaborazione.



Figura 5: Gioco dei cuochi golosi: sinistra, tabellone con le pedine e le carte da gioco. Destra, dall’alto a sinistra: la carta cuoco, la carta caramelle, la carta carrello della spesa, la carta alimento stagionale.

Quattro giocatori bambini, impersonando dei cuochi, ciascuno abbinato a una stagione, devono compiere scelte per recuperare alimenti caratteristici di questa stessa, raffigurati in gruppi di sei su quattro settori centrali del tabellone (Fig. 5). Tirando un dado, i cuochi spostano il cuoco-pedina su delle caselle, come nel gioco dell’oca. Solo su quelle nere si pesca una carta da un mazzo (Fig. 5) composto da 24 carte “cibo”, 24 carte “caramelle” (in numero variabile da 1 a 4 caramelle per carta), 8 carte “cuochi” e 3 carte “carrello della spesa”. Ogni cuoco può quindi estrarre:

- una carta “cibo” con un alimento della propria stagione, che appoggerà allora al suo posto sul tabellone; se è invece della stagione di un altro cuoco può scartarla, tenerla o regalarla;
- una carta “caramella”. Può decidere se tenere, regalare o scartare le caramelle su di essa: ogni bambino può averne infatti al massimo sei, dopo di che deve scartare un suo alimento;
- una carta “cuoco”: deve allora rimettere una carta (caramella o alimento) nel mazzo;
- una carta “carrello della spesa”: può rubare a un altro cuoco un alimento o una caramella.

Quando il mazzo di carte è esaurito, si riprendono tutte le carte scartate, le si mischia e le si ripone al centro: queste costituiranno il nuovo mazzo di carte.

La partita finisce:

- quando un cuoco vince, ossia riesce a recuperare tutti i sei ingredienti sul suo tavolo da cucina;
- quando decidono i giocatori: vince allora chi ha più carte della sua stagione e meno caramelle.