

## CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI 'EDUCARE ALL'ORGANIZZAZIONE'

### La struttura

Gli argomenti del quarto incontro sono: gioco, narrazione, economia domestica e apprendimento, multitasking.

### Gioco

#### Cos'è il gioco?

Il Gioco è un'attività ordinata, strutturata, regolata, che mira alla gratificazione del singolo o del gruppo, svincolata da fini di produzione e di profitto, assolutamente gratuita. **Il bambino è biologicamente predisposto a impegnarsi in un'attività che serve a stimolare il suo cervello.**

#### Il bambino e il gioco

Il bambino possiede ed esercita l'imitazione, l'esplorazione e l'immaginazione, sistemi comportamentali attivati dalla mente al fine di esercitare e sviluppare tutte 'le tendenze evolutive' in sé contenute e, quindi, di evolvere fino ad attivare sistemi comportamentali sempre più complessi. Attraverso questi tre comportamenti ludici, la mente esercita il pensiero, guidando l'intero sviluppo, cognitivamente rivolto all'acquisizione di competenze, in vista di compiti esistenziali e di vita. Imitare, esplorare e fantasticare, non sono soltanto tre diversi modi di giocare, ma anche il modo più naturale in cui la mente attiva se stessa all'insegna della piacevolezza ricavata dall'utilizzo e sviluppo delle proprie potenzialità intellettive, motorie e creative. Quando imitazione, esplorazione e immaginazione si combinano tra loro, si apre la possibilità non soltanto di 'viaggiare' tra i saperi dell'uomo, ma anche di scoprire un nuovo sapere.

#### Società del profitto e della produttività

Comprendiamo subito da questa definizione **perché i bambini giocano sempre meno**. Viviamo, infatti, in **una società del profitto**, dove tutto deve essere regolato in base alla produttività, all'efficienza, all'apparenza e soprattutto deve essere a fini di lucro (basta osservare come si è trasformato oggi lo sport professionistico). Manca allora il requisito fondamentale: **la gratuità**. Il gioco ha come unico fine se stesso e ciò che ne nasce: **gioia, divertimento, piacere, socialità, relazioni, empatia**.

#### Cambiamento

Se pensiamo all'evoluzione della nostra società, ci accorgiamo immediatamente che i bambini di oggi non hanno le stesse modalità e possibilità di gioco dei bambini di dieci o quindici anni fa. Non c'è la serenità di spazi liberi e sicuri, dove poter organizzare, inventare, strutturare i giochi a seconda dei bambini presenti (il parco sotto casa, il giardino comune). Ogni spazio utilizzato oggi dai nostri bambini è sotto osservazione, protetto e strutturato. **Molto spesso l'attività sportiva è andata a sostituire il gioco spontaneo e il troppo tecnicismo disamora i bambini.**

## Sistema gioco

Di fronte a questo cambiamento i bambini hanno via via perduto alcune delle competenze di base dell'apprendimento, che sono conquistate con la **pratica motoria libera e creativa** e con l'esperienza corporea. Non possiamo togliere ai nostri bambini questa esperienza, ma non possiamo fermare l'evoluzione della società: **dobbiamo, perciò, riorganizzare il sistema gioco**. Utilizziamo i nuovi strumenti di oggi e le nuove scoperte per riformulare le possibilità di gioco per i nostri piccoli. Vengono in nostro soccorso le nuove programmazioni scolastiche dei **Laboratori di Attività Motoria o di Psicomotricità**, le attività di **Accademy avviamento allo sport**, che sono ore maggiormente proposte in forma ludica e senza competizione, I **Centri di attività Motoria di Base** che favoriscono l'aspetto emotivo.

## Gioco e realtà

C'è un profondo **legame tra il gioco e la vita emotiva, affettiva, sociale e cognitiva**. **Il gioco non è un semplice passatempo, per il bambino è un'attività molto seria, impegnativa, coinvolgente e stimolante**. È strettamente **legato al suo bisogno di conoscere, esplorare, esprimersi**. È crescita delle sue competenze attraverso la creatività.

**Attraverso il gioco, il bambino si accosta alla realtà e impara a dominarla**; sembrerebbe un controsenso, visto che il gioco è spesso immaginazione e fantasia, invece il suo creare ed esprimersi è proprio in relazione alla realtà che vede, che vive, è il suo linguaggio per cercare di capirla e dominarla. Infatti attraverso il gioco misura le sue forze, elabora strategie per affrontare le più diverse situazioni, sperimenta vie di uscita o soluzioni appropriate e originali per risolvere ciò che vive come problematico.

**Il gioco è immedesimazione, identificazione. Annulla i confini tra finzione e realtà, permette di cambiare, di assimilare uno stile nuovo; è esperienza di vita e possibilità di dire agli altri qualcosa di se stessi.**

## Piacere e domande

**La prima caratteristica del gioco, per il bambino è il piacere**. Questo lo rende attraente e stimola la curiosità in lui. Per l'adulto, che è invitato a giocare col bambino, il suggerimento è cercare subito l'aspetto piacevole del gioco, per entrare in sintonia col bambino e divertirsi come trenta o quaranta anni prima.

Il gioco ha poi una seconda caratteristica: **contiene delle domande**, esprime i contenuti affettivi più segreti dell'animo infantile, realizza in forma simbolica i desideri, le aspettative, le tendenze e contraddizioni del bambino, quindi merita tutta la nostra attenzione.

## Salute

**Il gioco è l'esperienza attiva delle condizioni che consentono al bambino la comprensione, il controllo e la modificazione delle situazioni, l'adattamento all'ambiente e la risoluzione dei problemi**. È l'esperienza motoria più naturale per un bambino e risponde alla sua esigenza di svolgere attività motivanti e gratificanti, che gli procurino piacere. **In generale un bambino che gioca è un bambino che cresce e sta bene, che cresce in salute, con il significato ampio che l'OMS ha dato di questo termine (ne abbiamo parlato nel primo incontro).**

## Gioco e apprendimento

Il gioco per il bambino è uno strumento necessario e privilegiato per conoscere la realtà e quindi per apprendere. Permette infatti di fare esperienza di vita, favorisce rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stessi e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni. Mentre gioca il bambino cerca le **risposte ai suoi bisogni** ed elabora per poterli soddisfare, seppure con la fantasia, per avvicinarsi alla realtà. Nel gioco il bambino **riduce al minimo i rischi** perché li può controllare e questo lo porta ad avere stima delle proprie capacità.

**Il gioco costituisce la condizione sociale indispensabile allo sviluppo di sé e alla interiorizzazione delle abilità sociali**, intese non solo come acquisizione delle regole e del limite, ma anche come capacità di dare e prendere, di sperimentare la tolleranza, di gestire processi di negoziazione e di mediazione reciproca.

Il gioco raggiunge in alcuni casi, una vera completezza, quando la presenza di un adulto-educatore tiene in giusto conto **equilibrio emozioni, relazioni e significati affettivi**.

## Autonomia

Il bambino che arriva alla scuola materna (inserimento) e poi anche in prima elementare (altro grande passo per il bimbo) cerca di **acquisire autonomia** nei confronti della madre. Ciò non significa, tuttavia, che la figura materna sia diventata meno importante e significativa dal punto di vista affettivo. In questa ricerca dell'autonomia il bambino è spesso costretto, infatti, a rifiutare il punto di riferimento della figura materna (per facilitare questo momento, fondamentali sono i cosiddetti 'oggetti transizionali').

## Tipi di gioco

Il bambino, inizialmente, fa un **gioco solitario**, con i suoi giocattoli.

In seguito, intraprende il cosiddetto **gioco parallelo**: gioca, nella sua autonomia, accanto ai coetanei, magari utilizzando giocattoli analoghi, ma senza aver rapporti con loro.

I bambini dai diciotto mesi ai sei anni attuano **giochi simbolici**. Attraverso l'immaginazione e l'imitazione, rappresentano oggetti, persone, situazioni, fantastiche che hanno a che fare con la loro esperienza. La **drammatizzazione fantastica** del proprio mondo interiore ha lo scopo di **mantenere l'equilibrio psichico**. Gli oggetti vengono usati, oltre che per la loro funzione, anche per il simbolismo a essi connesso. Perché il bambino attribuisca loro una funzione simbolica, è necessario presupporre in lui l'utilizzo di una capacità di analisi del contenuto di un ricordo a essi connesso.

Solo attraverso il **gioco associativo**, il bambino incomincia a relazionarsi con i suoi compagni e a scambiarsi anche i giocattoli. In tale fase ludica il bambino ancora non riesce a intraprendere attività sociali; durante il gioco associativo le attività ludiche non sono, pertanto, coordinate. Per ogni bambino, in tale fase, il gioco ha ancora una finalità personale. Il passaggio dai giochi simbolici individuali ai giochi sociali avviene intorno ai cinque anni.

Il **gioco sociale** permette l'assunzione di un ruolo sociale e di una responsabilità **differente**. In questa fase ognuno si sente parte del gruppo e tende a escludere i soggetti estranei. **Il gioco sociale è una conquista importante per l'essere umano**. Fa acquisire una significativa valenza sociale rispetto a quella individuale ed egocentrica; a tale valenza è attribuita la funzione di modellamento nel processo d'interiorizzazione dei valori e delle norme sociali. Il bambino, superata la fase egocentrica, è portato a giocare con gli altri e in gruppo. Attraverso questo tipo di gioco, **è sottoposto a tutte quelle regole che favoriranno in lui la formazione del senso di responsabilità, di onestà e, soprattutto, di socialità**. Il gioco non ha soltanto una funzione di socializzazione, ma ha anche un elevato valore educativo. Esso assolve non solo il compito di far sviluppare adeguatamente il linguaggio e di riequilibrare il mondo affettivo e relazionale del bambino, ma anche quello di eliminare o di attenuare le ansie e le paure, di agevolare lo scaricarsi dell'aggressività accumulata e il processo di apprendimento.

I bambini di oltre sei anni sono soliti giocare con **giochi regolamentati**. Questi giochi **presuppongono una capacità di socializzazione, in altre parole un certo grado di adattamento alla realtà e di tolleranza alle frustrazioni** (in questi giochi, infatti, si deve accettare la sconfitta e non infierire sull'avversario in caso di vittoria). Le regole possono essere tradizionali (quelle tramandate) o frutto di accordi momentanei: l'importanza del loro rispetto è fondamentale per la riuscita di questi giochi. I giochi di squadra (come nascondino, ruba bandiera) consentono ai ragazzi di rapportarsi gli uni con gli altri e di stringere amicizie. **Nella prima adolescenza il gioco con regole includerà la facoltà di immaginare e di trovare strategie** con una certa facilità, intuire situazioni di carattere ipotetico (come le varie fasi di un gioco da tavola o le mosse di una partita a scacchi), in modo da riuscire a dedurre le conseguenze che sono le contromosse a disposizione dell'avversario.

Altri tipi di attività ludiche che possono essere presenti sin dai sei anni sono gli **hobby**. **Si tratta di attività intraprese per puro piacere, che tendono alla realizzazione consapevole di uno scopo**. Queste attività possono perseguire la realizzazione dello scopo anche tutta la vita, se le gratificazioni che forniscono crescono col passare del tempo (per esempio gli scacchi o la raccolta dei francobolli). Gli **hobby** si pongono quindi in una via di mezzo **fra il gioco e il lavoro**. Verso i sette-otto anni il bambino acquisisce la facoltà di assumere i punti di vista altrui, di mettersi in qualche modo nei panni degli altri, di svolgere giochi con regole vincolati al rispetto delle stesse.

**Qualunque sia, la modalità di gioco presume l'attività di organizzazione sia nella fase di preparazione che nella fase di gioco. In ogni momento il bambino si confronta con sfide organizzative.**

### **Tempo organizzato**

Nella società moderna, che tende a organizzare i vari momenti della giornata e a sacrificare ogni cosa nella competizione per ottenere il massimo dai bambini e dai ragazzi, occorre riconoscere il valore del gioco e assegnargli gli spazi necessari, accanto a quelli dedicati all'istruzione.

## Il gioco è motivazionale

**Il gioco per sua natura è motivazionale.** Naturalmente, a seconda delle caratteristiche personali del giocatore e della situazione contingente, il gioco può essere più o meno coinvolgente. **In generale un gioco è più motivante quando:**

- presenta un'**ambientazione** che polarizza l'attenzione del bambino;
- ha elementi di **sorpresa o scoperta** che stimolano il giocatore a proseguire per soddisfare la curiosità;
- è di **difficoltà adeguata** (non troppo difficile poiché la fatica cognitiva, specie all'inizio, spezzerebbe la sensazione piacevole di coinvolgimento nella situazione ludica; non troppo semplice in quanto annoierebbe);
- la **situazione fantastica** è assoluta e va al di là dell'esercizio che il gioco fa compiere e delle spiegazioni o regole da ricordare;
- favorisce l'**esercizio della volitività** e, quindi, perseveranza e volizione;
- il soggetto riceve **riscontri** costanti rispetto al conseguimento dei suoi obiettivi e può proseguire in una spirale ascendente verso il traguardo;
- è possibile una **cooperazione con altri e una competizione** con persone di livello simile.

## Giochiamo con loro

La materia 'organizzazione' si presta molto a essere presentata ai bambini sotto forma di gioco, per esempio giocando con:

- l'identificazione e categorizzazione di animali, frutti e altro;
- la costituzione di insiemi di oggetti per colore, per forma, per dimensioni, per materiale;
- il riconoscimento degli oggetti e delle loro funzioni (confrontando e riconoscendo forme, colori) anche attraverso il paragone con un modello;
- la distinzione tra prima, durante e dopo;
- la distinzione della parte dal tutto;
- la distinzione tra grande e piccolo, tra corto e lungo;
- il riconoscimento delle posizioni e delle distanze: sotto, sopra, dentro e fuori, lontano e vicino, destra e sinistra, relazioni spaziali;
- l'enumerazione per mettere in ordine corretto sulla base di una priorità, continuare una serie, effettuare un ordinamento temporale delle ore, dei giorni della settimana, dei mesi;
- il riconoscimento di maggiore, minore e uguale;
- l'applicazione di regole, procedure e sistemi (organizzando, per esempio, simboli nello spazio o nel tempo);
- la realizzazione di trasformazioni e implicazioni (immaginando, per esempio, che cosa accade se si piega e si taglia un pezzo di carta e poi si riapre);
- la **memorizzazione** e il **ricordo** (per esempio, della posizione di un oggetto, o la memorizzazione di immagini o liste di informazioni);
- il **ragionamento** (analizzare, inferire, spiegare), processo cognitivo che richiede al soggetto di generare informazioni nuove a partire da quelle date, prendendo in esame gli indizi forniti dal gioco (analizzare), per poi trarne conseguenze, utilizzando il processo deduttivo (inferire, spiegare);

- la **creazione di nuove configurazioni** essendo liberi di **creare, valutare e criticare**;
- il **problem solving**.

## Narrazione

### Narrare è umano

**Le persone narrano fin dai tempi dei tempi.** Secondo l'etimologia, narrare deriva dal verbo latino *gnarigàre* che significa far conoscere. La narrazione è una capacità dell'essere umano (probabilmente di tutti gli esseri viventi, ma ancora non siamo in grado di saperlo), una forma di comunicazione (cioè di **organizzazione del discorso**) evoluta e spontanea.

### Forme di narrazione

Fin dalle origini, ancor prima della scrittura, si usa **ogni forma possibile di narrazione**: i canti e le danze, le decorazioni ornamentali, le incisioni e le pitture rupestri. Le famiglie si riuniscono davanti al fuoco e assistono e partecipano alla narrazione, conoscono e si riconoscono.

La **scrittura**, inventata per registrare l'entrata e l'uscita delle merci nei magazzini statali, diventa uno strumento narrativo: Sumeri, Babilonesi, Assiri, Egizi per primi trascrivono i loro miti, le loro preghiere, narrano le imprese, le conquiste e le guerre dei sovrani, scrivono romanzi e poesie su tavolette d'argilla e volumi di papiro, sulle superfici dei templi, delle tombe, dei palazzi e dei monumenti commemorativi.

Nella Grecia classica le **opere teatrali** sono un nuovo modo per narrare, cioè "far conoscere". Le rappresentazioni avvengono durante le feste religiose cittadine e panelleniche, e partecipano tutti i cittadini. Non sono degli spettacoli di evasione, ma un rito collettivo in cui i cittadini, mentre celebrano i propri miti (quindi le proprie origini religiose), si riconoscono come comunità. I miti narrati veicolano, inoltre, le idee culturali e politiche dell'epoca.

Le **fiabe** (brevi racconti popolari, ricchi di elementi magici, con morale sottintesa e, di solito, a lieto fine) e le **favole** (brevi racconti in prosa o versi, calati nella realtà quotidiana, con protagonisti degli animali antropomorfi e morale esplicita) sono forme di narrazione per far conoscere i valori 'fondamentali' (gentilezza, bontà, rispetto, generosità, coraggio) ed educare bambini e adulti.

### Due elementi

La narrazione è formata da due elementi correlati e inscindibili:

- la **storia**, cioè gli avvenimenti che sono l'oggetto della narrazione (trama);
- il **discorso**, cioè il modo in cui la narrazione presenta la storia (la struttura in cui viene narrato: il prima, durante, dopo, i personaggi).

Con il discorso si struttura la storia e con la storia si dà l'occasione di creare un mondo nuovo, di interagire, di esplorarlo, visitarlo, conoscerlo e modificarlo (se necessario).

### Evocare un mondo

**La narrazione è una forma di comunicazione di avvenimenti e trasformazioni raccontati attraverso il punto di vista del narratore.** Secondo il dizionario, narrare significa raccon-



tare a voce o per iscritto una storia reale o fantasiosa a qualcuno. In realtà è molto più di una semplice esposizione dei fatti. Narrare significa, infatti, **evocare un mondo** (dal verbo latino *e-voco*, chiamar fuori, far apparire, richiamare alla mente).

La narrazione, quindi, è il **racconto di un mondo attraverso una storia**. Si narra per educare. Chi ascolta/guarda/legge un racconto ripete nella propria mente ciò che sta ascoltando, guardando o leggendo, mette in ordine gli eventi narrati, dà un significato alle azioni e alle funzioni dei personaggi, e **impara**.

### Emozioni

La narrazione è una **forma di comunicazione spontanea**, perché il tramite della narrazione sono le emozioni. Le emozioni sono universali e fanno da ponte tra chi narra e ascolta/guarda/legge. Il narratore segue una strategia per catturare e tenere legata l'attenzione, mediante la sospensione (il non detto) e la ripresa di parti della storia, l'aggiunta o la sottrazione di autenticità, la conferma, l'aspettativa e la sorpresa. In questo modo suscita emozioni nel pubblico e il pubblico riceve le informazioni tramite le emozioni. **Le emozioni, quindi, veicolano gli insegnamenti**.

Il **narratore è uno strumento**. Il narratore deve enfatizzare e **rendere vivo il racconto**: usa le parole, la voce, il ritmo, la mimica per trasmettere le emozioni e far diventare reale la storia narrata. Come un cantastorie, cattura l'attenzione del pubblico, trasmette le emozioni e suscita meraviglia.

### La narrazione e i bambini

Per tutti questi motivi, **la narrazione è il mezzo di comunicazione più adatto per educare i bambini e i ragazzi**. Quando decidiamo di narrare un mondo attraverso una storia, dobbiamo diventare la voce del racconto stesso: dimentichiamoci il nostro essere adulti e ritorniamo nella dimensione della fantasia e dell'immaginazione, che ben conosceamo e sapevamo evocare da piccoli! Torniamo bambini, lasciamoci andare al **meraviglioso** e perdiamo ogni inibizione!

Il gioco è un'esperienza diretta di apprendimento, la narrazione un'esperienza 'indiretta' in cui si vive in un mondo diverso attraverso le emozioni e si apprende 'indirettamente'. Un sistema per coniugare i due tipi di esperienze è la favola giocata (vedi scheda).

### Vantaggi

Dal punto di vista didattico è un **metodo coinvolgente**, perciò non ci saranno problemi di partecipazione o **attenzione**. I bambini saranno catturati dalla storia e si lasceranno trasportare, quindi saranno educati alla **capacità attentiva**. Inoltre, stimola la **curiosità**, perché vorranno sapere cosa accade dopo e dopo ancora... I bambini comprendono presto che più si lasciano coinvolgere e vivono la storia lasciandosi immergere, più saranno i **protagonisti nella scoperta della trama**.

Dal punto di vista pedagogico pone molta **fiducia nel bambino**, infonde in lui la certezza che riuscirà a eseguire i giochi, perché li sta vivendo e scoprendo in prima persona. È frequente che i bambini chiedano di **soffermarsi più tempo su un punto della narrazione** perché molto divertiti da quel determinato gioco, sapendo che comunque poi si procederà nel raccon-

to. È altresì frequente che facciano loro proposte di **variazione degli eventi nella fiaba**, perché hanno **preferenze di giochi** o di accadimenti o **prediligono il ruolo di un personaggio** piuttosto che un altro. Starà all'astuzia e alla capacità dell'insegnante accogliere, o meno, le proposte a seconda del **clima fantastico** che si viene a creare.

La **favola giocata** ha anche una grande **valenza valoriale**. Infatti, l'insegnante, avendola inventata personalmente, ha la possibilità di inserire l'insegnamento dei **valori positivi**, quali amicizia, solidarietà, rispetto, lealtà, coraggio; e anche educare al **superamento delle difficoltà**, attraverso la buona riuscita degli accadimenti dei vari personaggi.

### Osservare

Questo metodo offre anche all'insegnante la **possibilità di osservare** molto bene le reazioni dei bambini, le loro abilità, le loro capacità percettive e di coordinazione motoria e valutare il loro livello di sviluppo psicomotorio. I bambini, in questo contesto, sono molto immersi nella storia e perciò molto naturali e spontanei, senza filtri; pertanto l'Insegnante ha una occasione preziosissima per fare le sue osservazioni.

### Economia domestica

Quando si parla di economia domestica si indica l'insieme di competenze per la conduzione degli aspetti pratici della vita di una famiglia e di una comunità.

### Storia

In Italia l'economia domestica, a partire dalla **"Riforma Gentile" (Governo Mussolini 1923)**, fu materia di insegnamento della scuola media inferiore; successivamente nel **1963** la materia muta nell'insegnamento delle **"Applicazioni tecniche", differenziato in maschile e femminile**, fino ad arrivare al **1977** quando muta con l'appellativo di **"Educazione tecnica"**, che non si diversifica più in relazione al sesso degli alunni.

Nell'introduzione ai libri di economia domestica si legge: *"Lo scopo dei Corsi di Economia domestica è quello di dare alla ragazza tutte quelle **cognizioni scientifiche, pratiche ed educative**, che la mettano nella possibilità di ben governare e ben **dirigere una casa**. La vita attuale, così diversa da quella di un tempo [...] La donna non è più solo reggitrice di casa, come un tempo, ma è alla stessa volta reggitrice di casa e operaia. Obbligata così a occupare parte del suo tempo al di fuori, per il lavoro d'ogni giorno, non può **riserbare alla casa che cure limitate, con sforzi ed energie limitate.**"*

### Economia domestica 2.0

**Ad oggi, la materia 'Economia domestica' viene delegata esclusivamente all'interno dei nuclei famigliari**, non considerando però che i cambiamenti avvenuti nella società di oggi impongono a entrambi i genitori ritmi di vita che lasciano spesso poco spazio alla condivisione e all'insegnamento. **Il genitore provato da una faticosa giornata di lavoro spesso preferisce fare in prima persona** invece di investire tempo nel trasmettere al bambino delle **competenze fondamentali per la vita**.

Il nostro progetto 'Educare all'organizzazione' prevede la ripresa di questa materia aggiornata ai giorni nostri e rivolta a maschi e femmine egualmente.

Il bambino ritrova in classe, sotto forma di gioco, le competenze che dovrebbe apprendere in famiglia per sviluppare un atteggiamento collaborativo e di condivisione con gli altri compo-



nenti della famiglia. L'economia domestica insegnata a casa come a scuola, sia ai bambini sia alle bambine, dà l'avvio non solo a una maggior indipendenza e autonomia ma insegna anche **la parità di genere molto concretamente**. I ragazzi sapranno cavarsela da soli, in casa e nella vita, appena usciti dalla scuola dell'obbligo.

### **I bambini vedono, i bambini fanno**

**I bambini imparano sempre, assorbono quel che vedono e si identificano con l'adulto** che hanno davanti. La regola più importante è essere di buon esempio.

È sulla base di questa certezza, che gli adulti devono soffermarsi sul valore del rapporto che un bambino sviluppa in relazione al luogo in cui cresce e **la condivisione dello stesso**. È importante apprendere ad **avere cura del luogo in cui si vive, espressione di rispetto anche verso gli altri**, e di **fondamentale importanza per lo sviluppo dell'autonomia e la formazione del proprio sé**. Rispettare un luogo, averne cura, occuparsi dei lavori domestici, significa non solo sviluppare una **forte autonomia**, avere **rispetto per se stessi e per gli altri**, ma anche **comprendere il valore materiale del luogo in cui si ha la fortuna di vivere, apprezzando ciò che si ha senza darlo per scontato**. Inoltre l'Economia domestica appresa sin da piccoli ci insegna a **non sprecare il cibo, l'acqua e a gestire al meglio i soldi, tutte risorse importanti ed esauribili**.

### **Gestire il denaro**

Parlare di soldi ai bambini permette di infrangere qualche tabù ed educare i futuri adulti a una gestione sana del denaro, godendo dei soldi spesi, senza spreco, facendo attenzione al risparmio e agli altri. I bambini possono imparare il valore della gestione dei soldi fin dalla tenera età. Per gli adulti è fondamentale educare bambini consapevoli e consumatori attenti, responsabili delle risorse scarse e con un rispetto per il pianeta. **Se il bambino è coinvolto (per quanto possibile) nella gestione economica familiare, gli sarà più facile riconoscere che ci sono delle priorità di spesa** e che solo successivamente si può pensare di soddisfare eventuali desideri.

### **Consumatori intelligenti**

I bambini sono in grado di **capire i motivi per cui non si possono sostenere determinate spese** in alcuni momenti, se viene loro spiegato in maniera semplice.

Un buon modo per coinvolgere i bambini e **renderli partecipi delle scelte economiche della famiglia è dare loro un bilancio prestabilito**, per esempio al momento di fare la spesa, e **fare in modo che si rendano conto dei costi e delle scelte da fare per acquistare in modo consapevole**. È fondamentale educare i bambini affinché possano diventare accorti risparmiatori e investitori, piuttosto che consumatori avidi, incapaci di controllare i propri impulsi. È essenziale sviluppare in loro sia la propensione al risparmio nei confronti dei soldi guadagnati, sia la capacità di ricavare massimi benefici dai soldi spesi e anche la propensione a donare agli altri.

Ai bambini si può insegnare il concetto *'less is more'* che li aiuta a comprendere il valore degli oggetti che possiedono e di ricavare il massimo beneficio dal loro utilizzo.

## Collezionare esperienze ed emozioni

In questo modo è anche più semplice spiegare loro che spesso **collezionare le esperienze e le emozioni ha più valore di un oggetto acquistato**, che non si può tradurre in termini monetari ma come arricchimento personale.

Il bambino, cui è insegnato il valore del denaro, è più capace di capire che ci sono dei **bisogni che devono essere soddisfatti prima** e dei **desideri che richiedono un'attesa** perché siano soddisfatti. Per esempio: “desidero delle scarpe da ginnastica alla moda. Ho bisogno di un paio di scarpe per andare a scuola”.

## Risparmio

La **regola del ‘non avere subito tutto’** è essenziale affinché i bambini imparino che, se desiderano realmente qualcosa, dovrebbero saper aspettare e risparmiare per ottenerla.

Inoltre, **l'impegno che il bambino ripone nel risparmiare per raggiungere il proprio obiettivo lo rende più sicuro delle proprie capacità e dà maggiore valore alla conquista del proprio desiderio**.

Viceversa, è importante anche che il bambino faccia **l'esperienza della frustrazione di non aver potuto ottenere qualcosa di desiderato, perché questa lo aiuti ad accettare e gestire i no**.

Quando i **bambini ricevono una paghetta** (commisurata all'età e alle spese da coprire) si può aiutarli a **dividere la somma in**

- soldi da **spendere**
- soldi da **risparmiare**
- soldi da **donare**

L'obiettivo è trovare il giusto equilibrio tra queste tre modalità di gestione del proprio denaro. Si può insegnare loro a **scegliere un obiettivo raggiungibile** che possono ottenere risparmiando una somma e **individuare una causa in cui credono** a cui donare parte della loro paghetta.

Per quanto riguarda i soldi da spendere si può **insegnare loro a fare bene le loro valutazioni ma senza indirizzarli troppo nelle loro scelte**, in modo che siano già autonomi e in grado di imparare da eventuali errori.

## La scuola e lo studio

Un altro ambito in cui è coinvolto il bambino nella gestione di casa e famiglia, dopo aver visto le faccende domestiche e il bilancio familiare, è il suo dovere principale: lo studio e la gestione degli impegni scolastici. Questo riguarda le attività propedeutiche fatte in ambito domestico: preparare il materiale scolastico, avere uno spazio per studiare, creare a casa la situazione giusta per apprendere (vedi scheda ‘Organizzare lo studio a casa’).

## Apprendimento

La gestione dei compiti e degli obblighi di scuola a casa è basilare per l'apprendimento. E ci sono in particolare due aspetti dell'apprendimento di cui dovrebbero essere consapevoli gli adulti (e anche i bambini, non appena sono in grado di capirlo): l'effetto del multitasking sul nostro cervello e le peculiarità di una nostra risorsa esauribile, la forza di volontà.

## Multitasking

La parola multitasking è stata introdotta negli anni Sessanta nella descrizione di un computer IBM per indicare la sua capacità di compiere più compiti contemporaneamente. Negli corso degli anni, lo stesso attributo è passato agli esseri umani, che, stimolati dai dispositivi elettro-

nici di ultima generazione, si trovano sempre più nella condizione di fare o voler fare più cose contemporaneamente.

Presi da molti compiti, infinite liste delle cose da fare, mille impegni e appuntamenti, crediamo di portare a compimento più cose, se le facciamo contemporaneamente. Non è affatto vero, è vero invece il contrario. Il cervello, infatti, non è un giocoliere esperto: riesce a far girare un piatto (a occuparsi di un compito), forse un po' anche il secondo, ma al terzo o quarto piatto rischia di fare un disastro.

Il cervello umano non è fatto per lavorare in multitasking, può fare solo un compito cognitivo alla volta. Quindi, quando pensiamo di fare multitasking, in realtà stiamo solo saltando da un compito all'altro, magari velocemente: si tratta, però, sempre di uno spostamento dell'attenzione per poi tornare a fare ciò che si stava facendo prima. Quindi, il cervello impegnato in compiti cognitivi lavora in maniera sequenziale.

Pare che il 2% o 3% della popolazione sia davvero in grado di fare alcuni compiti contemporaneamente, ma il cervello del restante 97% o 98% non ne è capace e deve fare una cosa per volta.

### Effetti del multitasking

Il multitasking ci fa perdere fino al 50% in più del tempo: il salto sequenziale **ci ruba del tempo prezioso**.

Il multitasking ci rende **meno produttivi** e rischia di farci commettere il 50% in più di **errori**. Questi, poi, ci ruberanno ulteriore tempo per essere corretti (ammesso che si possa fare!).

Aumenta il grado di **stress** cui è sottoposto il cervello e, ormai lo sappiamo, una situazione di stress continuativo non fa affatto bene per il nostro stato psico-fisico.

Il multitasking ci rende **meno intelligenti**: chi fa multitasking rischia di vedere un calo, seppur temporaneo, del proprio QI (quoziente intellettivo) del 10%.

Il salto da una cosa all'altra ci obbliga a tenere in mente molte cose (obiettivi, regole e situazioni diverse) e questo rischia di **offuscarci il pensiero**, influenzando la nostra capacità decisionale e la chiarezza mentale.

Il multitasking ha un **effetto negativo anche sull'apprendimento**.

### Effetti sull'apprendimento

Se il bambino/ragazzo ha la costante abitudine di studiare in condizione di multitasking (per esempio, mentre legge un libro, butta un occhio sullo *smartphone*, tiene a portata di mano il *tablet*, tiene la tivù accesa) si attiva la parte del cervello chiamata '**corpo striato**' (in blu nel disegno), che serve per imparare nuove competenze e da cui è difficile richiamare fatti e idee: quindi ciò che viene appreso non rimane poi consolidato perché non c'è un 'archivio' valido da cui pescare e con cui mettere in connessione quanto imparato con altre cose imparate in precedenza.

Se il bambino, invece, d'abitudine studia in maniera completamente dedicata e 'immerso' con totale attenzione in ciò che sta leggendo/studiando, si attivano altre parti del cervello (in grigio), quelle che servono per l'apprendimento. Si tratta dell'**ippocampo**, l'archivio di cui abbiamo bisogno per classificare e richiamare le informazioni, per metterle in connessione con vecchie e nuove informazioni apprese, dando così vita all'apprendimento.

C'è un'altra zona del cervello che si attiva e che, in condizioni di multitasking, invece rimane dormiente: la **corteccia prefrontale**. Nella corteccia prefrontale hanno sede le emozioni e quindi l'attivazione di questa zona mantiene 'allenata' la capacità di gestire le emozioni, che si rinvigorisce e cresce con il bambino. Se non avviene in maniera costante, il muscolo rischia di

non crescere o addirittura di ridursi e inibirsi fino a creare il cosiddetto **‘effetto zombie’**. I neuroscienziati prevedono che succederà nei bambini che fanno sempre il multitasking cognitivo. È chiaro come l'organizzazione dello studio e della vita familiare sia fondamentale per insegnare al ragazzo il giusto approccio con le tecnologie digitali, per poterle sfruttare al meglio senza soccombere.

**Il multitasking non si può imparare.** In genere, l'allenamento ripaga, ma per il multitasking è vero il contrario: chi pratica il multitasking peggiora sempre nel farlo, perché mette in continua pressione il cervello, finendo con diminuirne le capacità.

### Monotasking

Per ovviare a queste controindicazioni del multitasking c'è una sola soluzione: darsi al monotasking! Dedichiamoci, quindi, a un compito alla volta, in maniera rilassata e focalizzata, in modo da lavorare più rapidamente e più intelligentemente.

Impariamo a dividere la giornata e gli impegni in fette. Proprio come per una torta, decidiamo noi quale fetta ‘assaggiare’ e quanto deve essere grande: l'importante è non sbocconcellarne di qua e di là e non finirne neanche una.