

LOGICHE URBANE

Uno sguardo logico
all'ambiente intorno a noi

con:

Betta Giordani

Daria Apostolo

Mauro Sabella e Vittorio Belloni

TEO e
NINA

ambasciatori del Pianeta



RAFFAELLO
SCUOLA



RAFFAELLO
FORMAZIONE

I giovedì
dell'infanzia



Di che cosa parliamo?

«Pavimenti bassi e nessun soffitto»

Seymour Papert



Terminologia delle logiche urbane

Nella cultura greca, la logica era considerata l'«arte di pensare».

Essa consisteva in un procedimento razionale applicato alla conoscenza del mondo e dei suoi fenomeni.

Da questo procedimento scaturiva un pensiero espresso e valido per tutti.

Se il pensiero logico ha un elevato grado di oggettività, l'esperienza si manifesta attraverso i sensi ed è pertanto soggettiva.

Con il metodo scientifico il termine esperienza acquisisce un significato nuovo, di «tentare», «mettere alla prova».



Terminologia delle logiche urbane

Nell'esperienza educativa si sommano questi aspetti, oggettivi e soggettivi, e danno vita alla παιδεία come «**formazione umana**».

Non è un caso che il termine «**gioco**», in greco abbia la medesima derivazione, παιδιά.

Educazione e gioco concorrono al medesimo obiettivo: educare alla conoscenza e alla quotidianità.



Terminologia delle logiche urbane

Nell'intervento educativo sono necessari:

- conoscenze profonde da parte del formatore
- una progettazione solida a livello concettuale, ma flessibile a livello realizzativo
- la costruzione di relazioni autentiche tra discenti e tra discenti e docenti



Terminologia delle logiche urbane

Prende vita così il processo di insegnamento-apprendimento nella sua circolarità.

In latino «ad-prehendere», significa «prendere», «afferrare».

I bambini, e anche gli adulti, «afferrano» i concetti, li interiorizzano e li rendono efficaci nella quotidianità.

L'arco temporale dell'apprendimento deve essere adeguato all'età dei bambini e congruo rispetto alle esperienze proposte.

In questo modo si costruiscono abilità e competenze spendibili nella vita di tutti i giorni.



Terminologia delle logiche urbane

Perché applicare la logica e l'esperienza proprio alla città?

Il termine città deriva dal latino *civitas*, civiltà, e porta con sé la radice *çeva*, dal sanscrito, che significa «caro».

Il miglior modo per applicare logiche esperienziali è proprio quello di rivolgerle a ciò che ci è caro, ciò che amiamo, in una prospettiva di miglioramento della qualità della nostra vita.



Esperire le logiche urbane

- Quotidianità o novità?
- Conoscenza diretta o indiretta?
- Quali percezioni?
- Quali emozioni?
- Quali vissuti?
- Quali memorie?



Logiche urbane, esperienza e competenza

Competenze	Esperienze
Immaginazione, racconti e parole	Racconti e conversazione
Gestione di stimoli e inibizione	Stop and go
Abilità <u>STEAM</u>	Street art, diorama, ...
Percezione spaziale: geometria e forme	Città a parete, case di carta, forme in città, forme dei segnali stradali, ...
Coding e pensiero computazionale	Domino dei mezzi di trasporto, città in trasparenza, mattoncini, ...
Competenze personali e relazionali	Mindfulness
Competenze civiche	Regole, raccolta differenziata, effetto serra, mi prendo cura della città...



Quali costrutti didattici sottesi?

- Costruzione graduale di abilità e competenze
- Utilizzo del gioco come potente mediatore didattico
- L'esperienza
- La «visualizzazione» dei concetti
- L'interiorizzazione di conoscenze
- Stimolazione e supporto di tutti gli stili cognitivi
- Peer tutoring

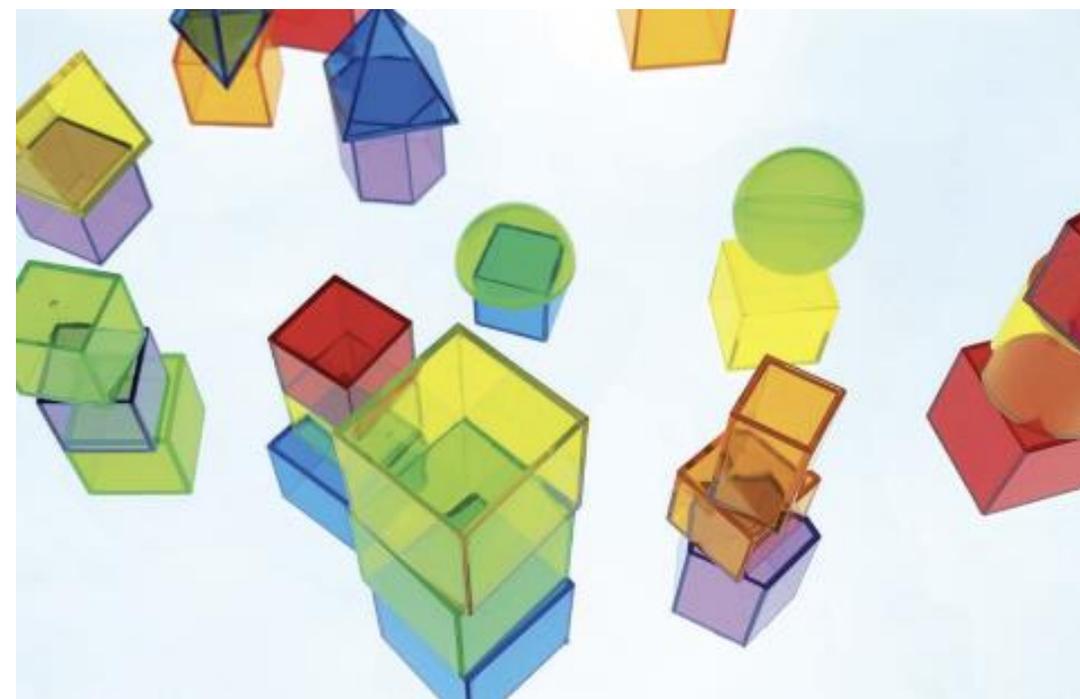
Quali strategie sottese? Esempi



- Fare per imparare
- Dirigere l'attenzione
- Pianificare azioni
- Portare a termine un compito
- Collaborare
- Prevedere, errare, correggere
- Concetti e abilità: spazio, direzione, coordinazione, scelta, lateralizzazione, dimensione, problem solving, ...

Quali strategie sottese? Esempi

- Dirigere e mantenere l'attenzione
- Prevedere, errare, correggere
- Visualizzare i concetti spaziali di rapporto tra oggetti
- Concetti e abilità: spazio, concetti topografici, dimensione, equilibrio, superficie, perimetro, problem solving, ...



Quali strategie sottese? Esempi



- Pianificare
- Rispetto delle regole
- Prevedere, errare, correggere
- Visualizzare i concetti spaziali
- Concetti e abilità: spazio, direzione, destra, sinistra, conteggio, ostacolo, economia di percorso, problem solving, pensiero computazionale, ...



Grazie per l'attenzione!