

Presentato il progetto di Unistra nato da un ritrovamento in archivio

I questionari di Montessori per una nuova analisi

PERUGIA

■ Presentato a Palazzo Gallenga il progetto internazionale di ricerca dal titolo: *Il gioco come pratica educativa tra mutamenti pedagogici e inclusione scolastica. Un'analisi longitudinale dal 1952 ai giorni nostri*, coordinato dalla professoressa Cristina Gaggioli, direttrice del Centro di Ricerca Maria Montessori (CeRiMM) dell'Università per Stranieri di Perugia. Il progetto prende ispirazione da una storica ricerca condotta da Maria Montessori nel 1952 sulle abitudini di gioco dei bambini. Negli archivi dell'Università per Stranieri di Perugia è stato recentemente rinvenuto un importante fondo di ques-

tionari originali, compilati da bambini umbri di età compresa tra i 3 e i 14 anni, nei quali venivano indagati i tipi di gioco preferiti, la frequenza delle attività ludiche e altri aspetti correlati.

L'obiettivo della ricerca è replicare e aggiornare quello studio nei contesti educativi contemporanei, sia a livello nazionale sia internazionale, al fine di analizzare come le pratiche di gioco infantile si siano trasformate nel tempo e nei diversi contesti culturali, anche in relazione ai cambiamenti pedagogici e ai processi di inclusione scolastica.

In qualità di principal investigator, la prof Gaggioli, insieme alla dottoranda di ricerca Claudia Lafranconi,

ha invitato a partecipare attivamente al progetto le scuole e gli enti del territorio umbro. La collaborazione prevede la somministrazione degli identici questionari utilizzati nel 1952 da Montessori ad alunni della stessa fascia d'età, consentendo in questo modo l'avvio di un'analisi longitudinale unica nel suo genere. Attualmente il progetto coinvolge già scuole ed educatori europei, asiatici, nord e sudamericani, africani e australiani. All'incontro di presentazione hanno preso parte numerose rappresentanze istituzionali e scolastiche. Il progetto si configura come un'importante occasione di collaborazione tra università, i-

stituzioni e scuole, contribuendo alla riflessione scientifica sul valore educativo del gioco e al dialogo internazionale sulle trasformazioni della scuola contemporanea.

Sa.Nu.



Il gioco e la pedagogia I rappresentanti degli organismi territoriali presenti all'evento



Peso: 30%