

# GIOCARE PER CRESCERE



*“L’uomo gioca soltanto quando è uomo nel significato più pieno del termine,  
ed egli è interamente uomo soltanto quando gioca”*

(F. Schiller)

# GIOCARE PER CRESCERE

## Apprendere Giocando

Il gioco favorisce la maturazione di competenze cognitive, affettive e sociali.

Dalle Indicazioni per il Curricolo, 2012: “Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali”.

Nella Scuola dell’Infanzia, la dimensione ludica diventa spazio privilegiato dove raccontarsi, sperimentare dinamiche relazionali, rafforzare autonomie, crescere insieme definendo sistemi di regole condivise.

Nel gioco avviene il passaggio fondamentale dall’Io all’altro, dal Sé ad una ragnatela di relazioni dove ogni bambino ha la possibilità concreta di superare dinamiche egocentriche ed ego centrate, proprie dei primi anni di infanzia.

Il gioco è un’attività spontanea e dovrebbe essere garantito a tutti i bambini, come cita l’art. 31 “Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. ”

Per questo è un obiettivo primario dell’educazione garantire al bambino la possibilità di giocare in piena spontaneità, libero dai condizionamenti della società adulta e dei mass-media che oggi sottraggono sempre più tempo all’espressione infantile.

Oltre che giocati, i giochi possono essere analizzati dai bambini stessi, diventando così un mezzo per riflettere sulla personale esperienza della realtà.

### **PERCORSO DIDATTICO E LINEE METODOLOGICHE**

Il Progetto verrà attuato nell’arco dell’anno scolastico, attraverso percorsi operativo – didattici trasversali ai Campi di esperienza.

Mediante l’attività ludica il bambino diventa protagonista nell’attivazione dei percorsi di apprendimento e di conoscenza di Sé, mettendosi alla prova e praticando le diverse tecniche espressive con fantasia e ingegno.

Giocando con gli oggetti, con le composizioni e rappresentazioni di situazioni e di ambienti – con le azioni, i disegni e le parole- si costruisce un mondo simbolico che permette alla mente dei bambini di pensare e instaurare significative relazioni.

Le Unità Progettuali verranno declinate in Unità di Apprendimento.

L'azione didattica:

- parte dall'esperienza dell'alunno;
- privilegia il coinvolgimento attivo;
- procede per tappe, adeguando i ritmi alle reali esigenze dei bambini;
- privilegia le attività cooperative e socializzanti;
- valorizza le proposte creative e i contributi personali;
- problematizza l'esperienza per incrementare la motivazione all'apprendimento;
- valorizza l'errore come occasione di riflessione;

#### **UNITA' PROGETTUALI:**

1. Settembre/Ottobre: ACCOGLIENZA **"METTIAMOCI IN GIOCO"**
2. Ottobre/Dicembre: "NATURA E TRADIZIONI IN GIOCO"
3. Gennaio/Marzo: "SEGNI E DISEGNI IN GIOCO"
4. Aprile/Giugno: "PAROLE E NUMERI IN GIOCO"

#### **OBIETTIVI GENERALI:**

- Riscoprire il gioco come strumento di apprendimento e di relazione, con effetti significativi a livello cognitivo, meta-cognitivo, emotivo e socio-relazionale;
- Valorizzare l'intuizione, l'immaginazione, l'intelligenza emotiva e il pensiero divergente;
- Promuovere le tappe principali della socializzazione attraverso il riconoscimento e il rispetto di un sistema condiviso di regole;
- Valorizzare l'apprendimento cooperativo attraverso la creazione di un clima di fiducia e un ambiente inclusivo, favorendo l'integrazione dei bambini con difficoltà e disabilità;

#### **BISOGNI**

- Accoglienza, valorizzazione e rispetto dell'individualità del bambino;
- Fare nuove esperienze e consolidare le conoscenze acquisite;
- Sviluppare la creatività;
- Acquisire sicurezza nelle relazioni;
- Comunicazione attraverso i diversi linguaggi espressivi;
- Conoscenza del corpo in tutte le sue forme;
- Esplorazione – Scoperta – Ricerca – Conoscenza;
- Inclusione;

## FINALITA':

- Rispondere alle esigenze evolutive individuali del bambino, favorendone il benessere, lo sviluppo dell'autonomia, la consapevolezza e la stima di sé;
- Promuovere processi di apprendimento in cui i bambini sono protagonisti attivi;
- Sviluppare le COMPETENZE DI BASE, imparando a *“riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto”* (dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2007);
- Promuovere il senso di cittadinanza attraverso l'interazione con gli altri, riconoscendone i bisogni e la necessità di stabilire regole di convivenza condivise, con le quali realizzare molteplici forme di relazione sociale, umana e culturale;

## METODOLOGIE

- 🕒 Gioco
- 🕒 Circle – time.
- 🕒 Narrazione e ascolto
- 🕒 Didattica laboratoriale
- 🕒 Esperienze dirette
- 🕒 Esplorazione, ricerca, scoperta, manipolazione, costruzione
- 🕒 Cooperative learning / Peer education
- 🕒 Rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze.

## CAMPI DI ESPERIENZA

- IL SE' E L'ALTRO;
- IL CORPO E IL MOVIMENTO;
- IMMAGINI, SUONI E COLORI;
- I DISCORSI E LE PAROLE;
- LA CONOSCENZA DEL MONDO;

(Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione di cui al D.M. 254/2012)

## MEZZI, STRUMENTI, MATERIALI, SPAZI

- Il corpo

- Testi didattici e/o narrativi
- Strumenti per attività psicomotorie
- Sussidi multimediali
- Materiale strutturato e non strutturato
- Spazi esterni ed interni
- Biblioteca Scolastica

#### **COLLABORAZIONI**

- **Famiglie;**
- **Consulenze esterne;**
- **Ente Locale;**

#### **OSTACOLI E VINCOLI**

- Eterogeneità delle esigenze e dei diversi bisogni di ciascun bambino;

#### **EXTRASCUOLA**

- **Famiglie;**
- **Ente locale;**
- **Associazioni;**
- **Pro Loco;**

#### **RICADUTE SUL TERRITORIO**

Favorire il legame con il contesto culturale e territoriale nell'ottica di comprendere e rispettare le risorse socio-culturali.

Coniugare scuola e territorio con attività per incentivare l'educazione alla cittadinanza attiva e responsabile.

#### **AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA**

L2;

PROGETTO CONTINUITA': NIDI D'INFANZIA/ SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA DELL'INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA;

PROGETTO “ALUNNI IN LIBRERIA”;

PROGETTO “IO LEGGO PERCHE”;

PROGETTO “DANZA-MOVIMENTO-TERAPIA”

PROGETTO DI ARTE

PROGETTI FORMATIVI PROPOSTI DALL’ASSESSORATO ALL’ISTRUZIONE DEL COMUNE DI ASSISI;

### **VALUTAZIONE FORMATIVA**

La valutazione formativa viene svolta all’inizio del percorso educativo, in itinere e al termine del percorso stesso.

Permette di:

- Rilevare i processi di sviluppo e di maturazione del bambino sul piano: affettivo, emotivo, relazionale, motorio, linguistico, cognitivo;
- Valutare l’efficacia degli interventi formativi, le ricadute educativo-didattiche e l’efficienza in rapporto alla funzionalità delle risorse e alla produttività dell’organizzazione scolastica.

### **VERIFICA**

La verifica consente di rilevare la validità dei percorsi educativo-didattici in relazione alle esigenze di sviluppo e di apprendimento di ciascun bambino/a.

### **STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

- Osservazioni occasionali e sistematiche;
- Conversazioni, elaborati grafico-pittorici, espressivo-comunicativi, manipolativi, logico-operativi;
- Colloqui con le famiglie;
- Autovalutazione insegnante – team docente;