



Brescia settembre 2014

Titolo

Maestri di gioco

Contenuti

Il corso ha affrontato il tema della pratica del diritto al gioco come metodologia didattica per la promozione di un insegnamento che garantisca la partecipazione attiva degli studenti; il gioco come espressione culturale e mezzo per la crescita sociale, educativa, psicologica, soprattutto nell'infanzia.

Obiettivi

Promuovere la conoscenza della Convenzione Internazionale dell'infanzia, in particolare dell'Art. 31 sul diritto al gioco.

Promuovere un atteggiamento creativo verso il gioco.

Fornire conoscenze sull'evoluzione del gioco nei secoli.

Favorire l'ampliamento delle abilità manuali e creative.

Promuovere un concetto alternativo di didattica ludica.

Sperimentare e sviluppare competenze nella progettazione e gestione di giochi didattici.

Maturare competenze finalizzate a organizzare spazi e momenti di gioco.

Fornire un repertorio ludico finalizzato alla promozione di una didattica attiva che stimola le capacità creative ed espressive del singolo.

Maturare la consapevolezza che il gioco può essere il linguaggio su cui costruire relazioni, impegno, responsabilità, presenza.

Programma di massima

PRIMO INCONTRO

- Accoglienza e socializzazione, attraverso momenti di gioco.
- Presentazione del contratto formativo.
- Somministrazione ai docenti di un questionario sul gioco (Valutazione ex ante sulla propria concezione del gioco, sull'eventuale conoscenza delle tecniche, sull'eventuale utilizzo professionale che ne fanno).
- Il gioco: breve excursus storico.
- Il gioco come diritto: la Convenzione Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza apre una nuova visione del bambino come soggetto di diritto e del gioco come prerogativa insostituibile nello sviluppo umano.



associazione
SALTABANCO

SECONDO INCONTRO

- Analisi strutturale degli elementi del gioco: regole, tempi, spazi, obiettivi, strumenti.
- Atteggiamenti dell'educatore "che gioca": comunicazione verbale e non verbale, uso del linguaggio, ascolto, prossemica, uso dello spazio e del proprio corpo; l'atteggiamento da "facilitatore".
- Giocare in aula, è possibile? Limiti e risorse.
- Presentazione di giochi relazionali ed espressivi.
- Lavoro in piccolo e in grande gruppo finalizzato ad elaborare in maniera creativa i giochi presentati dando spazio a nuove proposte.
- Riflessioni.

TERZO INCONTRO

- Il gioco come strumento didattico: come "insegnare" utilizzando il gioco.
- Progettazione da parte dei docenti, e successiva valutazione congiunta, di giochi di supporto alla didattica tradizionale, per i vari momenti di vita scolastica:
 - L'accoglienza dei bambini
 - L'apprendimento di un nuovo contenuto
 - La cooperazione
 - La gestione non violenta dei conflitti.
 - L'entrata/l'uscita dall'aula
 - La valutazione

QUARTO INCONTRO

- Presentazione e sperimentazione di giochi didattici suddivisi per materie scolastiche:
 - Matematica
 - Italiano
 - Lingua straniera

Luogo e tempi di svolgimento dei corsi

Da concordare con i dirigenti degli istituti comprensivi, oppure dalla proposta messa in campo da Saltabanco

Nomi previsti dei relatori

Giancarlo Casanova: formatore dell'agenzia nazionale di formazione Arciragazzi, educatore ed animatore



Destinatari distinti per ordine e grado di scuola

Circa 30 docenti per corso, provenienti dalle scuole primarie e secondarie di primo livello.

Materiali e tecnologie che si intendono utilizzare

Slide e materiale multimediale per facilitare la condivisione di saperi e informazioni utili allo svolgimento delle attività formative.

Materiale di cancelleria e materiale di consumo di varia tipologia (corde, stoffe, carta, ...) destinato sia alla realizzazione delle attività ludiche proposte dai formatori che alla sperimentazione delle attività proposte dai discenti.

Al termine del corso, sarà creato un apposito link on line a disposizione dei partecipanti, per potere reperire le dispense ed il materiale che i docenti hanno messo a loro disposizione.

PS

Per Brescia i temi sviluppati nei quattro incontri verranno distribuiti diversamente dal formatore, ma trattati tutti.

