

# CENTRO SCOLASTICO DIOCESANO

## *Scuola Primaria Paritaria “Redemptoris Mater”*

*D.M. 26.11.2001*

Via Leonardo da Vinci 34 – Albenga - Tel. 0182 554970

a.s. 2018/2019

### LABORATORIO DI GIOCHI DIDATTICI

## *IO GIOCO, TU GIOCHI, NOI GIOCHIAMO*

*“Quando il gioco origina bellezza, implicito è il suo valore per la cultura. Quanto più il gioco è atto ad elevare il clima vitale dell'individuo o del gruppo, tanto più intensamente si risolve in cultura”.*  
(Johan Huizinga)

*“I giochi dei bambini non sono dei giochi, bisogna invece valutarli come le loro azioni più serie”*

(M. De Montaigne)

*“Il bambino possiede dei tesori di energia, basta non portargli via la chiave che gli permette di appropriarsene. Questa chiave è l'interesse, è il gioco”.*

(Edouard Claparède)



### PREMESSA

Il rapporto insegnamento-apprendimento guarda al gioco didattico come forma complementare e non alternativa, che utilizza l'energia di origine ludica per l'acquisizione di competenze nelle varie discipline del curricolo scolastico. La caratteristica fondamentale del gioco didattico è quella di una trasformazione dell'attività ludica in un'attività di conoscenza di tipo scolastico, analoga a quella conseguita con altre tecniche d'insegnamento-apprendimento, quali la lezione e l'applicazione a un compito. Con questo laboratorio si intende sfruttare tutte le opportunità e le potenzialità dei giochi didattici e delle esperienze ludico-creative per potenziare gli apprendimenti delle varie discipline, soprattutto di italiano e matematica, per concretizzare i saperi e le conoscenze acquisite, per facilitare l'acquisizione degli obiettivi di apprendimento delle classi I e II. I giochi didattici inoltre favoriscono

la socializzazione, in quanto nella fase di apprendimento ludico il bambino è chiamato a stare con gli altri e ad interagire nel rispetto di regole ben precise, la verbalizzazione delle conoscenze acquisite (obiettivo fondamentale per lo sviluppo del linguaggio e del pensiero logico-matematico), l'esplorazione, la manipolazione e la scoperta. Il gioco didattico è visto come mezzo per ampliare, applicare e potenziare le conoscenze, ma anche come mezzo di espressione, per stabilire le prime forme di autocontrollo e liberarsi dalle tensioni, e quindi come tappa fondamentale nel processo di socializzazione.

## OBIETTIVI GENERALI

- potenziare gli apprendimenti delle varie discipline
- offrire occasioni per esprimersi liberamente e creativamente
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, rispettando regole condivise
- favorire l'esplorazione, la manipolazione e la scoperta
- favorire il consolidamento degli apprendimenti tramite esperienze ludiche e concrete
- offrire occasioni per sviluppare il saper fare oltre che il sapere, secondo il principio del learning by doing

## FASI DEL PROGETTO E ASPETTI DIDATTICO ORGANIZZATIVI

Il progetto è previsto per il primo e secondo quadrimestre nella giornata di venerdì, dalle ore 14 alle ore 16 e riguarderà le classi I e II.

## CONTENUTI

Durante il laboratorio è previsto l'utilizzo e la costruzione di giochi da tavolo come il domino, il gioco dell'oca, il memory, origami, tangram, la tombola delle figure, delle sillabe, delle lettere, cruciverba, giochi matematici, giochi con le carte.

## METODOLOGIA

Si privilegeranno attività in piccoli gruppi, per favorire la socializzazione, la collaborazione, la negoziazione e la condivisione. L'approccio sarà completamente ludico-esperienziale, introdotto a volte da brevi spiegazioni dell'insegnante. Si favorirà la libera espressività e insieme la capacità di sviluppare la capacità di autocontrollo e di rispetto delle regole.

*Albenga, 1 ottobre 2018*

*Il Collegio dei Docenti*