



PROGETTO FORMATIVO DEL CORSO

Giocare è una cosa seria?

TEMA

Il gioco può essere uno strumento utile a scuola e alla didattica. Gli studiosi affermano che il gioco è necessario per la crescita e che tutti i cuccioli di animale giocano per imparare a sopravvivere. In realtà il gioco è relegato sempre in secondo piano: "prima il dovere e dopo il piacere" dove il piacere per il bambino è giocare. Sono scarsi gli spazi e i tempi di gioco soprattutto a scuola. Esistono scuole che non hanno cortile e i bambini fanno merenda in classe, rarissimi sono i tempi per giocare (la ricreazione è l'unico momento di gioco, ma non si può correre e sporcarsi). Ci può essere un tempo a scuola dove il piacere del gioco può trovare spazio?

FINALITÀ

Il gioco è un mezzo unico e speciale di esperienza diretta e personale di relazioni, emozioni, apprendimenti e abilità, è inoltre uno strumento adatto alla lettura dei contesti e della cultura in cui è immerso. Nonostante abbia questo importante valore, che è riconosciuto come diritto da tutelare e promuovere, è spesso relegato a "spazi" e "tempi" limitati. Il corso propone una serie di attività teoriche, laboratoriali, ludiche per stimolare l'uso del gioco in ambito scolastico, come strumento polivalente e fluido per supportare gli aspetti educativi e quelli didattici.

OBIETTIVI

- fornire elementi teorici sull'utilità del gioco nelle attività didattiche;
- far accrescere la conoscenza del panorama di giochi in scatola disponibili in Italia;
- fornire spunti laboratoriali per attività ludiche in classe da integrare nella programmazione curricolare.

METODOLOGIA DI LAVORO:

Lezioni frontali: elementi teorici su diversi aspetti del gioco e delle sue tipologie, dall'educazione all'antropologia, dalle intelligenze multiple alle soft skills.

Lavori di gruppo: attività cooperative in piccolo gruppo.

Laboratori esercitazioni: giochi in cerchio, simulazioni di giochi psicopedagogici, utilizzo del gioco in scatola.

PROGRAMMA DEI LAVORI:

1° INCONTRO (2,5 ORE):

- breve presentazione del corso e compilazione del questionario iniziale sulle aspettative formative.
- **Giochi per introdurre:** ice-breakers, giochi di conoscenza, energizers. Elementi di teoria: il gioco come strumento educativo;

2° INCONTRO (2,5 ORE):

- **elementi di mediazione:** giochi per riflettere sul conflitto e sulle emozioni;

3° INCONTRO (2,5 ORE):

- **gioco e prevenzione:** verrà illustrata la potenzialità del gioco per promuovere soft and life skills;

4° INCONTRO (2,5 ORE):

- **costruir(si) giochi:** breve laboratorio sulla costruzione di giochi a partire da materiali di riciclo o con l'utilizzo del legno o attraverso la rigenerazione di vecchi oggetti;



5°INCONTRO (2,5 ORE):

- **giochi di proiezione:** come conoscersi meglio per stare bene insieme;

6°INCONTRO (2,5 ORE):

- **giocare per collaborare:** attività di piccolo gruppo sulla sui giochi cooperativi ;

7°INCONTRO (2,5 ORE):

- **giochi di comitato:** coinvolgere attivamente nell'apprendimento cooperativo;

8°INCONTRO (2,5 ORE):

- **gestione del tempo libero** (e molto altro ancora): il gioco in scatola. Breve panorama sui giochi in scatola e sulle loro potenzialità ludiche.
- Somministrazione del questionario finale e per la valutazione finale.

NOMINATIVO DEL DIRETTORE RESPONSABILE: dott. Simone Perina, dottore in Scienze dell'Educazione.

NOMINATIVI DEI RELATORI: Dott. Matteo Sposito, operatore sociale e counselor.

DESTINATARI (distinti per ordine e grado di scuola ed eventuale numero massimo di partecipanti):

Insegnanti delle scuole secondarie di primo grado e delle scuola secondarie di secondo grado, in particolare del Liceo Classico, Scientifico, Linguistico e SocioPsicopedagogico.

PERIODO E SEDE DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Da novembre 2018 a gennaio 2019

Presso Hermete soc.coop.soc.Onlus viale Verona, 106 – Fumane (Verona)

MAPPATURA DELLE COMPETENZE ATTESE

I partecipanti acquisiranno le seguenti competenze:

- conoscenza del panorama di giochi in scatola editi in Italia;
- capacità di intervenire su problematiche relazionali attraverso il gioco;
- conoscenza a capacità di utilizzo di una vasta serie di giochi da utilizzare in contesto didattico.

MODALITÀ DI VERIFICA FINALE:

- scheda di autovalutazione del formatore da compilare a fine corso, con dati raccolti tramite S.W.A.T (valutare i punti di forza (**Strengths**), i punti di debolezza (**Weaknesses**), le opportunità (**Opportunities**) e le minacce (**Threats**).
- questionario iniziale e questionario finale sul gradimento del corso da parte dei partecipanti.



Sede Operativa e Amministrativa: Viale Verona 107- 37022 Fumane (VR)

Telefono 0456895148 - Fax 0454854096 - P.I. 03192670234

Iscrizione: Albo delle Coop. A109115 - Albo regionale delle Coop. Sociali Sez. A n. VR0112