

a.s. 1999-2000

Percorso di ricerca-azione
effettuato da 34 insegnanti

del Circolo Didattico di Bastia Umbra

GIOCHI D'INTERAZIONE



Insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria hanno sperimentato i giochi da sottoporre in classe ai bambini, nel corso di auto-aggiornamento di ricerca-azione **"Mettersi in gioco"**



Conduttori:

Ins. Ginocchetti Giovanna

Collaboratori:

Gruppo di lavoro di Educazione alla Salute

Durata dell'esperienza:

Anno scolastico 1999-2000 (Ottobre-novembre)

**Protagonisti dell'esperienza
in classe**

Alunni delle classi 1^ e 2^

**SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO
OSPEDALICCHIO**

Tel.: 0758010280

Via Donati, 1

e-mail: elementareospedalic@libero.it

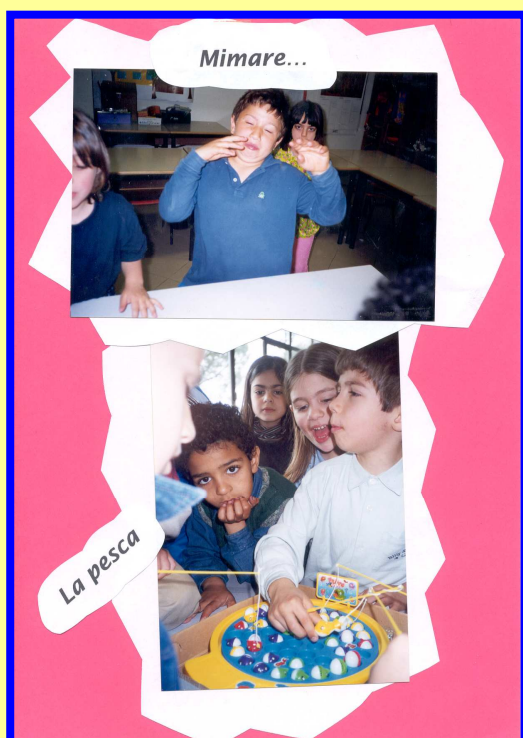
Giochi d'interazione



Idea centrale

Il gioco è una esperienza essenziale della vita; è l'attività più completa: impegna la personalità del bambino in tutte le sue potenzialità, è una verifica della sua abilità e degli aspetti della sua intelligenza (osservazione, percezione dello spazio e del tempo, attenzione, memoria, creatività). E' indispensabile per uno sviluppo verso l'autonomia. Il gioco impegna la motricità in ogni aspetto, dalle capacità verbali, dalle attività ludiche che favoriscono la socializzazione, a quelle che impegnano le operazioni logiche, ma in tutti i casi privilegia la relazionalità, l'interazione, l'interscambio.

Descrizione dell'esperienza



L'ins. responsabile della documentazione di plesso
Ginocchietti Giovanna

L'esperienza in classe si è sviluppata in un laboratorio espressivo verticale di 1[^] e 2[^] dal titolo "Giochi d'interazione". Due ore a settimana per la durata di due mesi. Ogni lezione è stata strutturata con giochi dove i bambini dovevano interagire.

FINALITA'

- Imparare l'alfabeto del convivere
- Entrare in relazione con gli altri attraverso il gioco
- Rendere le relazioni più significative

CONTENUTI

- Giochi trovati e provati dalle insegnanti
- Giochi dal testo: "Novantanove giochi cooperativi" di Sigrid Loos - Edizioni gruppo Abele -

METODOLOGIA

- Giocare

"...Con i giochi di interazione si diventa protagonisti nel mondo delle relazioni con gli altri: la situazione ludica evidenzia i comportamenti spontanei e la riflessione sull'esperienza aiuta ad essere consapevoli del mondo di reazioni e relazioni che ci appartiene..."

VALUTAZIONE

- Discussioni, confronti, colloqui
- Produzioni di tipo grafico-pittorico
- In itinere e finale
- Saper raccontare le fasi dell'esperienza
- Riconoscere le emozioni provate nelle varie fasi di gioco

