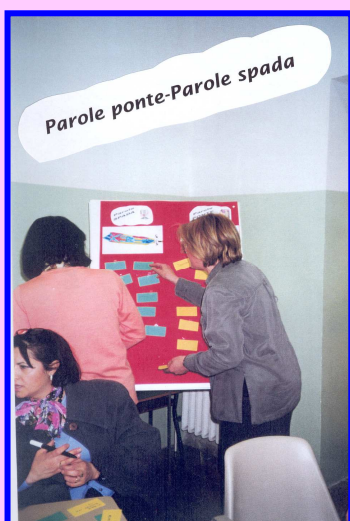


a.s. 1999-2000

Percorso di ricerca-azione
effettuato da 34 insegnanti
del Circolo Didattico di Bastia Umbra

GIOCHI LINGUISTICI



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:

Collaboratori:

Durata dell'esperienza:

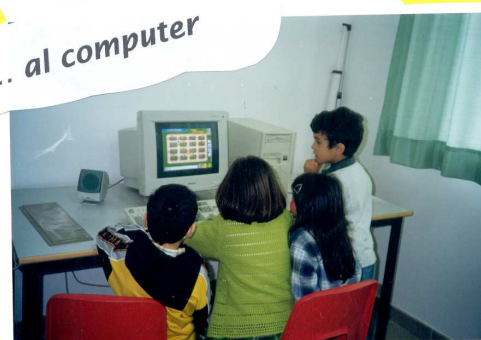
**SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO
OSPEDALICCHIO**

Tel.: 0758010280

Via Donati, 1

e-mail: elementareospedalic@libero.it

Giochi linguistici



Ins. Ginocchetti Giovanna

**gruppo di lavoro di Educazione alla
Salute**

**Anno scolastico 1999-2000 (Marzo-
Aprile)**

Protagonisti dell'esperienza in classe

Idea centrale



Descrizione dell'esperienza

Alunni delle classi 1[^] e 2[^]

“Le parole, al pari dei giochi, attraverso il simbolo significano le cose e il manipolarle come fossero mattoncini Lego costituisce il fondamentale momento di passaggio dall'elaborazione degli oggetti all'elaborazione dei concetti.

Ciò significa far entrare il bambino nel mondo del simbolo senza dover rinunciare al piacere di toccare e di fare; significa aiutarlo a crescere senza salti pericolosi e spesso *mortali*”.

(A. Lafranconi Betti)

L'esperienza in classe si è sviluppata in un laboratorio espressivo verticale di 1[^] e 2[^] dal titolo “Giochi linguistici”. Due ore a settimana per la durata di due mesi (marzo-aprile)

Ogni lezione è stata strutturata con giochi dove i bambini dovevano interagire

FINALITA'

- Entrare in relazione con gli altri attraverso il gioco
- Stimolare la fantasia e la creatività

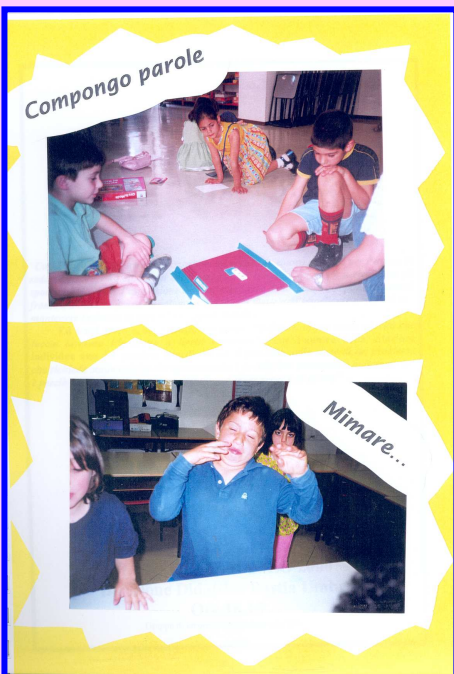
CONTENUTI

- Giochi dal testo: “Novantanove giochi cooperativi” di Sigrid Loos – Edizioni gruppo Abele -

METODOLOGIA

- Giocare

Con i giochi linguistici si diventa protagonisti 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**

***L'ins. responsabile della documentazione di plesso
Ginocchietti Giovanna***