

Infanzia e Primaria

# Maestri di Gioco

4 incontri x 5 ore

## Sintesi

Per i bambini il gioco è il primo modo per esplorare e conoscere il mondo, comunicare e relazionarsi con gli altri, percepire la propria individualità. Tra gioco e apprendimento esiste un legame fortissimo: giocando si risolvono problemi, si individuano strategie, si negoziano soluzioni; giocando si impara.

Questa proposta formativa intende fornire alle/agli insegnanti conoscenze, metodi e strumenti per introdurre il gioco nella didattica e nella gestione delle dinamiche relazionali in classe.

## Contenuti

- La valenza educativa del gioco (funzione comunicativa-relazionale, funzione auto-conoscitiva, funzione espressiva)
- Gli elementi del gioco: regole, tempi, spazi, obiettivi, tipologie, strumenti
- Il gioco come diritto: la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'infanzia
- L'evoluzione delle forme del gioco: cenni storici
- Tecniche per la progettazione, la creazione e la gestione di giochi didattici.
- Il gioco tra cooperazione e competizione.
- Il gioco e il corpo
- Il gioco e le dinamiche relazionali nella classe
- Gli aspetti emotivi connessi al gioco e al giocare
- Imparare giocando: il ciclo dell'apprendimento esperienziale

## Metodologia

- ✓ Esercitazioni esperienziali
- ✓ Case studies
- ✓ Role playing
- ✓ Simulazioni
- ✓ Project Work
- ✓ Riflessioni e debriefing di gruppo

## Programmazione

- › 1° incontro - La valenza educativa del gioco
- › 2° incontro - Elementi per la conduzione del gioco
- › 3° incontro - Insegnare e imparare giocando, a scuola
- › 4° incontro - Tecniche per la progettazione, la creazione e la gestione di giochi didattici