

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist.Canossiano

Laboratorio: "GIOCAMONDO"

UNITA' D' APPRENDIMENTO

esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

GIOCAMONDO



Dal 20 gennaio al 16 aprile 2015
anno scolastico 2014-2015

MOTIVAZIONE

La nostra scuola sta andando sempre di più nella direzione della multiculturalità. Per questo è necessario offrire ai bambini la possibilità di confrontarsi e fare esperienza con culture diverse dalla nostra.

Questo laboratorio, utilizzando l'approccio ludico, fa entrare i bambini in mondi molto lontani ma altrettanto interessanti e divertenti. Perché utilizzare proprio il gioco?

Il gioco è un'attività fondamentale per la crescita del bambino in quanto svolge una funzione strutturante dell'intera personalità. Il gioco infatti favorisce lo sviluppo affettivo, lo sviluppo cognitivo e lo sviluppo sociale.

Attraverso il gioco, il bambino inizia a comprendere come funzionano le cose: cosa si può e non si può fare con certi oggetti; si rende conto dell'esistenza di regole di comportamento che vanno rispettate. Il gioco insegna ad avere fiducia in sé stessi e aiuta il bambino a diventare sempre più consapevole del proprio mondo interiore ed esteriore.

Oltre a conoscere culture diverse, questo laboratorio ha lo scopo di fare capire che, nella diversità si può riscoprire l'uguaglianza; anche gli altri bambini del mondo giocano, fanno giochi diversi ma altrettanto belli e divertenti.

CULTURA DEL GRUPPO:

Per la stesura del laboratorio si fa riferimento alle seguenti fonti:

- Berti, Bombi. *La psicologia e lo studio del bambino*. Torino: Petrini Editore, 1994
- I quaderni di Scuola dell'Infanzia. *Giochi dal mondo*. Firenze: Giunti Scuola, 2011
- Indicazioni per il curriculum. Roma, settembre 2012
- Guido Petter. *Il mestiere di genitore*. Milano: Rizzoli, 1997
- G Baby, *Dire fare baciare*. Milano: periodici San Paolo, n.3 novembre, 2013

TEMPI:

- nei giorni di martedì, mercoledì, giovedì
- dalle ore 14.00 alle ore 15.00
- dal 20 gennaio al 16 aprile 2015
- sabato 18 aprile laboratori aperti ai genitori

SPAZI E MATERIALI:

- salone "Don Dario" o palestra
- matite, gomme, fogli A4
- mappamondo

PERSONE COINVOLTE:

- L'insegnante Elisa Cavagna
- I bambini di 5 anni divisi nei gruppi: orsacchiotti, tigrotti e delfini
- L'insegnante Daniela Dalai per la bambina diversamente abile

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- Predisporre un ambiente accogliente
- Stimola e guida la conversazione
- Sviluppa le capacità programmate
- Crea situazioni stimolanti per accrescere il piacere di giocare
- Osserva e registra.
- Personalizza l'intervento a seconda dei bisogni rilevati.

- Stimola, incanala la curiosità e le emozioni del bambino aiutandolo nel godere a pieno l'esperienza.

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

Il corpo in movimento: "il bambino prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività quali coordinarsi in giochi di gruppo che richiedono il rispetto di regole"

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>(Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)</i>	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
Il corpo in movimento	"prova piacere nel movimento e in diverse forme ... giochi di gruppo che richiedono il rispetto delle regole"	<ul style="list-style-type: none"> • Sa controllare il proprio corpo • Rispetta le regole del gioco • Sincronizzare il movimento del corpo ad un segnale • Partecipare alle attività proposte • Rispettare le regole e il loro funzionamento in palestra • comprendere le regole di un gioco di gruppo
Sé e l'altro	<p>"Riflette, si confronta, discute con adulti e con gli altri bambini"</p> <p>"Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali ..."</p> <p>"(...) gioca in modo costruttivo con gli altri (...)"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'appartenenza al gruppo • Rafforzare la fiducia in sé stesso attraverso l'attività corporea • Capire l'importanza della collaborazione

METODOLOGIA

Il laboratorio prevede un momento di dialogo in cerchio dove al centro viene messo ogni volta il mappamondo. All'inizio di ogni incontro i bambini verranno guidati in un viaggio immaginario dove si visiterà un Paese nuovo. Scopo del viaggio: imparare un gioco nuovo. Dopo il momento di dialogo inizierà la parte ludica con la presentazione del gioco e delle sue regole.

Dopo aver fatto l'esperienza del gioco, l'insegnante ripropone il cerchio iniziale e i bambini vengono invitati a raccontare la loro esperienza, se il gioco è piaciuto, quali emozioni ha suscitato e se tutti hanno collaborato per la riuscita del gioco.

Mentre nella fase iniziale dell'incontro è soprattutto l'insegnante a dirigere il dialogo, in questa ultima fase sono i bambini a fare da protagonisti nella conversazione. Oltre al dialogo, i bambini verranno invitati, in qualche incontro, a rappresentare graficamente il gioco svolto. Lo scopo della produzione grafica è quello di fornire all'insegnante un'ulteriore possibilità di capire se il bambino ha partecipato con interesse e ha interiorizzato quello che è stato fatto.

Al termine di ogni incontro ci sarà un momento di rilassamento nel quale l'insegnante leggerà una breve fiaba proveniente da diversi paesi del mondo.

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

Ai bambini verranno proposti 4 giochi scanditi nei dieci incontri previsti. La scelta è quella di presentarne pochi in modo che ci sia tempo per conoscerli; più i bambini giocano allo stesso gioco, più si sentiranno sicuri di riviverlo. La scelta di introdurre solo quattro giochi è dettata anche dalla necessità di lasciare spazio al dialogo e al confronto tra i bambini, fondamentale in questo laboratorio.

- **HO TIRATO LA CODA AL GATTO (BRASILE):** si disegna un cerchio per terra con lo scotch di carta. Si invitano i bambini a disporsi lungo il cerchio, e si fa una conta che termina con la parola "MIAO". Il bambino indicato dal "MIAO" entra nel cerchio. Gli viene messo un fazzoletto come coda e sarà un gatto. Si recita nuovamente la conta. Quando si arriva alla parola "MIAO", ci si abbassa, poi si dice: "Scappiamo che il gatto ci vuole acchiappare!". E si scappa. Chi viene preso, farà il gatto.
- **IL VENDITORE DI UOVA(NICARAGUA):** si forma un cerchio di sedie e i bambini si siedono. Si prende un cestino e si cammina vicino ai bambini. Si dice: "Sono un venditore di uova e vengo dal Nicaragua. Vorrei vendere le mie uova ma nessuno le vuole". L'insegnante si avvicina a un bambino e dice: "Vuoi le mie uova?". Il bambino risponderà negativamente. A un certo punto, mentre l'insegnante cerca di convincere altri bambini a comprare le sue uova, ma senza riuscirci, griderà FESTA e i bambini dovranno cambiarsi di posto. Nel frattempo l'insegnante toglierà una sedia e il bambino senza posto venderà le uova.
- **LA PESCA E' BUONA (THAILANDIA):** si disegna un cerchio per terra. Si formano due piccoli gruppi di bambini: un gruppo si siede sulla circonferenza del cerchio tracciato e sarà la rete. L'altro gruppo sta fuori dal cerchio e sarà il gruppo dei pesci. Si recita una filastrocca, poi invitiamo i bambini che formano la rete a prendersi per mano e ad alzare e abbassare le mani a tempo di filastrocca. I bambini-pesci dovranno entrare e uscire dalla rete mentre i compagni alzano e abbassano le braccia. I pesci non devono toccare la rete.
- **CHI MI TOCCA (TOGO):** si formano due gruppi e si designa un caposquadra. Si invitano le due squadre a disporsi l'una di fronte all'altra. Si può stare seduti a terra o sulle sedie. Si chiede al caposquadra di andare dietro ai compagni a dare a ognuno un nome in codice (il nome deve essere dato in segreto). Poi si invita uno dei due capisquadra a bendarsi gli occhi. Il caposquadra che non è bendato chiama un compagno col nome in codice che si presenta davanti al caposquadra bendato. Quest'ultimo tocca l'amico finché non viene invitato a sedersi al posto di partenza. Il caposquadra, una volta sbendato, dovrà andare ad indovinare chi è il compagno che ha toccato. Se indovina, il bambino entra nell'altra squadra con un altro nome in codice.
- Durante la giornata dei laboratori aperta ai genitori, verranno proposti due di questi giochi scelti insieme ai bambini, tenendo conto così delle loro preferenze.

INTEGRAZIONE DEI BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI:

Per quanto riguarda l'inserimento della bambina diversamente abile, l'insegnante la osserverà per valutare se e dove c'è bisogno del suo intervento per renderlo sereno durante lo svolgimento del laboratorio.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

L'insegnante avrà cura di compilare la pagina del "Diario di bordo" (vedi allegato) annotando idee, osservazioni, sensazioni, relazioni, interpretazioni, riflessioni, ipotesi, spiegazioni, convinzioni, percezioni; elementi salienti, negativi o positivi; "incidenti organizzativi; modifica o soluzione dei

materiali previsti". Le annotazioni saranno quasi in tempo reale, al fine di registrare con immediatezza, franchezza ed onestà, le proprie impressioni, idee.

La redazione della pagina del "Diario di bordo" sarà fatta alla fine del laboratorio elaborando le annotazioni fatte durante le esperienze.

IMPLEMENTAZIONE

Durante lo svolgimento del laboratorio, l'insegnante osserva i bambini. Attraverso il loro grado di interesse e partecipazione valuta possibili modifiche per migliorare gli incontri.

DOCUMENTAZIONE:

Come documentazione si considerano, i disegni fatti dai bambini e possibili foto scattate durante il laboratorio

A cura di :
Elisa Cavagna