

Il mondo dei giochi e i giochi dal mondo + creazione di una ludoteca scolastica



Studio dell'ambiente e italiano
 I ciclo (adattabile anche per il II ciclo)
 Carlotta Viotto e Valérie Viotto

A partire dal tema dei giochi sono stati implementati diversi giochi della settimana, che veniva poi scoperto e giocato. dividendoli in diverse categorie e creando nuovi giochi di società a gruppi. Nel mese di marzo è stata aperta anche una ludoteca scolastica, organizzata, allestita e gestita interamente dagli allievi.

Progetto 1: Il mondo dei giochi e i giochi dal mondo

Periodo (settimane, mesi)	Competenze mirate tratte dal PdS (disciplinari, trasversali, contesti FG)	Situazioni di apprendimento proposte (compiti di realtà/autentici, situazioni problema)	Discipline coinvolte	Risultati attesi (evidenze di apprendimento, prodotti degli allievi ecc.)	Metodologie (approcci didattici, strumenti operativi ecc.)	Strumenti valutativi
Da settembre a maggio (momenti settimanali o quindicinali + momenti extra per scoprire la storia dei giochi)	<p>Competenze disciplinari <i>Studio dell'ambiente (PdS, pp. 180-181):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Indagare: ricercare informazioni su un tema dato e raccoglierle in base alle consegne; – Modellizzare: confrontare, ordinare, classificare oggetti in relazione alle loro proprietà; – Comunicare: interloquire in modo pertinente su una tematica data, porre domande e formulare apprezzamenti in rapporto ai contributi espressi dai compagni. <p>Competenze trasversali <i>Pensiero riflessivo e critico:</i> su richiesta mette in collegamento alcuni dei dati informativi a disposizione, creando connessioni, nessi causali, confronti.</p> <p>Contesti di Formazione generale <i>Vivere assieme ed educazione alla cittadinanza (PdS, p. 50).</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Indizi per scoprire nazionalità della settimana. 2) Scoperta dei giochi a partire da: <ul style="list-style-type: none"> – materiali; – istruzioni; – immagini; – video; – spiegazioni. 3) Gioco di società della settimana. 4) Approfondimenti sui giochi (classificazione in categorie, giochi di un tempo, costruzione di giochi di società). 	Studio dell'ambiente (e italiano)	<p>Indizi settimanali:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ricercare di informazioni sulla base degli indizi dati. <p>Scoperta dei giochi dal mondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Osservare materiali, video, immagini o altro e formulare ipotesi. <p>Gioco di società della settimana:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Accettare vittoria e sconfitta nel rispetto del gruppo. <p>Approfondimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dividere giochi in categorie date distinguendo i concetti di gioco e giocattolo. – Ricercare informazioni sui giochi di un tempo. – Collaborare e costruire un gioco di società con i compagni. 	<p>Approcci:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Apprendimenti cooperativi. – Didattica laboratoriale. – Educazione tra pari. <p>Strumenti operativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Materiale multimediale (proiezione di video e foto e conseguente utilizzo di beamer e tablet). 	<ul style="list-style-type: none"> – Check list per controllo del gioco creato a gruppi (materiali, coerenza con la scelta iniziale, ecc.). – Indicatori + osservazione per livello di collaborazione (Valutazione del docente + autovalutazione). – Valutazione tra pari: sperimentazione del gioco e successiva valutazione da parte dei compagni. – Griglia per segnare bambini che hanno o non hanno scoperto la nazionalità della settimana. – Osservazione nei momenti di scoperta, nei lavori a gruppi, nei momenti di gioco, ecc.

Progetto 2: Ludoteca

Periodo (settimane, mesi)	Competenze mirate tratte dal PdS (disciplinari, trasversali, contesti FG)	Situazioni di apprendimento proposte (compiti di realtà/autentici, situazioni problema)	Discipline coinvolte	Risultati attesi (evidenze di apprendimento, prodotti degli allievi ecc.)	Metodologie (approcci didattici, strumenti operativi ecc.)	Strumenti valutativi
Da gennaio a giugno Gennaio – marzo – periodo di preparazione – 2/3UD a settimana	<p>Competenze disciplinari – <i>Italiano (PdS, p.102)</i>: Realizzare: produrre brevi testi orali con un significato principale chiaramente identificabile dall'interlocutore – <i>Studio dell'ambiente (PdS, p.181)</i>: Progettare: assumere ruoli attivi e partecipativi a scuola e nella società, identificarsi con le attività e sviluppare alcune abilità comunicative e creative nell'ambito dei laboratori, dei giochi simbolici a scuola e di iniziative nell'ambiente locale.</p> <p>Competenze trasversali <i>Collaborazione (PdS, p.33)</i>: nel lavoro cooperativo mette a disposizione le proprie risorse personali.</p> <p>Contesti di Formazione generale <i>Scelte e progetti personali (PdS, p.48)</i>.</p>	<p>Situazione problema: La responsabile della ludoteca comunale di Caslano (ormai chiusa) viene in classe e, sapendo del tema annuale dei giochi, chiede ai bambini di aprire una ludoteca scolastica.</p> <p>Compiti di realtà/autentici (prima dell'apertura): – selezione dei giochi da inserire nella ludoteca; – analisi dei giochi (materiali); – organizzazione amministrativa (spazi, orari, registro prestiti, logo, turni, ecc.); – preparazione della lettera per le classi; – presentazione alle classi.</p> <p>Compiti di realtà/autentici (dopo l'apertura): – spiegazione orale dei giochi; – organizzazione amministrativa con l'aiuto dell'adulto (controllo prestiti, materiali, registrazione nuovi prestiti, ecc.).</p>	Italiano, Studio dell'ambiente	<p>Prima dell'apertura della ludoteca: – selezionare i giochi e analizzarli a gruppi grazie a schede di lavoro preimpostate; – scrivere una lettera per le classi; – presentare oralmente il progetto; – scegliere e allestire lo spazio dedicato alla ludoteca.</p> <p>Dopo l'apertura della ludoteca: – controllare i giochi restituiti; – registrare i prestiti; – spiegare i giochi; – collaborare all'interno del gruppo.</p>	<p>Approcci: – apprendimenti cooperativi; – project Based Learning; – problem solving; – tutoring; – educazione tra pari.</p>	<p>Osservazione del lavoro a gruppi per analizzare i giochi con indicatori.</p> <p>Valutazione lettere scritte dai bambini con check list.</p> <p>Osservazione dei turni della ludoteca con indicatori.</p>

Descrizione dell'esperienza

L'esperienza vissuta durante questo anno scolastico è stata molto arricchente. Il mondo dei giochi permette di affrontare temi interessanti e variegati, creando anche delle relazioni tra i bambini e un clima di classe positivo. Gli allievi imparano infatti a giocare tra di loro, a confrontarsi, ad accettare vittoria e sconfitta, a riconoscere identità competenti dei compagni, a comunicare, a collaborare. Gli alunni sviluppano un'infinità di competenze con un solo strumento: il gioco. L'esplorazione dei giochi dal mondo ha permesso di conoscere realtà diverse a livello geografico e culturale, così da confrontarle con la nostra. I bambini hanno anche potuto scoprire o riscoprire i giochi del passato e provarli tra di loro, elementi che hanno sicuramente permesso di fare anche un approfondimento storico sugli usi e costumi di ieri.

Il progetto della ludoteca è stato intenso e interessante; i bambini sono stati in grado di far emergere gli aspetti organizzativi principali, di dividersi i compiti e di collaborare per allestire gli spazi. Settimanalmente veniva aperta la ludoteca per due ore e gli allievi sono riusciti a spiegare i giochi ai compagni delle altre classi, a registrare i prestiti e a controllare i materiali restituiti.

I progetti sono lunghi e complessi, soprattutto pensando al primo ciclo. Per questo motivo pensiamo che i due progetti possano tranquillamente essere adattabili al secondo ciclo, magari considerando parti di autonomia in più.

Il tema dei giochi dà la possibilità di spaziare su diversi temi: tecnologia, diritti umani e dei bambini, parità di genere, culture, evoluzioni storiche e molto altro. Le nostre passioni e i nostri interessi vengono trasmessi ai bambini e gli apprendimenti rimangono ancorati più saldamente. Quindi consigliamo vivamente questo tipo di percorso, soprattutto ai docenti amanti dei giochi!

CHECK LIST GIOCO A GRUPPI

	Gioco scelto tra quelli selezionati insieme	Materiali completi	Gioco coerente con la scelta iniziale del gruppo	Gioco terminato nei tempi prestabiliti	Istruzioni presenti
Nome	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO

INDICATORI COLLABORAZIONE (DOCENTE)

	Ha un ruolo nel gruppo	Parla con i compagni per comunicare risultati e bisogni	Nel gruppo viene valorizzato	Ha bisogno dell'aiuto della docente per proseguire?	Altro
Nome	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	

INDICATORI COLLABORAZIONE (BAMBINO)

	Hai avuto un ruolo nel gruppo?	Hai parlato con i compagni per comunicare ciò che avevi fatto o ciò di cui avevi bisogno?	Senti che i compagni del tuo gruppo ti apprezzano?	Hai avuto bisogno della maestra?
Nome	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO

VALUTAZIONE TRA PARI SPERIMENTAZIONE GIOCO

	Il gioco è divertente?	Il gioco è ben costruito? (colori, immagini, idea di base, ecc.)	Si capisce il gioco leggendo le istruzioni?	Ci giocheresti ancora?
Nome:	<input type="radio"/> 😄 <input type="radio"/> 😐 <input type="radio"/> 😞	<input type="radio"/> 😄 <input type="radio"/> 😐 <input type="radio"/> 😞	<input type="radio"/> 😄 <input type="radio"/> 😐 <input type="radio"/> 😞	<input type="radio"/> 😄 <input type="radio"/> 😐 <input type="radio"/> 😞

