

Benatti Elisa, Corazzari Liza, Mambrini Maria Cristiana, Mirabella Monia, Proietti Tamara

Giocare per imparare in ludoteca

Scuola elementare "R. Gasparini" - Circolo di Concordia
1999/2000 - 2000/2001

Classe/i

Sezioni dei 4 e 5 anni di scuola materna e classi 3°, 4° e 5° di scuola elementare in cui sono presenti alunni in situazione di handicap e/o in difficoltà d'apprendimento

Area tematica

Scuola

Contenuto tematico

Gioco, integrazione scolastica, difficoltà di apprendimento

Obiettivo/i

- ✓ Valorizzare la soggettività
- ✓ Potenziare le abilità di base possedute
- ✓ Alimentare la consapevolezza del bambino su ciò che il gioco gli richiede
- ✓ Comprendere e condividere il proprio ruolo e quello degli altri, nonché il rispetto delle regole del gioco
- ✓ Insegnare a scegliere ed usare i materiali e le strategie più appropriate per realizzare l'esecuzione del gioco
- ✓ Comprendere l'importanza: delle sequenze di realizzazione del gioco che ha un inizio, uno "svolgimento" ed una fine; il rispetto del proprio ruolo
- ✓ Stimolare i bambini a essere attori protagonisti del gioco, aiutandoli ad acquisire più consapevolezza delle finalità del gioco stesso, dei processi e delle competenze che vengono messe in atto, nonché della capacità di portare a termine l'attività ludica
- ✓ Sollecitare l'autostima, la creatività, la curiosità e l'indipendenza
- ✓ Sollecitare l'importanza del rispetto delle regole

Destinatari

Alunni in situazione di handicap e in difficoltà di apprendimento

Personale coinvolto

Insegnanti di sostegno ed educatrici comunali

Progettazione (per istituto, per classi, per team...)

A cura delle insegnanti di sostegno e delle educatrici dei plessi degli alunni coinvolti

Descrizione del percorso/processo

Il progetto "Giocare per imparare in ludoteca" è nato dall'esigenza di stimolare l'immaginazione dei bambini disabili e svantaggiati nei plessi presenti nel Circolo di Concordia sulla Secchia, mediante l'uso del gioco.

La scelta di predisporre di un locale sicuro e confortevole, dotato di giochi e sussidi didattici, dove poter dar spazio all'immaginazione e alla creatività del gioco, ha offerto un ventaglio di possibilità educative e formative per e con i bambini coinvolti; in quanto i bisogni propri del fare e dell'agire del bambino rispondono, nell'attività del saper giocare, al naturale processo di maturazione affettiva, comunicativa, cognitiva.

Nel corso dell'anno scolastico 1999/2000 le insegnanti di sostegno del suddetto Circolo si sono adoperate nell'allestire, all'interno di un locale della scuola elementare "Rino Gasparini", ormai inutilizzato, una piccola ludoteca, mediante la sovvenzione di un finanziamento richiesto (ex.Cap 1149), che ha reso possibile un'adeguata fruizione da parte di tutti i bambini coinvolti, grazie anche al "prestito".

La creazione di un ambiente ricco e la varietà di attività ludiche, in cui fioriscono i pensieri creativi, è divenuto funzionale ai bisogni dei bambini che, hanno migliorato il proprio modo "di essere e di

saper essere”, grazie alla grande avventura del gioco.

È nel gioco infatti che i fanciulli iniziano ad operare direttamente sugli aspetti della realtà, apportando i propri contributi creativi, in nome: della gioiosità e del piacere dello stare insieme delle attività ludiche, programmate.

Ad esse sono state fortemente ancorate la premiazione all'impegno personale e la “capacità di mettersi in gioco” al fine di rispondere al naturale bisogno di conoscenza, imparando ad imparare che, anche l'apprendimento, può essere considerato come un'attività piacevole e gratificante.

In tal modo il bambino ha imparato ad alimentare gradualmente il seme dell'autostima, della curiosità, della creatività e dell'indipendenza, divenendo sempre più consapevole delle proprie abilità.

La motivazione del progetto “Giocare per imparare in ludoteca” è quindi scaturita dall'esigenza di utilizzare il gioco quale mezzo pedagogico privilegiato per aiutare ad accrescere la voglia di apprendere dei nostri bambini, di far nascere in loro il desiderio di scoprire le cose nuove e a soddisfare le proprie esigenze emotive, affettive e sociali.

In particolare l'utilizzo del “role talking” dei docenti e l'organizzazione delle attività ludiche, progettate all'interno della ludoteca, sono state suddivise per angoli (della cucina, dei giochi a tavolino, del disegno, del computer e della lettura,), con l'intento di divenire veri interpreti di ciò che si afferma nell'art. 12/3 della lex 104/92: “L'integrazione scolastica ha come obiettivo lo sviluppo delle potenzialità della persona handicappata nell'apprendimento e nella socializzazione”. Ogni angolo è stato corredato di materiale ludico specifico che, opportunamente individuato dalle singole programmazioni individualizzate, ha dato vita all'immaginario ludico, alla sollecitazione della pluralità e della creatività degli apprendimenti dei bambini.

L'assidua frequentazione agli angoli è stata resa possibile dall'offerta di un ventaglio plurimo di proposte di giochi: funzionali, simbolici, imitativi, costruttivi, drammatici.

Tutte le attività ludiche realizzate sono state programmate e strutturate dai singoli insegnanti in modo tale da consentire ai bambini il raggiungimento della “vincita” sempre in diversi modi (per creatività, per punti, per fortuna), garantendo così, per ciascuno di essi, il successo.

In tal modo docenti ed alunni hanno imparato a vivere l'apprendimento come fattore vincente grazie anche alla concertazione della regia d'insegnamento e del classroom-climate.

L'esperienza della costruzione della ludoteca è stata realizzata e condivisa appieno dalle insegnanti di sostegno, che per prime, insieme ai bimbi direttamente coinvolti nel progetto, hanno imparato a vivere come “giocatori di vita”.

Le insegnanti auspicano che la ludoteca possa continuare a sollecitare la ricerca e la sperimentazione creativa del gioco.

In questo quadro di riferimento la partecipazione dei team, nell'operare scelte collegiali, giocherà un ruolo di primaria importanza per il progetto “Giocare per imparare in ludoteca” che, se sarà pragmatizzata dalla condivisione collettiva, potrà rappresentare per il nostro Circolo un forte indicatore di qualità.