

**Comune di Masullas  
Provincia di Oristano  
Biblioteca Comunale**

## **Progetto “Dopo scuola in Biblioteca”**

### **Dal tema “Giochiamo Insieme”**

#### **Premessa**

Il **gioco** rappresenta il principale sistema **di apprendimento per un bambino**.

Esso viene usato come termine per indicare un'attività che si svolge per svago e divertimento senza uno scopo specifico se non quello di passare il tempo e stare in compagnia.

Il gioco è fondamentale per il bambino in fase di crescita, è una palestra cognitiva nella quale egli conduce un'indagine di conoscenza di mondo che lo circonda, e trova soluzioni di adattamento alla realtà.

Nelle prime fasi di vita del bambino, il gioco diventa l'occupazione principale attraverso cui il bambino apprende, viene stimolato e cerca, anche se in modo completamente inconsapevole, delle soluzioni di adattamento alla realtà che lo circonda.

Il gioco riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo intellettuale; attraverso esso, vengono stimolate memoria, capacità attentive, concentrazione e vengono favoriti lo sviluppo di schemi percettivi, la capacità di confronto e di relazione.

Vygotskij sottolinea l'importanza del gioco, soprattutto in età prescolastica, in quanto offrirebbe al bambino la maggior opportunità di compiere esperienze ricche e varie. Secondo questo autore attraverso la finzione ludica il fanciullo allarga il proprio campo di azione e di conoscenza, esprimendo principalmente il proprio bisogno di conoscere e di adattarsi al mondo. L'attività creativa, l'inventività, deriverebbero dall'esigenza di intervenire in modo costruttivo e attivo sulla realtà per il gusto di vivere situazioni reali e allargare le proprie esperienze. Secondo Vygotskij il gioco è un'attività basilare per lo sviluppo intellettuale e, nella prima infanzia, la più importante. A suo avviso, infatti, è il mezzo più efficiente per sviluppare il pensiero astratto: il bambino a questa età si crea delle situazioni immaginarie per superare i limiti delle sue possibilità di azione concreta e reale. Per comprendere come il gioco faciliti il processo d'astrazione, Vygotskij parte dalla percezione dei bambini. All'inizio la percezione dell'oggetto è totalmente associata

all'azione che il bambino può compiere su di esso, per es., la porta al fatto di potersi aprire e chiudere, il cavallo al fatto di cavalcare; con il gioco di immaginazione il bambino per la prima volta separa un oggetto dalle sue azioni o dalle sue proprietà. Tuttavia all'inizio non arriva a un vero e proprio processo simbolico in quanto il bambino ha bisogno di un oggetto concreto che in qualche modo renda possibile l'azione ed evochi realisticamente l'oggetto che vuole rappresentare. Per questa ragione l'oggetto usato nel gioco ha sempre, sia pur in maniera limitata, qualche proprietà che l'oggetto intende evocare. Bruner considera il gioco intanto "un modo per minimizzare le conseguenze delle azioni e quindi apprendere in una situazione meno rischiosa"; inoltre gli appare come "una buona occasione per tentare nuove combinazioni comportamentali che non potrebbero essere tentate sotto pressione funzionale". In questi giochi di finzione, del "fare finta che...", il bambino segue inizialmente un impulso puramente imitativo, che lo aiuta a varcare i limiti dell'infanzia, per proiettarsi nel mondo degli adulti, e impersonarne i ruoli. Il gioco insegna a muoversi, immaginare e pensare. Il gioco ha per caratteristica centrale di essere orientato verso la creatività, verso il cambiamento. L'attività ludica è la forma di espressione privilegiata del bambino, attraverso il quale si rapporta a se stesso, esplora il mondo circostante, ha la possibilità di ricombinare in maniera personale e creativa le informazioni, i segnali e le indicazioni che gli provengono dall'ambiente.

E' nel giocare che il bambino sperimenta con successo la possibilità di intervenire attivamente sugli elementi che le stanno attorno.

Il bambino attraverso il gioco vive le proprie emozioni e le elabora, apprendo all'adulto che lo osserva uno spaccato autentico del suo stato d'animo.

Aiutare il bambino e giocare meglio e di più, anche attraverso un'accurata scelta dei giochi che vengono messi a disposizione, la disponibilità di ambienti adatti, la possibilità di dedicare molto tempo a questa attività, equivale a permettergli di esteriorizzare le sue fantasie di onnipotenza, così come quelle di inadeguatezza. Giocare diviene così il modo per esprimere i propri stati d'animo, e nello stesso tempo individuare possibili soluzioni a conflitti apparentemente irrisolvibili.

Il **progetto** "Dopo Scuola in Biblioteca " è centrato sul tema "**Giochiamo insieme**", con lo scopo di far acquisire nel bambino consapevolezza, conferma di sé, ed elaborazione di una propria identità sociale e personale.

La **Modalità** privilegiata del **Progetto** è caratterizzata: dallo sviluppo della creatività, socializzazione tra pari, crescita personale e della sua personalità.

### **Destinatari:**

Bambini/e della scuola elementare(6-10 anni);  
Ragazzi/e della scuola media(11 anni).

### **Obiettivi Educativi e Didattici:**

- Sviluppare nel bambino le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali.
- Favorire la relazione e momenti di socializzazione e di rispetto dei propri compagni;
- Costruzione di una identità di gruppo;
- Migliorare la capacità di ascolto;
- Aumento e miglioramento della sicurezza personale;
- Capacità di collaborare e di aiutare i propri compagni;
- Accettazione dei propri limiti;
- Migliorare il controllo del proprio corpo e le capacità coordinative;
- Incrementare la capacità di resistenza.

### **Articolazione del Laboratorio:**

#### **“Laboratorio motorio”**

Il laboratorio consisterà nella realizzazione di giochi all'aperto presso il campo sportivo di Masullas (Or), ogni gioco verrà strutturato sulla base dell'età dei bambini e dei ragazzi.

### **Finalità:**

- Rispondere al bisogno del movimento;
- Promuovere un'azione educativa e culturale della pratica motoria perché diventi abitudine di vita;
- Riscoprire il valore educativo del gioco nei suoi aspetti, motorio, socializzante e comportamentale;
- Favorire l'integrazione dell'educazione motoria, considerando il movimento al pari di altri linguaggi, totalmente integrato nel processo di maturazione dell'autonomia personale

### **Metodologia:**

Gli Operatori saranno chiamati a predisporre spazi, luoghi, attrezzi, per guidare le azioni del bambino in partecipate attività di svago.

Per poter realizzare i vari giochi verranno organizzati per i bambini e ragazzi attività da svolgere in gruppo per rendere più stimolante la loro partecipazione.

**Modalità di partecipazione:**

L'attività avrà inizio il 15 giugno per un numero di 7 incontri e si svolgerà 2 volte la settimana, per circa 2 ore.

**Calendario:****Mese di Giugno 2009**

Lunedì 15-22-29 (1° e 2° elementare)

Giovedì 18-25 (3°,4° e 5° elementare)

**Mese di Luglio 2009**

Lunedì 6-13-20-27 (1° e 2° elementare)

Giovedì 9-16-23-30 (3°,4° e 5° elementare)

**Referenti:**

I Referenti del Laboratorio "Giochiamo Insieme", realizzato dalla biblioteca, in collaborazione con il Comune di Masullas, sono:

**La Cooperativa il Chostro con la collaborazione della Pedagogista del Comune di Masullas.**