

PROPOSTE PON ANNO SCOLASTICO 2008/2009

Da molti anni la nostra associazione collabora in ambito scolastico per la progettazione e realizzazione di progetti PON.

La nuova programmazione per l'anno 2008/2009 prevede finalmente un approccio che valorizza ancora di più il coinvolgimento degli studenti e dei docenti.

La metodologia della **didattica ludica** che è alla base del nostro metodo di lavoro, ben si sposa con le esigenze didattiche ed educative dei laboratori.

Abbiamo comunque pensato ad alcune novità importanti:

1. L'organizzazione di eventi trasversali che possono coinvolgere e fare incontrare gli alunni di più scuole, quali mostre, olimpiadi scolastiche, conferenze ludiche
2. Incontri con animatori, scrittori, docenti di rilievo nazionale, specializzati nell'approccio ludico e nel coinvolgimento dei ragazzi.
3. Le attività sono pensate per i tre ordini di scuola, ma saranno naturalmente modificate in funzione dell'età e del contesto.
4. dove possibile vi consigliamo di inserire nel piano di azione per le attività 2008/2009 dei moduli che possano tenere conto della metodologia della didattica ludica e dell'animazione alla lettura. Considerando che tali metodi possono essere utilizzati poi approfondendo i temi che noi proponiamo.

Proposte per moduli ALUNNI

AREA LOGICO MATEMATICA/SCIENTIFICA

OLIMPIADI GIOCHI PER LA MENTE

Il gioco, cibo per il cervello", recitava così una campagna pubblicitaria di qualche anno fa.

Proprio partendo da questo presupposto abbiamo pensato di presentare un laboratorio che avesse il gioco al centro dell'attenzione.

Gioco per crescere, gioco per allenare il cervello.

Un percorso che si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica.

Un percorso che utilizza giochi di vario genere, da quelli con carta e matita ai classici giochi da tavolo e da scacchiera, ognuno con un proprio ruolo ed identità. Un olimpiade su alcuni giochi, un momento che si pone l'obiettivo di educare allo spirito sportivo, al comportamento corretto ed alla socializzazione basata sul confronto, alla condivisione ed al rispetto delle regole.

SCIENZA DIVERTENTE

Un percorso che si pone l'obiettivo di avvicinare i ragazzi alla scienza "facendo", saranno quindi attivati una serie di mini laboratori per giocare con l'acqua, la terra, le misurazioni, le figure geometriche. L'approccio sarà ludico-sperimentale, nel senso che i bambini avranno l'opportunità di verificare sempre la riuscita degli esperimenti e saranno parte attiva anche nella costruzione degli strumenti di lavoro. I laboratori avranno una forte valenza territoriale, infatti molte delle attività saranno svolte direttamente nel territorio, per favorirne la conoscenza e l'appropriazione. Percorsi su acqua, cielo, ambiente, sicurezza stradale ed altri ancora

AREA LINGUISTICA / LETTERARIA/ SOCIALE

TURUTUN, UN MONDO DI FIABE E DI CUNTI

Si tratta di un percorso tra la narrazione ed il cunto, con attività che riprendono la tradizione folk siciliana e per riadattarla al contesto delle fiabe. Una narrazione che vede la partecipazione attiva dei ragazzi, in un racconto che vede un'interazione continua tra narratore e ragazzi. Un percorso di animazione che parte dalla tradizione popolare, per avvicinare i ragazzi alla fiaba siciliana.

Riscoprire le proprie radici per leggere il futuro. Confrontare il nostro vissuto con il vissuto delle fiabe ed avvicinare i bambini alla lettura di libri pensati per loro, per provocare emozioni, per vivere sogni.

Con la collaborazione del Museo Pitrè, dell'Accademia di Belle Arti di Palermo, dell'associazione Così per Gioco.

Un percorso che prevede più fasi di lavoro:

1. lettura di fiabe siciliane e libri di fiabe
2. le tradizioni popolari dei cunti ed il ruolo di Giuseppe Pitrè
3. traduzione e ri-scrittura di una fiaba siciliana
4. illustrazione e testo scritto
5. realizzazione di un libro

LEGGERO LEGGERÒ

L'idea che caratterizza il percorso proposto si basa sulla centralità del testo scritto, del libro preso in sé e per sé libero da strategie o tecniche aprioristiche che ne guidino la comprensione o la lettura. Il nostro compito è quello di trasmettere durante la fase della lettura, le tecniche, le **strategie** per far entrare nelle corde di chi ha di fronte uno stimolo, emozioni, idee che in una fase successiva si trasformeranno in dibattito o percorso.

Desideriamo, quindi, indicare percorsi di lettura, che stimolino suggerimenti, sfide che ogni lettore percepirà e userà a seconda del luogo e della circostanza.

Il percorso sarà incentrato sul vissuto dei ragazzi e bambini stimolandoli al confronto reciproco.

Potranno essere sviluppati temi differenti come **lo sport, il calcio, l'amore, l'amicizia, la convivenza civile** che possono essere anche integrati con altre attività a percorsi che già svolgiamo, come ad esempio quello dedicato all'**educazione al tifo "Piccoli Tifosi"** od alla **fame nel mondo**, o quello dedicato al **Mare Mediterraneo**.

Raccontare e vivere storie utilizzando le tecniche dell'**animazione alla lettura** e della **didattica ludica**, mettendo in gioco i libri, motivando i ragazzi alla lettura, costruendo giochi da tavolo e di parole.

Durante le attività potranno essere previsti anche incontri con gli **autori** dei libri e dei giochi proposti ai ragazzi.

Proposte per moduli DOCENTI

RI-ANIMARE LA LETTURA

Rodari ha scritto, "non si nasce con l'istinto della lettura, come si nasce con quello di mangiare e bere". Leggere non è una necessità primaria dell'individuo, ma diventa un bisogno intellettuale, legato alla sua crescita, alla formazione del bambino e dell'adolescente.

Spesso di fronte a questa consapevolezza la reazione degli educatori, del sistema scolastico, dei genitori, è stata una costante costrizione del bambino alla lettura; niente di più errato.

Leggere significa scoprire, conoscere, curiosare, amare, soffrire, significa provare emozioni. Scoprire il piacere nel provare emozioni, scoprire il piacere di leggere. fare un viaggio fra le parole e le pagine di un libro e provare emozioni.

Un percorso ed un viaggio che concilia la didattica ludica con l'animazione alla lettura, insomma tante piccole idee per **Ri-Animare** la lettura.

Facciamo uscire la lettura dal suo angolo strettamente didattico, la lettura diventa gioco, divertimento, piacere.

Un approccio che parte dall'oggetto libro per arrivare al cuore del lettore.

Il primo passaggio è proprio quello di rendere il libro un oggetto quotidiano per i ragazzi, fuori dalla logica del libro di testo e dentro la logica del libro come forziere dei ricordi e delle storie.

Ri-animare la lettura significa risvegliare la passione per la parola scritta, per il racconto, viaggiare nel mondo della fantasia ed allo stesso tempo utilizzare strumenti propri dell'animazione, intesa come anima in azione, idee in movimento, attività creative piacevoli e con un forte rilievo culturale.

Un percorso formativo che ha alla sua base la didattica ludica, infatti il gioco è uno strumento unico nel suo genere, capace di abbattere le barriere dell'età, eliminare le differenze, facilitare i rapporti.

Spesso il gioco è stato visto in netta contrapposizione con il mondo scolastico, niente di più falso!

Giocare è piacevole, se un'attività piace la si svolge con grande facilità.

Sapere stare insieme, seguire delle regole, studiare, conoscere, sono punti di riferimento per un educatore, ma bisogna renderli piacevoli per ottenere dei risultati, presentare sotto forma di gioco od anche con "metodo giocoso" un'attività, facilità il suo svolgimento e rende gli obiettivi da raggiungere più vicini.

**PER LE SCUOLE CHE HANNO GIÀ FATTO UN PRIMO LIVELLO DI FORMAZIONE
SULL'ANIMAZIONE ALLA LETTURA, ABBIAMO PREVISTO UN SECONDO LIVELLO DOVE
VERRÀ SVILUPPATO UN TEMA SU CUI LAVORARE**

Siamo a vostra disposizione per definire le ore del laboratorio e le varie attività ed avere delle schede approfondite con obiettivi e finalità.

I referenti ed esperti per i le attività proposte sono il dott. Carlo Carzan e la dott.ssa Scalco Sonia

Cordiali saluti e buon lavoro

Per informazioni
Dott. Carlo Carzan
Tel. 3288932811
www.cosipergiooco.it