

Corso “Il gioco nella didattica dell’infanzia e della primaria”

Il gioco consente al bambino di acquisire, sviluppare e perfezionare conoscenze e abilità divertendosi. Nel gioco, infatti, il bambino non teme il giudizio e la valutazione, che possono essere fattori ostacolanti, e può apprendere e interiorizzare concetti e valori anche difficili e complessi. Giocare vuole dire inoltre per il bambino affermarsi e costruire la propria identità da solo e con l’aiuto degli altri. Il gioco può essere dunque un efficace strumento didattico per favorire lo sviluppo degli apprendimenti e l’intelligenza creativa.

AUTRICI

Simona Di Paolo

Pedagogista ed esperta formatrice sul tema dell’inclusione.

Carmela Internicola

Pedagogista ed esperta formatrice sul tema dell’inclusione.

OBIETTIVI

- Costruire un’immagine positiva di sé come capacità operativa ed espressiva.
- Valorizzare l’intuizione, l’immaginazione e l’intelligenza creativa nei propri alunni.
- Favorire l’esplorazione del mondo attraverso la creazione di giochi multimediali.

COMPETENZA ACQUISITA

Al termine del percorso formativo, il partecipante sarà in grado di utilizzare il gioco come strumento didattico per lo sviluppo di apprendimenti nei propri alunni.

MATERIALI DIDATTICI

- Dispensa del corso.
- Slide per la trattazione degli argomenti.
- Format di progettazione.
- Esempi di buone pratiche.
- Bibliografia e sitografia.

Formazione su Misura

*Un progetto di
Mondadori Education
e Rizzoli Education*

*www.formazioneSUMISURA.it
info@formazioneSUMISURA.it*

*Mondadori Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODPIT595 rinnovato con
Direttiva Ministeriale
170/2016*

*Rizzoli Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODGPER6280 rinnovato
con Direttiva Ministeriale
170/2016*

PROGRAMMA COMPLETO (25 ORE CERTIFICATE)

Modulo 1. Il gioco come risorsa privilegiata per lo sviluppo di apprendimenti

- Il gioco per lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale.
- Il gioco spontaneo e il gioco guidato.
- Il gioco come portatore di significati.
- Il tempo giusto per ogni attività giocosa.

Modulo 2. Il gioco come strumento di osservazione del mondo

- Osservare il gioco.
- Gioco, didattica e motricità.
- I giochi di una volta e i giochi di sempre.

Modulo 3. Lo sviluppo del linguaggio e della comunicazione

- Lo sviluppo del linguaggio attraverso il gioco.
- L'evoluzione del significato delle parole.
- Imparare a comunicare efficacemente.
- Il gioco e la narrazione.

Modulo 4. Una finestra virtuale sul mondo dei giochi

- Il mondo magico delle App.
- Creare attività giocose multimediali.
- Creatività digitalizzata.
- Praticità e movimento giocoso.

Modulo 5. Conclusioni

- Discussione dei project work realizzati dai corsisti.
- Esempi di buone pratiche.

Formazione su Misura

*Un progetto di
Mondadori Education
e Rizzoli Education*

*www.formazioneumisura.it
info@formazioneumisura.it*

*Mondadori Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODPIT595 rinnovato con
Direttiva Ministeriale
170/2016*

*Rizzoli Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODGPER6280 rinnovato
con Direttiva Ministeriale
170/2016*