



www.creamcafe.altervista.org

www.facebook.com/creamcafe.genova

creamcafe2013@gmail.com

“Giochiamo con oggetti, carte, parole e numeri”

con con M. Amici, GP. Chiappini, P. Lumbaca, L. Parenti

Questo laboratorio sarà contemporaneamente un laboratorio sui giochi e dei giochi. Il laboratorio sui giochi coinvolge i partecipanti a riflettere in qualche modo sui giochi e le loro regole; il laboratorio dei giochi coinvolge i partecipanti a praticare il gioco. Nel laboratorio che verrà realizzato entrambi gli aspetti saranno al centro dell'attenzione e dell'azione dei partecipanti.

Scopo

Il laboratorio si propone di coinvolgere i partecipanti in esperienze di gioco attraverso le quali possano vivere momenti di serenità e di socializzazione. Il gioco appartiene alla natura umana, è un'esperienza universale all'interno delle culture di ogni paese e di ogni epoca. Il gioco non è limitato all'età infantile, coinvolge l'individuo in tutte le fasi della sua vita. Il gioco mobilita la dimensioni motoria, cognitiva e sociale dell'azione umana. Nel gioco sensibilità e razionalità convivono nell'azione.

I giochi di riferimento per il laboratorio contemplano attività di tipo aritmetico e logico e saranno gestiti attraverso modalità partecipative che favoriscono la condivisione delle regole di svolgimento, supportano l'azione individuale e promuovono il rinforzo e il mantenimento di competenze aritmetiche.

Modalità

In ogni sessione del laboratorio l'attività verrà articolata nelle seguenti fasi.

- La prima fase sarà di conoscenza e socializzazione: verrà dato spazio al racconto di ricordi di giochi da parte dei presenti e a proposte di giochi da tavolo a cui seguirà una scelta (tra quelli disponibili: tombola, domino, carte, dadi, gioco dell'oca, sudoku, scacchi...).
- Si chiederà a chi già conosce il gioco di descriverne le regole (con il supporto degli animatori) e si farà in modo che queste possano diventare un riferimento per tutti i partecipanti attraverso varie forme di supporto. Si possono decidere nuove regole condivise e gli animatori possono proporre giochi “nuovi” per stimolare attenzione e memoria.
- Successivamente si comincerà a praticare il gioco scelto, con la partecipazione di un animatore.

Nelle prime sessioni di laboratorio gli animatori realizzeranno un'attenta osservazione del comportamento dei partecipanti per mettere a fuoco le loro competenze e i loro bisogni. L'osservazione sarà guidata da un'analisi a priori delle abilità coinvolte nella realizzazione del gioco. Durante il gioco verranno fornite tutte le forme di assistenza che sono necessarie per la riuscita del gioco.

Conduttori del laboratorio:

Giampaolo Chiappini, primo ricercatore presso l'Istituto per le Tecnologie Didattiche e docente a contratto per l'insegnamento di “Tecnologie didattiche per le disabilità” presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova

Laura Parenti, fino al 2011 ricercatrice presso il Dipartimento di Matematica dell'Università di Genova e docente in Didattica della Matematica presso il Dipartimento di Matematica e presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova.

Marina Amici, docente di Scienze matematiche, fisiche, chimiche e naturali presso la scuola sperimentale “don Milani” di Genova sino al 2012.