



Comune di Gubbio

Piazza Grande, 9
06024 Gubbio (PG)
C.Fisc. P.I. 00334990546

Tel. 075 92371 - Fax 075 9275378
Internet: www.comune.gubbio.pg.it
Pec: comune.gubbio@postacert.umbria.it

PROGETTO LABORATORI AMICI



La creatività è senza dubbio la risorsa umana più importante. Senza creatività non ci sarebbe progresso e ripeteremmo sempre gli stessi schemi.
(Edward De Bono)

SCHEDA DI SINTESI PROGETTO

CHE COS'E':

Laboratorio GRATUITO di costruzione di giochi, rivolto alle Scuole dell'Infanzia per avvicinare i bambini alla consapevolezza che giocare è un'azione creativa, in alternativa ai giochi preconfezionati e che può nascere anche da oggetti semplici e facilmente reperibili.

A CHI E' RIVOLTO:

Massimo 15 classi della Scuola dell'Infanzia

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

1° incontro in classe

TEMPI DI ATTUAZIONE:

L'attività si svolgerà il mercoledì, dalle 10,00 alle 12,00

ISCRIZIONI:

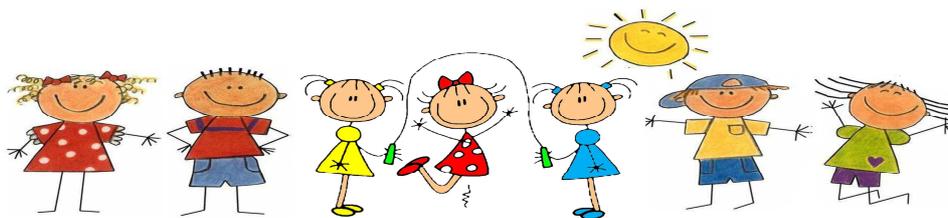
Inviare o consegnare le adesioni (modello in allegato) **entro il 30 ottobre 2018** all'Ufficio Protocollo del Comune di Gubbio - Via della Repubblica,
E-mail: protocollo@comune.gubbio.pg.it.

Le 15 classi saranno ammesse secondo l'ordine di arrivo della scheda di adesione al Protocollo.

INFORMAZIONI:

Ufficio Informagiovani 075.9237530
Ludoteca Comunale 075.9237548

Laboratoriamici



La Ludoteca Comunale, istituita a Gubbio nel 1998 opera come realtà educativa extrascolastica. Rivolta a tutti i bambini tra i 6 e i 12 anni, salvaguarda la spontaneità, la creatività e la libertà attraverso il gioco, riconoscendogli un alto valore educativo. Essa offre un luogo protetto e avvincente per esperienze aggregative e di amicizia, inoltre mette a disposizione innumerevoli giochi di cui alcuni prodotti all'interno di laboratori creativi.

La ludoteca propone attività laboratoriali rivolte alle scuole proprio con l'intento di rivalutare l'importanza del gioco e della sua costruzione per lo sviluppo del bambino.

FINALITÀ GENERALI

Attraverso questa proposta esperienziale i bambini impareranno ad elaborare strategie metodologiche tese ad aiutarli nel loro cammino di crescita. Il laboratorio si pone come momento di attività ludico formativa all'interno delle normali attività scolastiche; l'obiettivo è quello di avvicinare i bambini alla consapevolezza che giocare è un'azione creativa che, in alternativa ai prodotti preconfezionati, nasce anche da oggetti semplici e facilmente reperibili.

OBIETTIVI SPECIFICI

Tutti i bambini e bambine della classe saranno coinvolti nella costruzione del proprio gioco. In sintesi in progetto si pone questi obiettivi:

- sviluppo dell'autonomia personale;
- rafforzamento dell'autostima;
- rispetto delle regole;
- sviluppo di competenze manuali e creative;
- comprensione di ciò che si sta facendo;
- socializzazione, interazione e collaborazione;
- sviluppo di un'intelligenza emotiva;

A CHI È RIVOLTO

Il progetto è rivolto alle classi della *scuola dell'infanzia*, possono aderire massimo 15 classi.

TEMPI

L'attività si svolgerà in orario scolastico *il mercoledì dalle 10:00 alle 12:00*. Sono previsti due incontri a cadenza settimanale. E' possibile scegliere laboratori di diversa tipologia.

LABORATORI PROPOSTI:

a) “C’era una volta il gioco”

Questa attività è un’occasione per far conoscere ai bambini, attraverso percorsi specifici, i giochi della tradizione, oggi dimenticati. Attraverso la riscoperta dei giochi del passato la ludoteca persegue una delle sue principali finalità, quella di considerare il gioco quale strumento pedagogico per facilitare l’apprendimento e la conoscenza ma anche come linguaggio universale capace di avvicinare le persone e le culture .

E’ previsto un intervento in classe con il ludotecario. Dalla “valigia dei ricordi” uscirà il “passato” che si mostrerà ai bambini e alle bambine attraverso vecchie foto in bianco e nero e giochi come trottole, birilli, trampoli, ecc..

Seguirà il laboratorio creativo-manipolativo durante il quale verrà realizzato un gioco con materiale di riciclo. E’ possibile scegliere ad esempio tra: i barattoli, il telefono senza fili, o l’acchiappatappo.

b) Il Teatro di carta

Il Kamishibai o “ teatro di carta “ è uno strumento nato in Giappone nel secondo dopoguerra. I cantastorie lo utilizzavano di villaggio in villaggio per rallegrare la popolazione narrando storie con l’ausilio di immagini.

Attualmente questo teatro in valigia è considerato un valido strumento utile per l’animazione alla lettura. Il Kamishibai si presenta come una valigetta di legno nella quale si inseriscono tavole stampate fronte e retro: da un lato lo spettatore vede l’immagine , dall’altro il narratore legge il testo.

La proposta prevede la lettura di una storia a cui seguirà un piccolo laboratorio creativo-manipolativo attraverso il quale verranno realizzati dai bambini i personaggi della storia incontrati. N.B. Sarà richiesta la collaborazione dei bambini e degli insegnanti per la raccolta del materiale di recupero per i singoli laboratori.

Al Sindaco del Comune di Gubbio
SCHEDA DI ADESIONE DELLE CLASSI
PER IL PROGETTO
“LABORATORIAMICI”
(ottobre 2018 - aprile 2019)

Scuola di appartenenza

Circolo didattico:
Scuola:
Classe:
N. bambini partecipanti:
Laboratorio scelto: _____
Preferenza indicativa per il periodo di svolgimento del laboratorio :

Insegnante referente:

Cognome:
Nome:
Telefono:
E-Mail:
Cell.

Data _____ Firma _____

N.B. Sulla scheda di adesione va indicata una sola classe con il nominativo dell'insegnante referente e l'indirizzo e-mail al quale verranno comunicate telefonicamente le date degli incontri

Le adesioni vanno consegnate a mano oppure inviate all'Ufficio Protocollo del Comune di Gubbio, Via della Repubblica, E-mail: protocollo@comune.gubbio.pg.it, entro il 30 ottobre 2018.

Farà fede il numero di protocollo di arrivo delle schede di adesione.

INFO: Ufficio Informagiovani 075/9237530- Ludoteca Comunale 075/9237548