



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 LUDOSCUOLA

Pensare, progettare, costruire, giocare
A.S. 2018/2019



“Educa i ragazzi con il gioco, così riuscirai meglio a scoprire
la loro inclinazione Naturale”
(Platone)



SCHEDA DI SINTESI PROGETTO LUDOSCUOLA

CHE COS'E':

Laboratorio GRATUITO di costruzione di giochi, che si pone come momento di "pausa costruttiva" all'interno delle normali attività scolastiche ed avvicina i bambini alla consapevolezza che giocare è un'azione creativa, in alternativa ai giochi preconfezionati, che può nascere anche da oggetti semplici e facilmente reperibili.

A CHI E' RIVOLTO:

Massimo 15 classi della scuola primaria

MODALITA' DI SVOLGIMENTO:

- 1° incontro in classe
- 2° incontro presso la sede della Ludoteca comunale, in Piazza Bosone (la scuola dovrà provvedere ad organizzare l'uscita ed il trasporto in modo autonomo)

TEMPI DI ATTUAZIONE:

L'attività si svolgerà il lunedì, il martedì ed il giovedì, dalle 10:00 alle 12:00, da ottobre 2018 ad aprile 2019.

ISCRIZIONI:

Inviare o consegnare le adesioni (modello in allegato) **entro venerdì 12 ottobre 2018** all'Ufficio Protocollo del Comune di Gubbio - Via della Repubblica,
E-mail: protocollo@comune.gubbio.pg.it.

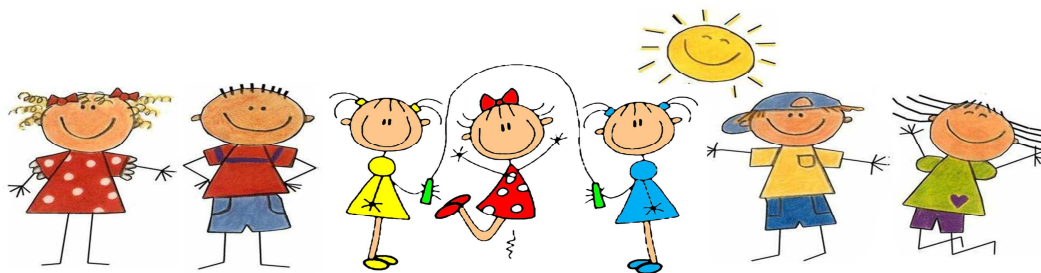
Le 15 classi saranno ammesse secondo l'ordine di arrivo della scheda di adesione al Protocollo.

INFORMAZIONI:

Ufficio Informagiovani 075.9237530

Ludoteca Comunale 075.9237548

Giocare per crescere...



La Ludoteca Comunale, istituita a Gubbio nel 1998 opera come realtà educativa extrascolastica. Rivolta a tutti i ragazzi 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. Il Ludoscuola nasce proprio con l'intento di rivalutare l'importanza del gioco e della sua costruzione per lo sviluppo della personalità del bambino.

FINALITÀ GENERALI

Con l'esperienza del Ludoscuola i bambini impareranno ad elaborare strategie metodologiche tese ad aiutarli nel loro cammino di crescita. Il laboratorio si pone come momento di "pausa costruttiva" 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, attraverso un "fare" non competitivo o frenetico, a costruire il proprio gioco con gioia e divertimento. Inoltre si stimola la collaborazione nei confronti dei compagni in difficoltà, non per sostituirli ma per aiutarli in ciò che andranno a realizzare.

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 primaria**, possono aderire massimo 15 classi.

TEMPI

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

ADESIONI

L'adesione al progetto è gratuita, prevede la prestazione del ludotecario e la fornitura dei materiali occorrenti (nel caso di alcuni laboratori verrà richiesta la collaborazione dei ragazzi per recuperare il materiale necessario, ad esempio bottiglie di plastica, cartoni o materiali di recupero facilmente reperibili in ambiente domestico).

Le adesioni vanno inviate o consegnate all'Ufficio Protocollo del Comune di Gubbio, Via della Repubblica, E-mail: protocollo@comune.gubbio.pg.it, entro il 12 OTTOBRE 2018.

Farà fede il numero di protocollo di arrivo delle schede di adesione (in allegato).

Laboratori del Gioco

Il primo incontro si svolgerà presso le singole classi dei plessi coinvolti, mentre il secondo incontro prevede la visita in ludoteca con un minitorneo di giochi realizzati in classe. Il tutto si svolgerà in orario scolastico ed in date da concordare con gli insegnanti.

E' possibile scegliere uno dei seguenti laboratori:



1) GIOCHI SULLE EMOZIONI

Emozioniamoci giocando!

Rivolto alle classi 1[^], 2[^], 3[^], 4[^], 5[^]

Riconoscere le emozioni è fondamentale per saperle distinguere, ascoltare e vivere. Si propongono due giochi coinvolgenti: "Caccia alle emozioni" ed il "Memory delle emozioni", per insegnare a dare un nome alle emozioni.

1° Incontro: attività nelle classi: realizzazione di uno dei giochi proposti

2° Incontro: visita in ludoteca – oggi si gioca "Emozioniamoci!"

2) GIOCHI SUL RISPETTO DELL'AMBIENTE

La Pesca riciclosa

Rivolto alle classi 3[^]-4[^]-5[^]

Su un tappeto a forma di Mondo saranno buttati tutti i rifiuti trasformati in rifiuti-gioco. I bambini in gruppi avranno diversi compiti che li aiuteranno a capire il valore e le modalità di funzionamento della raccolta differenziata (Carta, Organico, Plastica, Indifferenziato, Vetro). Vincerà chi raccoglie più rifiuti collocandoli nel posto giusto

1° Incontro: attività nelle classi - produzione di vari materiali "rifiuti" e del tappeto a forma di Mondo

2° Incontro: Visita in ludoteca - Pesca riciclosa



3) GIOCHIAMO INSIEME: IL GIOCETTOLO LO FACCIAMO NOI!

Rivolto alle classi 1[^] e 2[^]

E' possibile scegliere la realizzazione dei seguenti giochi:

Un birillo o un pupazzo, Folletti e funghetti!, Solelunaterra!

1° Incontro: attività nelle classi - Realizzazione del gioco scelto

2° Incontro: visita in Ludoteca - Oggi si gioca... minitorneo dei giochi realizzati



4) GIOCHI AEREODINAMICI

Rivolto alle classi 2³-4⁴

E' possibile scegliere la realizzazione dei seguenti giochi: Guarda come trotto!, Volaboom!

1° Incontro: attività nelle classi - Realizzazione dei giochi

2° Incontro: visita in Ludoteca - Oggi si gioca...
Minitorneo dei giochi realizzati



5) GIOCHI DAL MONDO!

Rivolto alle classi 3³,4⁴,5⁵

E' possibile scegliere la realizzazione dei seguenti giochi:

Il gioco della Iena! (Sudan), Fisketavling (Svezia)

1° Incontro: attività nelle classi - Realizzazione dei giochi

2° Incontro: visita in Ludoteca - Oggi si gioca
..minitorneo dei giochi realizzati

6) GIOCHI SCIENTIFICI

Rivolto alle classi 3³,4⁴,5⁵

E' possibile scegliere la realizzazione di due dei seguenti giochi:

la macchinina con motore ad aria, illusioni ottiche!
Sperimentiamoci!

1° Incontro: attività nelle classi – Realizzazione dei giochi

2° Incontro: visita in Ludoteca Oggi si gioca
..minitorneo dei giochi realizzati



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
**SCHEMA DI ADESIONE DELLE CLASSI
PER IL PROGETTO
“LUDOSCUOLA:PENSARE,PROGETTARE,COSTRUIRE,GIOCARE”
(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 :	
<input type="radio"/> Entro Dicembre 2018	<input type="radio"/> A partire da gennaio 2019

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 o inviate all'Ufficio Protocollo del Comune di Gubbio, Via della Repubblica,

E-mail: protocollo@comune.gubbio.pg.it, entro il 12 ottobre 2018.

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

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