



Giocare per Gioco

“Giocare per gioco” è un seminario formativo esperienziale che mira ad esplorare il potere del gioco e del fare ludico come strumenti fondamentali nella didattica e nell’inclusione scolastica. L’obiettivo del seminario è duplice: offrire ai partecipanti la possibilità di sperimentare in prima persona l’esperienza del gioco e fornire spunti teorici e pratici su come utilizzare il gioco per stimolare l’apprendimento e favorire un ambiente inclusivo in classe e in ambiente naturale.

Durante il seminario, i partecipanti saranno invitati a giocare non solo come mezzo per insegnare, ma anche per nutrire il proprio sé ludico, esplorando la gioia, la creatività e l’immaginazione che il gioco può generare.

Cutigliano (PT) “Doganaccia2000” 29/11-01/12 2024

Il **Centro Sportivo Italiano** Comitato di Firenze, in collaborazione con Atlante asd-aps e Gioppins T.O., ente accreditato al Ministero dell’Istruzione (Dir. 170/2016), promuove dal 29 novembre al 01 dicembre 2024, una formazione residenziale per il personale docente sul tema:

Giocare per Gioco

Il programma prevede un totale di n° 15 ore di formazione
Il corso è inserito sul portale SOFIA al ID **95288**



Giocare per Gioco

Località: "Doganaccia 2000" Cutigliano (PT)

Tipologia corso: Interregionale

Durata complessiva: 2 giorni – **29 nov-01 dic 2024**

Quota di partecipazione prevista: Quota assicurativa e tesseramento € 225,00

Destinatari: Docenti e Dirigenti Scuole primarie e secondarie di I Grado, Educatori

Incontri frontali: ore 15

Materiali didattici utilizzati: materiali di facile consumo, oggetti ludico ricreativi

Prenotazione e conferma al corso entro il 8 novembre 2024

Numero Massimo di Partecipanti: 25

Programma dettagliato

Il corso si svolgerà presso salone e spazio esterno Hotel Grande Baita alla Doganaccia

Venerdì 29.11.2024

ore 16,30 Ritrovo alla partenza della cabinovia per la Doganaccia a Cutigliano

ore 17,00 check in presso l'hotel Grande Baita allo sbarco della cabinovia

ore 20,00 cena ristorante Grande Baita

ore 21,00 presentazione del corso ai partecipanti
condivisione delle aspettative

Sabato 30.11.2024

Ore 7,30 - 8,30 Colazione

Ore 9,00 inizio incontro:

Perché giochiamo?

Giocare è più che un'app: il potere della pratica

Concetto di "gioco pratico" e la sua importanza nello sviluppo di abilità cognitive, sociali e motorie.

Classificazione dei giochi di *Roger Caillois- attività pratica*

A seguire **Il bambino che non gioca**

Strategie per coinvolgere i bambini più introversi o con difficoltà sociali

Attività pratica

A seguire **Discussione di gruppo e condivisione esperienze**

Condivisione delle esperienze personali dei partecipanti sul gioco in ambito scolastico

Riflessioni su come il gioco possa essere integrato nella didattica quotidiana

Ore 13,00 **Pausa pranzo**

Ore 14,30 inizio incontro:

Progettazione e invenzioni di giochi

Analisi delle diverse tipologie di giochi: simbolici, di ruolo, cooperativi, competitivi, educativi.

Come scegliere il gioco giusto in base all'età, al contesto e agli obiettivi educativi.



A seguire **Attività pratica: inventiamo dei giochi**
ore 17.30 Riflessioni
ore 19.00 chiusura dei lavori

Domenica 01.12.2024

Ore 7,30-8,30 Colazione

Ore 9,00 inizio incontro:

Organizzazione degli ambienti di apprendimento ludici

Affordance ambientale -James Gibson

Come creare spazi che favoriscano il gioco e l'apprendimento

Ambienti Indoor e Outdoor che stimolano la creatività e la cooperazione

L'importanza di un ambiente sicuro e inclusivo per il gioco

A seguire **Attività pratica Outdoor: Giochi inclusivi**

Gioco di squadra all'aperto per favorire l'interazione tra i partecipanti

A seguire **Gioco e benessere-Stuart Brown**

Proposte di giochi inclusivi che possano coinvolgere tutti gli studenti, indipendentemente dalle abilità.

Ore 12,30 **Pausa pranzo**

Ore 14,00 **Progettazione finale e creazione di materiali**

Come progettare attività didattiche basate sul gioco per stimolare l'apprendimento

Strategie per integrare il gioco in diverse discipline scolastiche

A seguire **Attività pratica: creazione di un gioco in scatola**

Teoria del Flow-Mihaly Csikszentmihalyi-Pedagogia attiva -John Dewey

Discussione sulle regole, obiettivi del gioco e target d'età

Presentazione e gioco finale dei progetti realizzati dai gruppi

Ore 17.00 **Condivisione finale**

Chiusura del corso con consegna degli attestati

Unità tecnica/pratica: 15 ore (Non abbiamo una distinzione tra pratica e teoria)

Unità teorico-didattica: 3 ore (Ai partecipanti saranno forniti spunti pratici e materiale da utilizzare durante il lavoro in formato digitale)

Obiettivi:

Il percorso esperienziale porterà a riflettere sui vissuti per condividerli con il gruppo dei partecipanti in una importante dimensione emotiva.

La metodologia di lavoro: *cooperative learning, Circle time, didattica laboratoriale*

Aree tematiche e contenuti: *gioco e linguaggio.*

Il corso è inserito sul portale SOFIA al ID 95288

L'iniziativa si colloca nel piano di formazione prevista dalla L.107/2015, art.1, comma 124, i partecipanti potranno usufruire dell'esonero dall'impegno scolastico nell'ambito dei cinque giorni previsti dal CCNL, art.64, comma 5 riservato a tutte le iniziative di formazione riconosciute dall'amministrazione



Iscrizioni

Devono essere presentate esclusivamente con la compilazione del seguente modulo Google Form per ogni singolo partecipante:

https://docs.google.com/forms/d/1HJcpCvkoAVkCfrSFipwWW9iOQIp_EYMUoVLFP-oBTAq/edit

Pagamento

La quota Individuale di partecipazione è di € **225,00** di cui € **75,00** con bonifico, quale caparra di conferma al momento della iscrizione e saldo di € **150,00**, entro il **08/11/2024**, con la **carta del docente** generando un buono (*Corsi aggiornamento enti accreditati/qualificati ai sensi della direttiva 170/2016*) inviando copia del buono a atlante2023@gmail.com, **oppure con bonifico**, al seguente

IBAN: IT 25 H 08358 70550 000000764041

Intestato: Kalimera srl

Casuale: Formazione docenti GIOCARE per GIOCO (caparra/saldo)

Si ricorda ai partecipanti che in caso di annullamento per cause di forza maggiore (es. meteo avverso), il corso sarà riprogrammato in successiva data. Comunque l'importo della carta del docente già acquisita non potrà essere restituito in liquidità, come disposto per l'uso di accrediti virtuali.

Per qualsiasi chiarimento o informazione potete contattare il referente dell'ente di formazione, alla email atlante2023@gmail.com

Centro Sportivo Italiano
Comitato Provinciale di Firenze

Il Presidente

(Roberto Posarelli)