

LABORATORIO

SCUOLA PRIMARIA - "IL GIOCO DELLE REGOLE"

PROGRAMMA DEL LABORATORIO per la scuola primaria - Classi prima e seconda

Concetti, conoscenze disciplinari relative a Cittadinanza e Costituzione integrate nei curricoli di storia e geografia

GRUPPO – REGOLE – DIRITTI-DOVERI

Da qui abbiamo fatto derivare gli obiettivi distinguendoli in:

- obiettivi contestuali al progetto "Scelte coraggiose, gesti concreti parole credibili";
- le indicazioni per il curricolo;
- obiettivi contestuali alle classi e alle esperienze proposte.

Finalità del progetto:

- Promuovere la riflessione sul concetto di gruppo e di scuola come comunità di vita.
- Promuovere modi giusti di agire corretti con compagni, i genitori, gli insegnanti e gli altri adulti.
- Maturare atteggiamenti consapevoli verso se stessi e verso gli altri assumendo comportamenti responsabili in ogni sfera della dimensione umana.
- Promuovere la partecipazione e la cittadinanza attiva.

GRUPPO				
CHI	ESPERIENZE	SPAZI	TEMPI	STRUMENTI
Il gruppo/i gruppi a scuola. Gruppi formali / gruppi informali.	(su cui far riflettere i bambini).	Concetti geografici in gioco. Luogo. Ambiente(funzione - oggetti...) Territorio (progettazioni).	Durate. Cronologia. Successione. Contemporaneità.	DI SVILUPPO E RAPPRESENTAZIONE DIDATTICA.
■ Io. ■ La mia scuola (gli altri bambini, le maestre, personale ausiliario, di segreteria...). ■ La mia classe (le mie maestre) ■ I miei compagni ■ I miei amici ■ La mia famiglia	■ Lezione ■ RICREAZIONE ■ Mensa ■ Le file ■ Con bambini di altre classi	■ Scuola ■ Aula ■ Corridoio ■ Mensa ■ Atrio ■ Cortile ■ Casa ■ Oratorio ■ Campo sportivo	■ Tempo psicologico. ■ Tempo cronologico (giornata della settimana e giornata scolastica) ■ Successione. ■ Contemporaneità. ■ Durata.	■ GLOSSARIO ANCHE DEI CONTRARI (Le parole che potrebbero essere in relazione a Gruppo: allontanarsi / avvicinarsi, stare vicino/stare lontano, riconoscersi / identificarsi). ■ SAGOME "Io con chi" (con chi, quando, per quanto tempo) (grandi e piccole) ■ CALENDARI ■ LINEA DEL TEMPO della giornata ■ LINEA DEL TEMPO della ricreazione ■ SCACCHIERA

				Per ogni luogo di cui si individua l'esperienza su cui far riflettere (mappe dei luoghi–concettualizzazione di gruppo).
COME STARE IN GRUPPO: REGOLE				
				<i>Applicazione della didattica dei copioni.</i>
DIRITTI E DOVERI	Idea di diritto. Idea di dovere. Legame tra diritto e dovere.	Ricreazione. Gestione dei conflitti. Qualsiasi altro momento della vita scolastica.	Ricostruzione delle esperienze.	<i>Ideazione della Carta della ricreazione.</i> Il gioco delle regole: costruzione di carte da gioco.
VERIFICA				<i>Gioco con le carte delle regole.</i> Confronto tra i comportamenti iniziali, intermedi e finali. Questionari, quiz, scopri la regola trasgredita.

(ins. Cristina Carelli)