

Anno scolastico 2000 - 2001

ISTITUTO COMPRENSIVO 8 - Bologna

Scuola Elementare Mario Longhena

"GIROGIOCANDO"

Il gioco come strumento d'integrazione

FINALITA'

- integrazione degli alunni portatori di handicap
- sperimentazione degli strumenti dell'autonomia
- apertura delle classi

ANALISI DELLA SITUAZIONE

La scuola elementare Longhena è un plesso formato da 15 classi a tempo pieno per un totale di 340 alunni. Sono inseriti 8 bambini portatori di handicap.

OBIETTIVI

Il progetto vuole essere uno strumento per favorire il processo di integrazione fra bambini che condividono la stessa scuola, in particolare fra bambini portatori di handicap e bambini "normodotati".

Gli insegnanti ritengono importante organizzare occasioni, situazioni, esperienze non sporadiche e limitate nel tempo, ma graduate e continuative, finalizzate a:

- sviluppare le relazioni affettive
- sviluppare la capacità di comprendere e accettare la soggettività e la diversità
- potenziare la capacità di collaborazione e la cooperazione in situazioni problematiche
- sviluppare il senso di appartenenza a un gruppo.

IPOSTESI DI LAVORO E MODALITA' ORGANIZZATIVE

Si prevede l'intervento di 10 insegnanti del plesso, impegnati per 9 ore ciascuno eccedenti l'orario di servizio, per attività/laboratorio destinate a tutti i bambini del plesso.

Le attività/ laboratorio verranno effettuate dal lunedì al venerdì nel primo pomeriggio (13.30-14.00) e organizzate in piccoli gruppi (8-10 bambini al massimo) in ognuno dei quali sarà presente un bambino portatore di H, almeno due bambini provenienti dalla classe del bambino con H e i restanti dalle altre classi del plesso.

Gli insegnanti sceglieranno le attività in base alle loro attitudini e alle loro competenze

Sono previste 42 ore totali di progettazione/programmazione per definire la formazione dei gruppi, le alternanze e le articolazioni orarie dei docenti e la verifica.

ATTIVITA'

- GIOCHI DI ESPRESSIONE CORPOREO/RELAZIONALE per esempio tutti i giochi simbolici e del "far finta" che propongono la drammatizzazione di ruoli e situazioni legate al quotidiano e che aiutano a sviluppare il linguaggio e le relazioni.
- ATTIVITA' DI ESPRESSIONE CORPOREO/ MUSICALE come i giochi cantati e mimati, o anche i giochi di esplorazione dell'universo sonoro e di riproduzione di suoni con il corpo o con l'uso di piccoli strumenti.
- GIOCHI COOPERATIVI, cioè senza vincitori e vinti, per attivare relazioni positive non solo sul piano oggettivo, ma anche su quello emotivo. Per esempio i giochi per gestire l'aggressività o per costruire l'autostima.
- GIOCHI E ATTIVITA' DI PERCEZIONE, ESPLORAZIONE E MOVIMENTO da effettuare all'aperto sfruttando gli stimoli offerti dal parco della scuola. Giochi per osservare e per conoscere l'ambiente naturale; attività motorie e arrampicate per migliorare l'equilibrio e la sicurezza; giochi e attività dove si possono proporre semplici situazioni problematiche da risolvere attivando relazioni d'aiuto fra i componenti del gruppo.
- GIOCHI DI SQUADRA con la palla, con la corda....percorsi con diversi livelli di difficoltà...pallavolo, calcio.

MODALITA' DI VERIFICA

Sistemi di osservazione qualitativa prevalentemente di tipo partecipante e con il metodo della narrazione/diario.

Valutazione attraverso la discussione del gruppo, intorno ai prodotti delle osservazioni effettuate.