



Scheda Progetto Didattico

Istituto _____

a.s. _____/_____

Via _____

Progetto Didattico Burraco PAROLE
a cura di MAURO PARRINO
Autore e Coordinatore Nazionale del gioco

Plesso _____ ()



Nome del Progetto: Progetto Didattico
Burraco PAROLE

Destinatari: _____

Responsabile del Progetto: Prof./ssa _____

Progetto presentato per la prima volta

prosecuzione di progetto precedente: _____

Progetto già effettuato in precedenza: _____

Legami con altri progetti _____

Delibera del/dei consiglio/i o progettazione di classe in data _____/_____/_____

Durata del Progetto: annuale pluriennale (*specificare*) _____

Contesto socio culturale scolastico

Viviamo in un contesto storico, sociale e culturale contrassegnato dall'incrocio e dalla convivenza, spesso conflittuale, di una pluralità di popoli e tradizioni, di lingue e linguaggi, di cornici concettuali, etiche e politiche, di percorsi interpretativi-espressivi-comunicativi.

Su questo sfondo, è indispensabile realizzare una scuola di tutti nel rispetto della differenza di ciascuno attraverso progettazioni educative e curricolari che rispecchino i valori dell'inclusività scolastica.

Obiettivo primario delle istituzioni scolastiche è quello di valorizzare le risorse, di differenziare la proposta formativa rispetto alla pluralità delle differenze e dei bisogni, di attuare una didattica inclusiva capace di rispondere alle richieste e ai desideri di ogni alunno, incrementandone la gioia di imparare ed il piacere di sperimentare.

Un'attenta riflessione didattica e pedagogica volta ad individuare nuovi sentieri che possano insegnare a vivere positivamente e produttivamente la differenza propria e degli altri, trova nel gioco un alleato vitale, un antidoto contro chiusure pregiudiziali e atteggiamenti dogmatici e intolleranti, un prezioso ambito di esercizio per confrontarsi con la singolarità e l'irripetibilità di ciascun alunno.

Spesso si attribuisce al gioco soltanto una funzione *riempitiva*, ovvero di intervallo tra un'attività e l'altra, utile a conseguire un recupero di energie e di motivazione prima di tornare all'impegno dello studio più *serio* quanto più legato al concetto di fatica.

Nella didattica moderna attribuire al gioco un ruolo periferico o subordinato, considerandolo un semplice e piacevole extra, un aspetto meno importante dell'apprendimento, significa sminuirne il valore didattico e togliere allo studente la possibilità di fare un'esperienza didattica alternativa e allo stesso tempo significativa.

Dal desiderio di creare un contesto educativo-didattico motivante, piacevole, ricco di stimoli positivi, atto a promuovere lo sviluppo globale dell'allievo, rendendolo protagonista del proprio processo formativo, nasce il "BURRACO PAROLE", gioco di grande valenza didattica e di approccio prevalentemente gestaltico.

Obiettivi didattici preposti

- Sviluppo della logica e del ragionamento;
- sviluppo dei vari tipi di intelligenza;
- sviluppo della memoria;
- sviluppo dell'attenzione;
- sviluppo della capacità di confronto e di relazione;
- sviluppo della capacità decisionale;
- sviluppo dell'autonomia;
- sviluppo del senso di cooperazione e di squadra;
- sviluppo dello spirito di sana competizione;
- sviluppo della socializzazione;
- sviluppo dell'autostima personale;
- sviluppo della consapevolezza delle proprie capacità;
- sviluppo di uno spirito di inclusione;
- sviluppo della competenza metacognitiva.

Tempi

Il progetto si svolgerà dal _____ al _____

Nelle ore: curriculari extra/curriculari curriculari ed extra/curriculari

Per un totale di n° ore _____ Il progetto si terrà nei giorni _____

_____ Dalle ore _____ alle ore _____

Risorse dell'Istituto

Risorse personali:

Prof./ssa _____ Ruolo _____ n° ore _____

Personale ATA Sig./ra _____ n° ore _____

Personale ATA Sig./ra _____ n° ore _____

Risorse materiali:

Risorse esterne

Risorse personali:

Esperto esterno Sig./ra _____

Qualifica _____ n° ore _____

Esperto esterno Sig./ra _____

Qualifica _____ n° ore _____

Organizzazione e attuazione del progetto

Il gioco “BURRACO PAROLE” è costruito secondo un approccio metodologico inclusivo e poggia sui principi teorici e pedagogici della teoria della *Gestalt* che può facilitare i processi di apprendimento/insegnamento e rinnovare sia la relazione educativa che la didattica, dando loro vigore teorico e fecondità pratica.

Secondo la teoria della Gestalt, l'apprendimento serve per facilitare l'adattamento creativo dell'Organismo all'Ambiente. Apprendere non vuol dire inghiottire nozioni, ma dar forma alla propria personalità: essere artefici di se stessi. La cultura è “formazione”: è un dare forma, la propria forma. Il fine dell'educazione è l'adattamento creativo: un adattamento personale e radicato nella propria esperienza e nel proprio progetto esistenziale.

Con questo gioco, che accoglie il concetto di adattamento creativo all'interno del campo Organismo-Ambiente, ci si avvicina agli studenti con una solida intenzionalità educativa: aiutarli ad individuare i loro bisogni, a scoprire le loro potenzialità, a dare forma alla propria mente in un'autentica esperienza di creatività.

È indispensabile equilibrare il bisogno di autonomia dello studente con l'impegno educativo di garantirgli un ambiente preparato, all'interno del quale l'allievo può usare risorse maggiori e maggiori opportunità per realizzare un suo personale modo di adattamento creativo all'ambiente.

Il regolamento del gioco prevede metodologie ludiche utili a risvegliare negli alunni ciò che l'Organismo ha naturalmente radicato in sé: il bisogno di conoscere, di esplorare, di mettersi alla prova, di imparare, di giocare, di sentirsi efficienti.

Una volta fatto questo, non è più necessario spingere all'azione o motivare, perché il bisogno, quando è stato risvegliato, mette in azione il proprio organismo: lo studente diventa attivo, motivato, interessato, coinvolto, desideroso di imparare.

Il bisogno di sentirsi competenti e il bisogno di giocare sono due bisogni insiti nell'Organismo, già iscritti biologicamente. Proprio per questo motivo l'apprendimento attraverso il gioco sarà massimo, essendo legato alla sensazione di competenza, di piacere, di coinvolgimento intrinseco al gioco stesso.

Valenza didattica

Di grande valenza didattica ed inclusiva, il "BURRACO PAROLE" propone un approccio significativo e alternativo all'apprendimento e al potenziamento della lingua italiana e delle lingue straniere, sviluppando la competenza comunicativa e linguistica ed arricchendo al tempo stesso il bagaglio linguistico e culturale di ogni allievo.

Il "BURRACO PAROLE" è un gioco di carte che prevede la distribuzione ad ogni giocatore di carte su cui sono raffigurate le lettere dell'alfabeto; ciascuno, durante il proprio turno di gioco, ha facoltà di comporre parole di senso compiuto con le carte che ha a disposizione, oppure di aggiungere altre carte alle parole già composte dai giocatori che lo hanno preceduto, modificandone il significato. I giocatori, sia grazie all'ampiezza del proprio bagaglio linguistico e culturale che alla loro destrezza e abilità logica, dovranno cercare di trovare le soluzioni migliori tra una scelta multipla di combinazioni mentali possibili.

Attraverso una stimolazione continua a produrre configurazioni di dati alternativi, in luogo di soluzioni pronte all'uso, l'alunno è invogliato a creare, a ristrutturare le informazioni in modo originale e ciò attiva in lui un apprendimento per *insight*, ovvero una ristrutturazione creativa di tutti i dati assimilati nel proprio contesto di vita ambientale-socio-culturale-linguistico al fine di trovare la soluzione migliore nel *qui-e-ora* dell'esperienza immediata in modo unico e originale.

Questa interazione molto coinvolgente stimola una serie di processi cognitivi-affettivi-relazionali-sociali che contribuiscono allo sviluppo olistico dell'alunno.

Il "BURRACO PAROLE" può essere giocato singolarmente o in gruppi ed è stato strutturato su due livelli graduali di difficoltà:

- I LIVELLO (SEMPLICE): "BURRACO PAROLE BASIC"
- II LIVELLO (AVANZATO): "BURRACO PAROLE"

Gli alunni indistintamente vengono dapprima avviati al livello basic. Strategia questa messa in atto per creare un percorso capace di ridurre e di eliminare le resistenze psico-affettive del giocatore, di incoraggiare e stimolare una forte motivazione intrinseca al gioco in tutti e, soprattutto, negli studenti più insicuri, timidi, con scarsa autostima personale, con svantaggio socio-culturale, diversamente abili, con bisogni educativi speciali.

Una volta raggiunta la giusta maturazione, gli alunni saranno pronti ad approdare al livello successivo di gioco, cimentandosi con le regole avanzate proprie del gioco del "BURRACO PAROLE".

Interdisciplinarietà

Il gioco viene sottoposto anche nella modalità di formazione di parole in lingue straniere in collaborazione con gli insegnanti di tali discipline.

La metodologia ludica risulta molto gradita poiché gli studenti vengono messi nelle condizioni di percepire sia il piacere di potenziare la conoscenza delle lingue divertendosi sia l'utilità e la rilevanza glottodidattica dell'attività proposta che stimola un apprendimento positivo in maniera diversa, rilassata, piacevole.

L'insegnante consapevole del valore didattico, socializzante e formativo della didattica ludica la considera un momento fondamentale del proprio metodo di lavoro e si richiama al gioco con frequenza e costanza. Lo studente trova in questa pratica didattica motivazione, divertimento e un clima di lavoro positivo e stimolante dove poter fare una piacevole e allo stesso tempo significativa esperienza di apprendimento.

La fase dopogioco permette di esplicitare quelle conoscenze che l'allievo ha acquisito durante il gioco. Riflettendo metacognitivamente sull'attività, lo studente coglie in prima persona la valenza educativa e formativa della metodologia glottodidattica ludica.

Torneo scolastico

Il gioco didattico in questione che si imposta come soluzione di problemi (*Problem Solving*) stimola, in tutti gli alunni il pensiero laterale, diversamente da quanto accade con i metodi di insegnamento tradizionali che si concentrano sul pensiero verticale, ovvero logico-razionale. La ricerca di soluzioni al problema stimola negli alunni la produzione di una pluralità di punti di vista, spingendoli all'utilizzo di una modalità di pensiero produttivo, creativo, e non semplicemente riproduttivo.

Il torneo scolastico di fine anno, avrà lo scopo di riflettere ciò che è stato detto fino a questo momento, con l'utilizzo poi del gioco di squadra attraverso l'applicazione della metodologia del *Cooperative Learning*, si innesca in tutti gli alunni una forte interazione con gli altri membri del gruppo classe, favorendo il processo di socializzazione e lo spirito di aiuto reciproco per il raggiungimento di obiettivi comuni e permettendo al singolo studente di imparare dai compagni.

Oltre alla cooperazione, il gioco di squadra sviluppa altri comportamenti come, ad esempio, il *Fair Play*: imparare a perdere in maniera serena e a vincere rispettando i compagni, a mettere da parte atteggiamenti prepotenti.

Valutazione

La valutazione verrà effettuata in itinere per rilevare come gli alunni recepiscono le nuove conoscenze, rispondendo più che ai criteri della validità e della attendibilità, al criterio dell'utilità. Cioè la valutazione dovrà essere utile ad aggiustare il tiro, ad adeguare l'attività proposta alle diverse esigenze e caratteristiche degli alunni, i quali, aiutati dalla didattica ludica, verranno condotti ad un percorso di crescita personale attraverso la stimolazione di alcuni processi mentali come l'attenzione, la riflessione, la progettazione, la capacità decisionale.

Prospettive future

Poiché innumerevoli sembrano essere le ragioni per cui il gioco risponde ai bisogni dell'insegnamento linguistico, è auspicabile che nella prassi didattica moderna gli venga destinato uno spazio sempre più grande.

Il docente referente

Data _____ / _____ / _____

Piano Finanziario

Risorse personali:

Personale	Manzione	Ore curriculari	Extra/curriculari	Importo
Prof./ssa				€
Sig./ra				€
Sig./ra				€
Sig./ra				€

Totale € _____

Risorse materiali:

Carte da gioco Burraco PAROLE	€
	€
	€
	€

Totale costo del Progetto € _____

Il Progetto è finanziato da: fondi d'Istituto altro _____

Note: _____

Il docente referente

Data _____ / _____ / _____

Visto e approvato dalla Commissione Progetti

Il Dirigente Scolastico

in data _____ / _____ / _____
