ISTITUTO COMPRENSIVO FORIO 2 "DON VINCENZO AVALLONE"
Via Parroco Leonardo D'Abundo 36
80075 Forio loc. Panza
C.M.: NAIC8GN00A

Scheda progetto ampliamento offerta formativa

a.s. 2025/26

Denominazione progetto **Giochi di una volta….giochi di sempre!**

Asse culturale di riferimento **Tutti i campi i esperienza**

Docente referente **Tutte le docenti delle sezioni E ed F : Iacono C., Della Corte A. ,Iacono B., Penza G. , Mattera T., Luongo M.**

Sede **Infanzia Panza**

Aspetti di coerenza con il PTOF

Obiettivi formativi prioritari *(cfr. PTOF)*

- Valorizzare l'importanza del gioco come momento di socializzazione e collaborazione.
- Rispettare le regole del gioco
- Acquisire sicurezza nel gioco
- Comprendere il concetto di tempo cronologico attraverso l'evoluzione di giochi e giocattoli
- Riconoscere i giochi di oggi e di ieri
- Ascoltare e porre domande
- Scoprire differenze e analogie tra i giocattoli del passato e quelli attuali (materiale, forma, funzione)
- Memorizzare filastrocche di una volta e canzoncine
- Mostrare curiosità per i materiali da recupero
- Sviluppare la manualità nelle attività laboratoriali

Destinatari *(indicare n. alunni/ gruppi di livello)*

Tutti i bambini delle sezioni E e F - 3-4-5 anni

Contenuti ed attività previste
(descrizione sintetica, ma accurata del progetto e delle attività che si intendono svolgere)

Il Progetto nasce dall'esigenza di valorizzare il patrimonio della tradizione locale e di "riscoprire" i giochi popolari di un tempo che oggi rischiano di essere dimenticati.
Nel passato non esisteva alcun disturbo dall'esterno: niente TV, niente computer, niente videogiochi, c'era una scarsa produzione industriale di giocattoli, in compenso esisteva una solida presenza di rapporti interpersonali e di socializzazione. I bambini erano capaci di organizzare da soli i loro giochi e di scoprire l'alto contenuto sociale dello stare insieme con gli altri giocando.

Prendendo spunto da semplici cose del passato , come conte e filastrocche, indovinelli e giochi di parole, giochi ritmici e gestuali, balli e giochi motori, giochi simbolici e da tavolo, carte e origami, si vuole far comprendere ai bambini, che ci si può divertire "con poco",

semplicemente stando insieme e condividendo utilizzando materiali di facile reperibilità.
I bambini verranno accompagnati dalle docenti lungo un percorso che li porterà a conoscere la storia e le caratteristiche dei giochi di un tempo.
I giochi verranno presentati attraverso racconti , foto e filastrocche .
Le attività verranno suddivise in due patri: nella prima parte con attività laboratoriali dove si creeranno oggetti/giochi con materiale di recupero, mentre nella seconda parte verranno proposte attività motorie sotto forma ludica con giochi tipici del passato.

Competenze attese in esito al progetto
(cfr. assi culturali cfr. Linee Guida D.I. 12.03.2015 e competenze chiave di cittadinanza cfr. Decreto ministeriale n. 139 del 22.08.2017)

- Promuove e potenzia l'autostima
- Sviluppa le capacità espressive e manipolative
- Potenzia la motricità fine intesa come coordinazione oculo-manuale
- Accresce la coordinazione e le abilità motorie
- Potenzia capacità cognitive, di memoria e di risoluzione dei problemi
- Sviluppa capacità di autocontrollo
- Sviluppa le capacità relazionali
- Favorisce il rispetto delle regole di convivenza civile
- Promuove la creazione di un clima positivo e di collaborazione

Metodologie didattiche *(indicare quali metodologie si intendono utilizzare)*
(Lezione frontale, modalità interattive, esercitazioni individuali e di gruppo, simulazioni, role playing, cooperative learning, brain storming, problem solving, circle time, learning by doing, didattica laboratoriale, lezioni sul "campo", …)

Modalità interattive, role playing, cooperative learning, brain storming, problem solving, circle time, didattica laboratoriale (individuali, grande e piccolo gruppo).

Strumenti di monitoraggio e valutazione del progetto *(indicare gli strumenti)*
(Registro delle presenze dei partecipanti; Monitoraggio in itinere e finale della stabilità del numero dei partecipanti (gap numero iscritti/numero effettivi frequentanti); Clima d'aula e rapporto docente/utenti; Acquisizione di nuove competenze/conoscenze/abilità da parte dei partecipanti al percorso formativo, verificabili attraverso osservazioni, schede/questionari, prove pratiche; compiti di realtà; Valutazione finale del Consiglio di livello sulla ricaduta dell'attività sul percorso formativo dei singoli partecipanti; Realizzazione di prodotti finali (testuali, multimediali o altro); Grado di soddisfazione dell'utenza rilevato con questionari; Relazione finale del docente)

Le verifiche saranno effettuate attraverso l'osservazione occasionale rivolta ai bambini nei momenti laboratoriali e sistematica e descrittiva nei momenti del gioco libero.
Le attività saranno documentate sia in modalità cartacea, con la realizzazione di un piccolo libricino e di cartelloni murali, sia attraverso la realizzazione di giocattoli antichi creati dai bambini nell'ambito delle attività laboratoriali con materiale vario e di recupero.

Aspetti organizzativi

Calendarizzazione *(indicare periodo a.s.)* **2025/2026** **Durata in ore** *(max 30)* _____

Numero di incontri _____ **Cadenza settimanale** _____ **Durata in ore di ogni incontro** _____

Data inizio progetto **Novembre 2025** **Data fine progetto** **Maggio 2026**

Luoghi **X Aula** **X Aula con LIM** ☐ **Laboratorio informatica** **X Altro:** **Spazi interni /cortile della scuola**

Materiali di facile consumo necessari

Fogli A4, fogli bristol, colori pastello/cera, tempera, das, gessetti colorati, colla vinilica, giornali, stoffa, corde, materiale e giochi di recupero.

Forio, 10 Novembre 2025