

Alla dirigente scolastica
dell'istituto comprensivo Alcmeone Crotona,
Dott.ssa Antonella Romeo

PROGETTO : "MIGLIORARE DIVERTENDOSI"

Le lezioni scolastiche vengono spesso associate all'immagine del professore che dall'alto della sua cattedra spiega ad una platea di alunni i contenuti didattici solo tramite lunghi discorsi. L'obiettivo del progetto "Migliorare divertendosi" invece è quello di attuare un sistema d'apprendimento attraverso il gioco, questo avverrà grazie all'ausilio di vari software, l'idea di base è quella di sfruttare le potenzialità della didattica assistita attraverso le nuove tecnologie. Questi giochi didattici saranno rivolti ad alunni della scuola primaria, nello specifico saranno coinvolti nel nostro progetto 18 alunni delle classi terza e quarta dell'istituto comprensivo Alcmeone di Crotona. Gli alunni coinvolti nel progetto avranno l'opportunità di esercitarsi e di divertirsi al computer con la supervisione di un educatore professionale esterno, che incontrerà singolarmente 18 ragazzi per 1 ora al giorno per un totale di 18 ore, il progetto si svolgerà all'interno dell'istituto dopo l'orario scolastico.

Attraverso un programma di didattica ludica, o ludodidattica, si proporranno agli alunni giochi didattici di grammatica italiana inerenti al loro programma di studio, si creerà dunque un contesto di apprendimento ludico interessante e stimolante. Il valore educativo del gioco è ormai riconosciuto da tutti, e in genere lo si ritiene utile al consolidamento di abilità sociali importanti (quali il rispetto delle regole, l'interazione con i pari e il problem solving ecc...) ma non solo! Esistono varie metodologie che riescono a "ludicizzare" anche il più "noioso" degli argomenti, una di queste è a nostro avviso la grafica del video game didattico. L'aspetto motivazionale sarà dunque aspetto fondante del progetto, consci del fatto che è proprio la motivazione basata dal piacere che porta l'apprendimento più profondo e duraturo nel tempo.

CROTONA

19/02/2017

