



# Scheda attività

## Giochi Fuoriclasse

\*Una mattinata/giornata di scuola per la giornata finale; 3 incontri da 120' con il Consiglio Fuoriclasse per la creazione delle attività e la suddivisione dei compiti.

### OBIETTIVO

Organizzare una giornata di giochi e attività, ideati, realizzati e co-gestiti da docenti e studenti di diverse età.

### MATERIALI

Ogni scuola può necessitare di materiali differenti per la creazione e realizzazione della giornata di giochi.

### COMPETENZE

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

### SUGGERIMENTI PER I DOCENTI

- Organizzare e proporre attività ludiche dal taglio educativo/didattico (ad esempio, ruba bandiera matematico). La piattaforma Arcipelago Educativo propone molte attività che possono essere consultate.
- Favorire l'interazione tra le classi, in particolare responsabilizzare i più grandi favorendo la loro interazione con i più piccoli.
- Coinvolgere le famiglie e il Comitato Genitori se presente.

### EDUCAZIONE CIVICA

Questa attività è utile e importante per creare senso di partecipazione diretta ed attiva e interesse da parte di tutti gli studenti rispetto alla vita della propria scuola.

### ATTIVITÀ IN SEMPLICI PASSI

- ▼ Elaborare la proposta con il Consiglio Fuoriclasse.
- ▼ Dopo l'accettazione della proposta da parte del Dirigente Scolastico, definire con i rappresentanti i diversi tipi di giochi e attività da fare. Iniziare con un brainstorming e ragionare con loro, tenendo presente i diversi spazi utilizzabili e gli strumenti a disposizione (es. materiali della palestra, spazi all'aperto, laboratori). Confrontarsi sul senso di alcuni giochi e attività.
- ▼ Coinvolgere anche i docenti nella definizione delle attività.
- ▼ Assegnare ad ogni classe una serie di giochi adatti all'età. Ragionare insieme ai più grandi sulla possibilità di attivare un percorso di peer education in cui loro possano gestire i giochi dei più piccoli.
- ▼ Una volta definite le attività, ragionare insieme su tempi e spazi, predisponendo anche gli eventuali percorsi per gli spostamenti.
- ▼ Creare un sottogruppo di lavoro tra studenti, che si occupi della comunicazione della giornata. Stilare un programma, stamparlo o scriverlo in modo chiaro e coinvolgente, per diffonderlo nelle classi.
- ▼ Quando le attività sono definite, coinvolgere la comunità educante, in particolare i genitori, per raccontare loro quanto è stato preparato. Se possibile, organizzare un momento più informale al termine della giornata progettata da bambini e ragazzi.
- ▼ Durante la giornata facilitare i momenti di scambio tra le classi, se possibile interagire con più classi e in più attività.
- ▼ Prevedere un momento di chiusura dell'evento (che può essere ad esempio una merenda organizzata insieme ai genitori) e un momento di valutazione rispetto alla giornata (che può essere ad esempio all'ordine del giorno del Consiglio Fuoriclasse successivo).