

GIOCHI D'ANIMAZIONE

Latina, 7-8-9 maggio 2010

Victoria Residence Palace**** via Rossetti, 24 (tel. 0773663966 - fax: 0773489592)

Al giorno d'oggi il gioco per l'infanzia assume un ruolo determinante nell'educazione e nella crescita del bambino. Le attività ludiche, sia esse scolastiche che extrascolastiche, sono sempre maggiormente oggetto di attenzione e di formazione. I più recenti studi psicopedagogici ci indicano animatori sempre più professionali e preparati nel proporre giochi con funzioni di aiuto nello sviluppo dei bambini.

Da qui, si comprende già tutto il valore educativo del gioco e tutto l'interesse pedagogico dell'*animatore ludico*. Per adempiere bene a questo ruolo, bisogna andare oltre il "far divertire i bambini" e cercare invece di comprenderli attraverso un continuo contatto diretto e uno studio sistematico sul gioco.

Il compito dell'animatore ludico non è quello di "dar da fare" ai bambini, ma aiutarli a divenire adulti: deve imparare a servirsi del gioco come di uno strumento meraviglioso, ma delicato.

Il gioco deve trasformarsi per lui un mezzo: divenire strumento essenziale al servizio dei bisogni dei bambini. L'animatore ludico deve saper gestire il rapporto educativo e deve conoscere i giochi da proporre ai bambini per permettere di soddisfare pienamente il loro bisogno. Tali giochi devono consentire di raggiungere gli obiettivi prefissati (obiettivi comportamentali, obiettivi psicomotori, obiettivi cognitivi, ecc.). Egli deve essere pienamente cosciente delle potenzialità del gioco in ordine alla promozione e alla formazione del bambino.

A tutti è possibile far divertire bambini e ragazzi e giocare con loro: ma occorre più esperienza e abnegazione per utilizzare il gioco in vista dello sviluppo di ciascuno di essi.

Questo corso nazionale FLAIG aiuterà i partecipanti a scoprire questo ruolo importantissimo e le varie possibilità educative che il gioco mette a disposizione.

In particolare fornirà lezioni teoriche sul gioco e proporrà giochi per bambini e ragazzi, divisi in giochi di gruppo, giochi all'aperto, al chiuso, giochi di abilità e da tavolo.

In questo modo il corso cercherà di essere completo senza essere inaccessibile, così da offrire a tutti, in termini chiari e semplici, la teoria, e nello stesso tempo, la tecnica e il repertorio dell'*animatore ludico*.

ARGOMENTI

Il gioco nell'infanzia.

Elementi caratterizzanti il "gioco autentico".

Stimolazione al gioco.

Dal gioco libero al gioco guidato.

Il recupero emotivo delle proprie esperienze di gioco.

Consigli utili.

Animazione ludica, laboratori, simulazione delle tecniche di gioco, momenti di discussione in gruppo.

La scelta e la conduzione di un gioco.

DOCENTI

Prof. Umberto De Angelis

Docente della Cattedra di "Ludoteconomia e programmazione delle attività e tecniche educative",
Facoltà di Scienze della Formazione,
Università degli Studi Roma Tre.

Prof. Daniele De Angelis

Docente della Cattedra di "Ludoteconomia: programmazione e organizzazione delle attività ludiche",
Facoltà di Scienze della Formazione,
Università Telematica delle Scienze Umane,
UNISU, Roma.

Dott.ssa Fausta Marra

Docente-Formatore FLAIG, per le tematiche attinenti le discipline di "Ludoteconomia. Organizzazione e programmazione delle attività ludiche" e "Laboratorio di Metodologie e tecniche del Gioco e dell'Animazione".

Prof. Paolo Impara

Presidente della Filiera Educativo Professionale,
Facoltà di Scienze della Formazione,
Corso di Laurea in Educatore Professionale di Comunità
(E.P.C.- E.P.C.S.), Università degli Studi Roma Tre.