



I GIOCHI A SCUOLA

Alfabetizzazione ludica per ragazzi ed insegnanti

Progetto curato da

Gruppo BORED Lab (Alessandro Rizzi, Matteo Sassi, Daniele Aurelio, Carlo Alberto Iocco)

Laboratorio MIPS, Università degli Studi di Milano

Contatti: alessandro.rizzi@unimi.it

Progetto “Giochi a scuola”

Proposta:

L'arte del gioco: crescere insieme tra regole e divertimento.

Target

Ragazzi e Famiglie di Scuole Medie inferiori e superiori

Presentazione del Progetto:

Il gioco è un potente strumento per insegnare competenze sociali come la cooperazione, la gestione delle emozioni e l'accettazione delle sconfitte. Inoltre il gioco permette di potenziare alcune funzioni esecutive tra cui la Memoria di Lavoro, Inibizione alla Risposta ed il Focus Attentivo. Questo perché, attraverso il giochi da tavolo, i bambini ed i ragazzi possono utilizzare le proprie competenze ed allenare le funzioni esecutive in modo pratico e divertente, incoraggiando anche la costruzione di relazioni sociali e lo sviluppo di abilità emotive e cognitive.

L'attività si compone di:

- Seminari introduttivi rivolti alle figure educative, genitori ed insegnanti;
- Sessioni di gioco per i ragazzi coinvolti (max 8-12 ragazzi per sessione) così strutturate:
 - spiegazione gioco
 - gioco
 - breve debriefing

Scansione delle attività:

Seminari

1. Seminario per genitori ed insegnanti: Introduzione al progetto (1 ora)
 - Presentare ai genitori il concetto di gioco come strumento educativo.
 - Attività proposta: una discussione su come i giochi da tavolo possano insegnare a lavorare in squadra, a rispettare le regole e a gestire la frustrazione della sconfitta.

Alcuni temi di riflessione:

 - Cosa significa giocare insieme?
 - Come si gestisce la competizione in modo sano?
 - Cosa significa vincere o perdere?
2. Seminario per genitori ed insegnanti: Il gioco come strumento di riflessione: insegnare a stare assieme e accettare le sconfitte (1 ora)
 - Usare giochi da tavolo può aiutare a creare momenti di riflessione e dialogo, gli aspetti sociali del gioco.
 - Proposta di attività: dopo aver giocato, i bambini sono incoraggiati a parlare delle loro emozioni durante la partita. Hanno gestito bene la collaborazione?

Come si sono sentiti quando hanno vinto o perso? Magari con un piccolo “log” delle emozioni?

Sessioni di gioco

3. Introduzione ai giochi cooperativi (2 sessioni da 1h30, gioco + debriefing)

- Obiettivo Educativo:
 - Insegnare a stare assieme: nei giochi cooperativi, tutti i partecipanti collaborano ad un obiettivo comune.
 - Spiegazione delle dinamiche dei giochi cooperativi, dove non c'è un vincitore individuale, ma si vince o si perde tutti insieme.
 - Alcuni temi di riflessione:
 - Come funziona la relazione tra i giocatori ?
 - Qualcuno ha assunto la figura del leader? è stata una cosa positiva o negativa?
 - hai saputo valorizzare le caratteristiche del tuo personaggio?
- Possibili Giochi Proposti
 - Marvel United: I giocatori collaborano in veste di Avengers per Salvare il mondo da una minaccia esterna → lavoro di squadra e comunicazione
 - Pandemic (M. Leacock): i giocatori collaborano per salvare il mondo da quattro malattie → lavoro di squadra e comunicazione
 - Forbidden Island (Matt Leacock): i giocatori lavorano insieme per recuperare tesori su un'isola che sta affondando → strategia comune, mosse concordate
 - Hanabi (A.Bauza): gioco di carte cooperativo, i giocatori giocano in sequenza le proprie carte per creare spettacoli pirotecnici senza però vedere la propria mano di carte → cooperazione e fiducia reciproca
 - Magic Maze (Kasper Lapp): La caratteristica principale del gioco è che i giocatori non possono parlare per dire agli altri cosa fare. ogni giocatore può agire su qualsiasi personaggio facendo la “mossa” permessa a quel giocatore → imparare ad essere membro di una squadra.

4. Giochi Competitivi (2 sessioni da 1h30, gioco + debriefing)

- Obiettivo Educativo:
 - Aiutare i ragazzi a comprendere e accettare la sconfitta come parte del gioco. Discussione su come ci si sente quando si perde e su cosa si può imparare dalla sconfitta.
 - Alcuni temi di riflessione:
 - Come va gestita la frustrazione?
 - Come vanno tenuti a bada i sentimenti negativi?
 - Valorizzare l'esperienza di gioco al di là del risultato.
 - Apprendere dai propri errori.
- Proposta giochi:

- Uno (M. Robbins): gioco di carte classico con cui giocare in modo amichevole → le vittorie possono ribaltarsi velocemente (accettazione sconfitte, etc)
- Ticket to Ride (A. Moon): gioco di strategia piuttosto semplice, ma che può insegnare l'importanza della pianificazione → pazienza e pianificazione
- Le Catacombe di Karak (Petr Mikša): ogni giocatore deve riuscire ad arraffare tesori all'interno del labirinto della catacombe, contrastando gli altri giocatori e combattendo i nemici → interazione diretta e gestione fortuna.

5. L'importanza delle regole (1 sessione da 1h30, gioco + debriefing)

- Obiettivo Educativo:
 - Viene insegnata ai bambini l'importanza di rispettare le regole, in un gioco come nella vita.
 - Alcuni temi di riflessione:
 - le regole ci aiutano a mantenere l'ordine?
 - garantire che tutti possano partecipare equamente?
 - a cosa servono le regole nella nostra vita?
- Giochi proposti:
 - Carcassonne (K. J. Wrede): gioco di strategia basato sulla costruzione di città, strade, abbazie, etc → importanza delle regole e pianificazione.
 - Catan (K. Teuber): gioco di strategia, negoziazione con gli altri giocatori → seguire e rispettare regole condivise
 - Kingdomino (Bruno Cathala): gioco di pianificazione basato sulla costruzione del proprio regno → flessibilità e pianificazione.
 - White Hall Mystery (Gabriele Mari): Gioco di inseguimento, un gruppo di giocatori insegue Jack Lo Squartatore → semicooperativo con informazioni nascoste.

6. Giochi Narrativi (2 sessioni da 1h30, gioco + debriefing)

- Obiettivo Educativo:
 - Viene insegnata la competenza legata al parlare, esprimersi e mettersi in gioco. .
 - Alcuni temi di riflessione:
 - che difficoltà ho ad usare la mia immaginazione?
 - cosa mi blocca? Il giudizio degli altri?
- Giochi proposti:
 - Dixit (J. L. Roubira): immaginazione e interpretazione di immagini → accento non sulla vittoria, ma sul piacere della creatività
 - Once upon a Time (Atlas games): creazione di una fiaba in modo collaborativo → elasticità per accomodare le istanze di tutt*, fiducia nel prossimo

7. Giochi Investigativi / Escape Room (2 sessioni da 1h30, gioco + debriefing)

- Obiettivo Educativo:
 - Viene insegnata ai bambini l'importanza di rispettare le regole, in un gioco come nella vita.
 - Discussione su come le regole ci aiutano a mantenere l'ordine e a garantire che tutti possano partecipare equamente, nel gioco come nella vita.
- Giochi proposti:
 - MicroMacro (Johannes Sich): Giallo investigativo da risolvere cooperativamente utilizzando una gigantesca mappa disegnata
 - Deckscape (Martino Chiacchera/Silvano Sorrentino): Un'escape room piena di enigmi da risolvere.
 - Unlock: Star Wars (Cyril Demaegd, Jay Little): un escape room a tema Star Wars.

Conclusione

8. Conclusione e valutazione del progetto per genitori e insegnanti(1 ora)

- Riflessione finale sull'esperienza: cosa si è imparato? Come possiamo applicare questi insegnamenti nella vita quotidiana?
- Discussione finale, in cui i ragazzi possono esprimere le loro emozioni e riflettere su come migliorare nel collaborare e gestire le sconfitte.
- Mini-attestato simbolico? *“Hai imparato a collaborare e a gestire le emozioni”*