

IL RISPETTO DELLE REGOLE

Il gioco offre la possibilità di interagire, sulla base di regole codificate e condivise, con altre persone in un ambiente in continua evoluzione obbligando il ragazzo ad adattare in maniera continua e naturale le proprie azioni in funzione dell'evolvere della situazione. L'esistenza e la comprensione delle regole è un altro aspetto importante dell'attività ludica.

Socializzazione, competizione e collaborazione

Il gioco è anche attività sociale, di gruppo. Giocare assieme, anche in competizione, è un'attività che aiuta la socializzazione, il rispetto degli altri: avvicina e crea gruppo in un'attività in cui è importante la presenza degli altri. Giocando insieme si condividono strategie, tattiche, modelli di soluzione: dal giocatore che vince gli altri apprendono per imitazione, la maniera più naturale per i bambini/ragazzi.

Divertimento

Affinché il gioco possa essere stimolante, interessante, ed impegni il ragazzo, il gioco deve essere ben fatto e divertente, con regole e meccanismi semplici ma non per questo banali: esistono giochi e meccaniche che vanno ben oltre le innumerevoli evoluzioni del gioco dell'oca o la rivisitazione di vecchi classici.

COSA PUÒ INSEGNARE UN GIOCO DA TAVOLO O DI RUOLO?

Partendo dai giochi per più piccoli, già dai 4 anni, il gioco deve insegnare il rispetto del turno e delle regole, l'uso del dado, la matematica di base (di quante caselle devo muovermi? Quante carte devo avere in mano?), l'importanza anche di piccole scelte tattiche (vado a destra o a sinistra, lancio un dado o mi fermo e pesco una carta?) che giochi come tombola o lotterie non sono in grado di insegnare.

Andando avanti si possono imparare gestione delle risorse, cooperazione, la capacità di commerciare e così via. Molti studi nel campo delle neuroscienze sostengono la tesi che le funzioni esecutive (memoria di lavoro, capacità di inibizione, set-shifting) possano essere stimolate e migliorate (almeno fino ai 17 anni) con opportune attività e siano direttamente collegate a performance scolastiche e accademiche ed in generale alla qualità della vita.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere il gioco da tavolo come esperienza di socializzazione e trasmissione dei valori umani;

Valorizzare gioco e gioco da tavolo come intermediari nella relazione tra bambini/e e coetanei, bambini/e e adulti;

Presentare alternative interessanti ed attraenti ai ragazzi che trascorrono il loro tempo libero solo con PC, Game Boy e Playstation;

Promuovere una cultura del gioco intelligente e educativo e non consumistico.

Interrompere la quotidianità procurando nei bambini esperienze intense che stimolano curiosità e voglia di mettersi in gioco.

Proporre iniziative accattivanti che gettino le basi per una cultura del gioco come strumento utile anche in adolescenza in un'ottica di prevenzione del disagio giovanile.

Agire sugli aspetti sociali e quelli specifici ludici per fornire ai bambini/ragazzi strumenti e conoscenze utili a prevenire lo sviluppo di azzardopatie ed altre forme di dipendenza.



PROGETTO LA LUDOTECA SCOLASTICA

Metodo innovativo di supporto
alla didattica



**LUDOBUS ARTINGIOCO E' UN SERVIZIO
LUDICO-EDUCATIVO DELLA
COOPERATIVA SOCIALE PROGETTO UOMO**

80126 NAPOLI VIA ROMOLO E REMO, 56
ludobus@progettouomo.org
Resp: Viviana Luongo
3205776789

www.progettouomo.org
info@progettouomo.org
progettouomo@arubapec.it

Il Ludobus Artingioco è una ludoteca itinerante, nata per garantire il diritto al gioco dei bambini e degli adulti. Ha come obiettivo la promozione del gioco come strumento didattico per allenare, sviluppare e valutare competenze sociali e personali.

Il gioco permette di:

- Lavorare su competenze etiche (rispetto e condivisione delle regole, rispetto degli altri, etica dei comportamenti), sociali/relazionali (lavoro di gruppo, interazione, gestione dei conflitti, competizione e collaborazione) e cognitive (pensiero astratto, problem solving, logica matematica, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio).
- Lavorare efficacemente su Competenze Chiave di Cittadinanza e Life Skills.
- Sviluppare curiosità, interesse, voglia di approfondire anche argomenti specifici come storia, scienze, geografia, attualità, tecnologia.
- Lavorare in maniera naturale anche con ragazzi con diverse competenze permettendo attività mirate tanto nelle difficoltà/disabilità quanto nelle eccellenze.

Sviluppiamo interventi frontali nelle classi e incontri con i genitori per mostrare come il gioco da tavolo può essere un importante strumento educativo e di sostegno alla genitorialità, sviluppando abitudine al gioco sano in contrasto a comportamenti a rischio e orientati alle azzardopatie.

FORMAZIONE

Formazione sul gioco come strumento didattico, ovvero la progettazione e realizzazione di una attività laboratoriale basata sul gioco da tavolo e di ruolo che può diventare una modalità operativa di supporto alla didattica tradizionale.

LABORATORI NELLE CLASSI O CON GRUPPI DI PARI

In questo tipo di intervento ai bambini e ai ragazzi verrà spiegato un gioco adatto alla loro età e poi verranno suddivisi in gruppi e svolgeranno una partita. A fine intervento ci sarà un momento di riflessione comune e di condivisione dell'esperienza svolta in modo da facilitare condivisione di strategie, cooperazione e dialogo.

PRESUPPOSTI TEORICI

I giochi sono un buon strumento per avvicinare i ragazzi a certe materie e certi argomenti, ma le potenzialità del gioco vanno ben al di là dell'essere uno strumento di supporto ad altre materie e sono insite nella natura stessa del gioco e del giocare. Il gioco ben fatto è funzionale e necessario all'apprendimento di competenze che forme tradizionali di insegnamento non sono in grado di sviluppare: soprattutto le capacità strategiche e tattiche. La strategia è la capacità di ideare un piano d'azione a lungo termine, la tattica è invece la capacità di trovare una soluzione ad un problema contingente una volta note le condizioni iniziali. Lo stesso Fioroni nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2007 diceva "[...] si potrà utilizzare il gioco, che ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell'educazione al rispetto di regole condivise, nell'elaborazione di strategie adatte ai contesti"

SVILUPPO DELLE FUNZIONI ESECUTIVE

Recenti studi nel campo delle neuroscienze (A. Diamond e S. Bunge) mostrano come memoria di lavoro, capacità di inibizione e flessibilità cognitiva (le cosiddette funzioni esecutive) possono essere in età scolare e prescolare stimolate ed allenate ed hanno un diretto impatto sul rendimento scolastico e lavorativo. I giochi da tavolo sono uno degli allenare e stimolare le funzioni esecutive che sono alla base della competenza nel risolvere i problemi e della creatività (ovvero la capacità di fare collegamenti nuovi e diversi).

PROPOSTE FORMATIVE

Il Piano di Offerta Formativa è formato da diversi percorsi che hanno come tema centrale il gioco, nelle diverse connotazioni sociali e antropologiche. Tutti i laboratori possono avere una progettazione partecipata con le insegnanti e prevedere moduli più lunghi in relazione al progetto immaginato.

L'INVENTA GIOCHI

L'arte di inventare giochi

1 incontro settimanale o mensile

3+

LA VALIGIA DEI GIOCHI

Il giro del mondo in 100 giochi

1 o 2 incontri al mese (90 min)

5+

ARTINGIOCO

Laboratorio di autocostruzione

1 incontro settimanale

3+

I GIOCHI DI SOCIETÀ

Questi sconosciuti giochi in scatola per sviluppare competenze matematiche, logiche, cognitive, strategiche, spaziali, sociali, relazionali...

Da inserire nel piano formativo e/o nelle ore pomeridiane

4+

LUDOBUS ARTINGIOCO/PAUSA ATTIVA

Giocare all'aperto per essere felici

4+

COSTI E MODALITÀ ORGANIZZATIVE

Le proposte generali saranno programmate e calendarizzate organicamente con vicissitudini ed organizzazioni interne dei committenti.

I laboratori hanno un costo medio di 5 euro a bambino per incontro, (la durata è 50 minuti per i piccoli, 90 per i bambini dai 6 anni in su ma possono cambiare in base al numero di bambini ed operatori esperti necessari alle attività. La formazione per Docenti e Genitori ha un costo relativo al numero dei partecipanti e al percorso ideato per le esigenze specifiche dei contesti di riferimento.

L'INVENTA GIOCHI (L'arte di inventare giochi)

L'esperienza si fa Arte: l'obiettivo è realizzare uno o più giochi di classe interamente progettati e costruiti dai ragazzi ragionando su scopi, valore educativo, contenuti e regole. Attraverso la sperimentazione i ragazzi si relazioneranno tra loro, in un processo di partecipazione attiva sia nella realizzazione che nello svolgimento. Insieme si imparerà a gestire regole, conflittualità, competizione e risultato. Non è il solito gioco dell'oca, ma un prodotto che nasce da un processo autoriale. Il percorso creativo si sviluppa attraverso un metodo di lavoro per test ed errori, con l'analisi delle tipologie di giochi esistenti. I ragazzi lavoreranno sia individualmente che in gruppo: questo favorirà sia lo sviluppo di uno spirito critico personale che la capacità di dividerlo.

Obiettivi:

Sviluppare la creatività ludica
Sviluppare le capacità di progettazione e abilità manuali
Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo
Favorire e sviluppare le capacità artistiche

LA VALIGIA DEI GIOCHI (Gioco e intercultura)

Il gioco nelle diverse culture del mondo è un patrimonio della civiltà umana, ne tramanda i valori e le regole, è un mezzo educativo e didattico universale. I diversi giochi e i modi di giocare nei 4 angoli del mondo valorizzano la diversità culturale e la creatività di ciascun popolo, ed evidenziano differenze e similitudini esistenti in società lontane. Giocare e fare esperienze ludiche di gruppo in classi in cui le differenze etniche sono sempre più visibili favorisce l'accoglienza e la condivisione.

Obiettivi:

Sviluppare uno spirito critico nel confronto tra culture
Sviluppare la capacità di analisi sociale
Favorire la cooperazione e il gioco in gruppo
Ragionare sul concetto di globalizzazione e di fratellanza

ARTINGIOCO (Laboratorio di autocostruzione)

I grandi giochi di legno sono una risorsa eccezionale per gli istituti scolastici. Per questo dopo il laboratorio di autocostruzione i giochi saranno a disposizione della scuola per essere usati in pause, feste scolastiche e momenti di gioco libero. Meglio di un giocattolo c'è un gioco, meglio di un gioco c'è un gioco grande e la cosa migliore è farselo da sé. Ai bimbi verrà chiesto di assemblare i giochi con attrezzi di falegnameria, dipingerli, immaginare nuove proposte. Alla conclusione i giochi saranno parte del patrimonio scolastico come ludoteca permanente in aula, nel cortile, nell'androne, in palestra.

Obiettivi:

Sviluppare la creatività ludica
Sviluppare la capacità di progettazione
Sviluppare la capacità di condivisione con il gruppo dei pari
Favorire la cooperazione e le attività in gruppo
Favorire e sviluppare le capacità artistiche e le abilità manuali
Sviluppare la cura e l'attenzione alle proprie cose

I GIOCHI DI SOCIETÀ. QUESTI SCONOSCIUTI !

(Giochi in scatola per sviluppare competenze sociali, relazionali, matematiche, logiche, spaziali, strategiche...)

Nella maggior parte dei negozi di giocattoli italiani si trovano poche cose tutte uguali e di standard molto basso rispetto al resto d'Europa: giochi poco attraenti per i bambini di oggi che sono indotti a preferire a quelli in scatola, socializzanti e dinamici, quelli elettronici. I giochi elettronici ed informatici hanno molti pregi ma non favoriscono il rapporto tra i bambini relegando il piccolo giocatore da solo dinanzi a una macchina. I giochi di società che proponiamo ai piccoli stimolano le loro capacità totalmente: nel ritmo del gioco si sviluppano competenze in maniera naturale. Di volta in volta astuzia, coraggio, cooperazione, ingegno, calcolo e creatività diventano elementi importanti per lo svolgimento del gioco, contribuendo a costruire un canale informale di apprendimento.

Obiettivi:

Sviluppare uno spirito critico nei confronti dei giochi e dei materiali
Sviluppare le capacità di analisi e di calcolo, relazionali, competitive.
Favorire la cooperazione
Favorire lo sviluppo di competenze varie

LUDOBUS ARTINGIOCO

(Pausa attiva, giocare all'aperto per essere felici)

Il Ludobus ArtinGioco è una ludoteca itinerante di giochi artigianali non tecnologici e della tradizione popolare. Un esempio unico di gioco, avventura, scoperta ed educazione informale attraverso l'azione ludica. Il Ludobus ArtinGioco si sposta da una piazza all'altra attraverso parchi, cortili e scuole con l'obiettivo di trasformare lo spazio in un luogo educativo intergenerazionale e riportare la dimensione del gioco ad un livello di socializzazione, di incontro e di benessere. **Tutti i giochi presenti nel Ludobus ArtinGioco sono costruiti a mano con materiali naturali e di recupero ad impatto ambientale zero.**

Obiettivi:

Sviluppare uno spirito critico nel confronto del gioco
Sviluppare la creatività
Favorire la cooperazione e il gioco in gruppo
Fare esperienza di modalità di gioco inusuali attraverso gioco libero e guidato

