

Progetto realizzato con il contributo del



**Dipartimento  
per le politiche della famiglia**

Presidenza del Consiglio dei ministri

**Progetto Cod. RUP 111 - CUP B99J21017050001**

# **A CHE GIOCO GIOCHIAMO? DAI GIOCHI DI UNA VOLTA AI GIOCHI STEAM PER LA SCUOLA**

**Approvato in data 25/05/2021**

**dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento Politiche della Famiglia**

sull'Avviso pubblico

**“PER IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI PER IL CONTRASTO DELLA POVERTÀ  
EDUCATIVA E IL SOSTEGNO DELLE OPPORTUNITÀ CULTURALI E EDUCATIVE DI  
PERSONE DI MINORE ETÀ” (CUP J57C20000410001)**

**“EDUCARE INSIEME”**

**Scuole partner del progetto**

**Istituto Sacro Cuore – Modena**

Casa Gen. Pia Società Torinese San Giuseppe

**Scuola dell'Infanzia e primaria paritaria “San Faustino”**

Parrocchia Santi Faustino e Giovita Martiri

**Scuola dell'Infanzia e primaria paritaria “Figlie di Gesù”**

Istituto delle Figlie di Gesù

**Scuola dell'Infanzia e primaria paritaria “Casa Famiglia”**

Istituto delle Suore Adoratrici del SS. Sacramento

**Scuole della Parrocchia Madonna Pellegrina**

Parrocchia Madonna Pellegrina

**Scuola dell'Infanzia e primaria paritaria “Figlie di Sant'Anna”**

Istituto delle Figlie di Sant'Anna

**Scuola dell'Infanzia e primaria paritaria “Asilo Sacro Cuore”**

Parrocchia di S. Maria Assunta di Borgo Panigale

## Obiettivi generali

La presente proposta è nata su impulso di FIDAE Modena - Federazione Scuole cattoliche primarie e secondarie, che ha tra i propri obiettivi istituzionali la promozione di “attività di innovazione, sperimentazione e ricerca in ambito didattico” e il perseguimento della qualità educativa delle scuole federate.

In specifico, FIDAE Modena ha agito da catalizzatore per l’attivazione di un Partenariato di progetto che riunisce 7 Istituti scolastici paritari di Modena e Bologna e di una Comunità educante che comprende, oltre a 3 Parrocchie di riferimento, FIDAE Modena, FISM Modena e il centro inter-universitario GAME Science Research Center.

In linea con l’Avviso, il progetto persegue l’obiettivo generale di “intervenire sul benessere psico-fisico, sugli apprendimenti e sullo sviluppo di bambini e adolescenti” e punta, come prevede l’AREA C, a “rafforzare il legame tra i bambini, i ragazzi e gli adulti, favorendo le opportunità di confronto e crescita derivanti dal gioco condiviso e dal dialogo tra pari” attraverso “iniziative che favoriscano l’attivazione di un processi di reciprocità di conoscenze, emozioni, esperienze, costruzione di relazioni sicure, solide, affidabili, annullando pregiudizi e stereotipi”.

Tali aspetti, che sono cruciali per un pieno ed equilibrato sviluppo evolutivo, sono tuttora limitati dalle restrizioni anti-Covid. È pertanto fondamentale offrire ai bambini opportunità pedagogicamente consistenti in tal senso.

## Obiettivo specifico

Il progetto propone LABORATORI LUDICI e LUDICO-DIDATTICI specificamente progettati, in funzione della loro età, per gli allievi dei 7 Istituti scolastici paritari che partecipano alla rete in qualità di Soggetti Partner.

Valorizzando la Continuità educativa che ispira tali Scuole, e in coerenza con gli obiettivi generali dell’Avviso – Area C “rafforzare il legame tra i bambini, i ragazzi e gli adulti favorendo le opportunità di confronto e crescita derivanti dal gioco condiviso e dal dialogo tra pari”, si prevede di coinvolgere 57 SEZIONI DI INFANZIA, 33 CLASSI di PRIMARIA, 30 CLASSI DI SECONDARIA, per complessivi 1.784 ALLIEVI tra i 3 e i 17 ANNI.

I laboratori saranno condotti con un approccio MULTIDISCIPLINARE e saranno finalizzati ad ATTIVARE PROCESSI DI EMPOWERMENT dei bambini e dei ragazzi con riferimento non solo alle COMPETENZE DISCIPLINARI, ma anche e soprattutto alle LIFE SKILLS e alle COMPETENZE DI CITTADINANZA.

In quanto attività organizzata attorno a regole ben definite, il gioco è infatti uno strumento eccezionale per osservare e allenare le competenze di base, ad es. la capacità di problem solving, lo spirito di iniziativa, il senso critico e la creatività; ma anche per stimolare l’empatia, la capacità di relazionarsi con gli altri, di comunicare nel rispetto degli altri e delle regole. Il gioco aiuta a sapere vincere e perdere in maniera corretta, a gestire le proprie emozioni, a competere e collaborare. Il gioco può essere anche veicolo di competenze specifiche, dalle discipline STEAM ad approfondimenti di Storia, fino al potenziamento della logica e del linguaggio. Tali processi saranno inizialmente guidati da facilitatori esterni, che cederanno poi il testimone agli Insegnanti ed Educatori interni alle Scuole: ciò garantirà la SOSTENIBILITÀ DEI COSTI e la RIPRODUCIBILITÀ dell’esperienza nel tempo.

Essendo coinvolti anch’essi nel contesto ludico dei laboratori, gli Insegnanti avranno inoltre la possibilità di CONSOLIDARE RELAZIONI DI AFFIDAMENTO SICURO degli allievi con gli adulti e degli allievi tra loro.

## Attività previste

- **A1– GIOCHIAMO ALL’ARIA APERTA CON I GIOCHI DI UNA VOLTA!:** laboratori pratici di gioco e costruzione di giochi e giocattoli di una volta per i bambini della Scuola dell’Infanzia
- **A2– GIOCANDO SI CRESCE! GIOCHI DA TAVOLO E DI RUOLO PER SVILUPPARE LE LIFE SKILLS:** giochi da tavolo per la Scuola Primaria e Secondaria, guidati da un Game Trainer che dà una restituzione agli allievi. Ogni classe lavora su giochi diversi, saranno poi gli allievi a spiegare le regole ai compagni altre classi.
- **A3–PROGRAMMIAMO I LEGO-EDUCATION E GIOCHIAMO CON LA LADYBUG!:** programmazione guidata da formatori esperti di Coding e robotica con utilizzo dei robottini Lego WeDo (per 4° e 5° Primaria), Lego Spike (per Secondaria I grado) e del robottino Lady Bug (per 4° e 5° Primaria e per Secondaria I grado).
- **A4–DISEGNAMO E STAMPIAMO LA NOSTRA MINI-COCCINELLA!:** laboratori pratici per 4°-5° Primaria e Secondaria I e II grado, guidati da un esperto di coding e stampa 3d. Gli allievi disegneranno un portachiavi a forma di coccinella con Tinkercad, ciascuna classe sceglierà un modello che verrà stampato 3D a scuola e ciascun allievo personalizzerà la propria coccinella-portachiavi con i colori acrilici all’interno delle ore disciplinari.
- **A5-RACCOGLIAMO E RICICLIAMO!:** tutti gli allievi saranno invitati a raccogliere plastica riciclabile, che verrà poi tritata, fusa e filata per alimentare la stampante 3D che avranno in dotazione e su cui potranno fare esperimenti di stampa guidati. Il materiale filato servirà anche alla stampa delle mini-coccinelle
- **A6–ASSEMBLIAMO E PROGRAMMIAMO LE LADYBUG:** laboratorio inter-classe di 30 ore per un gruppo di allievi di Scuola Secondaria II grado dell’Istituto Sacro Cuore, di assemblaggio e programmazione in linguaggio C dei robottini Ladybug che verranno poi donati alle classi che hanno partecipato all’attività A3
- **A7 – PLAY FESTIVAL DI MODENA (Aprile 2022):** in alternativa, Tornei di Gioco per allievi e genitori

## Coinvolgimento delle persone di minore età e delle loro famiglie

Tutte le attività ludiche e ludico-didattiche prevedono la fruizione da parte dei destinatari del progetto, individuati nei quasi 1.800 allievi di Scuola dell’Infanzia, Primaria o Secondaria degli Istituti Scolastici Partner.

Tali attività verranno erogate prevalentemente all’interno dell’ANNO SCOLASTICO 2021-2022, collocandosi come attività di arricchimento curricolare e/o extra-curricolare.

I laboratori che risulteranno essere stati più efficaci a fini di empowerment degli allievi verranno riproposte anche nell’ambito dei Centri estivi che alcuni degli Istituti scolastici erogheranno a Giugno e Luglio 2022.

Coerentemente con gli obiettivi di EMPOWERMENT e di promozione del dialogo tra pari, gli allievi saranno stimolati ad agire un ruolo di FRUITORI ATTIVI dei laboratori: potranno sperimentare la propria creatività e utilizzare il prodotto del proprio lavoro (si pensi ad es. alla mini-coccinella portachiavi), e riconoscere a sé stessi e ai propri compagni grandi potenzialità. Saranno inoltre protagonisti di forme di PEER EDUCATION coinvolgenti e divertenti, efficaci dal punto di vista della crescita personale.

Allievi, Insegnanti e Famiglie saranno poi interpellati per la VALUTAZIONE DI IMPATTO SOCIALE.

## Impatti previsti

### ALLIEVI SCUOLA DELL'INFANZIA

sperimentare la propria creatività, utilizzare il prodotto del proprio lavoro, socializzazione.

### ALLIEVI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA - laboratori di LUDODIDATTICA:

aumento 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), cognitive (pensiero astratto, problem solving, logica matematica, memoria di lavoro, pensiero tattico/strategico, pianificazione, valutazione del rischio, valutazione probabilistica), pensiero algoritmico e procedurale fondamentale per lavorare con efficacia sul coding, competenze Chiave (Comunicazione nella madrelingua, competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, competenze digitali, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa, consapevolezza ed espressione culturale), curiosità, interesse, voglia di approfondire anche argomenti disciplinari specifici

### ALLIEVI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA – laboratori con GIOCHI STEAM:

migliori risultati scolastici negli apprendimenti disciplinari, miglioramento attenzione e motivazione, sviluppo capacità di problem-solving e di lavorare in gruppo, orientamento al risultato rispettando consegne e tempi; empowerment delle bambine/ragazze;

### PER TUTTI GLI ALLIEVI

aumento benessere personale, autostima e senso di appartenenza ad un gruppo di pari e ad una comunità

## Aspetti innovativi della proposta

- la DIDATTICA LUDICA si fonda sulla GAME SCIENCE, area emergente della ricerca scientifica a contenuto fortemente multidisciplinare, efficace per osservare e stimolare l'apprendimento, la motivazione, il cambiamento e lo sviluppo di competenze cognitive, esecutive e relazionali complesse;
- proposta di ATTIVITA' DI AREA STEAM, quali disegno, Coding, robotica, stampa 3D;
- EMPOWERMENT DELLE BAMBINE, grazie al coinvolgimento nelle attività STEAM;
- AUTOSTIMA: sperimentare la propria creatività, utilizzare il prodotto del proprio lavoro (si pensi ad es. alla mini-coccinella portachiavi), riconoscere a sé stessi e ai propri compagni grandi potenzialità;
- PEER EDUCATION: cooperazione e sana competizione, imparare a vincere e a perdere.