



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

Gioghendi a Iscol@

SOGGETTO PROPONENTE

Associazione "La rete dei saperi"

e-mail

laretedeisaperi@gmail.com



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Gioghendi a Iscol@
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	primaria;secondaria primo grado
Distretti territoriali	CA
Giorni della settimana di disponibilità	Lunedì;Sabato;Venerdì;Giovedì;Mercoledì;Martedì
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	20
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

L'Associazione "La rete dei saperi" è un'associazione di promozione sociale che persegue la finalità di solidarietà, di creatività e innovazione, di valorizzazione e di protezione ambientale, di promozione sociale e culturale, nel pieno rispetto della libertà e dignità degli associati. Base fondamentale dell'attività associativa è il volontariato. Organizza, promuove e il sostiene attività formative e culturali, di promozione turistica, ambientali, sociali e creative.

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

Con questo progetto si vuole sfatare il luogo comune secondo cui il gioco sia solo un passatempo e dimostrare invece come sia uno strumento privilegiato dell'educazione, condizione ideale per l'apprendimento.

Lo scopo è fornire ai ragazzi un'esperienza capace di coinvolgere più canali di espressione soggettiva e intersoggettiva che favorirà l'inclusività.

La didattica ludica è infatti una forma complementare della didattica frontale tradizionale, ideale per i ragazzi delle scuole primaria e secondaria di primo grado, che hanno più risentito degli effetti della pandemia, in termini di occasioni e opportunità perdute.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Si è pensato che il gioco sia un modo facile per confrontarsi nuovamente con i propri compagni di scuola, riacquistando un po' di quella socialità che oggi non è semplice trovare dopo mesi di lockdown.

Verrà privilegiato il gioco di squadra, attraverso cui il ragazzo viene introdotto alla vita di gruppo e sperimenta la soddisfazione di partecipare all'attività collettiva offrendo il proprio contributo personale.

Attraverso i giochi collettivi i ragazzi imparano gradualmente ad affermare se stessi, ad adattarsi alla realtà, con gli altri e non contro, a indirizzare l'aggressività in modo da trasformarla in capacità di collaborazione, di comprensione, di rispetto e di benevolenza. Il ragazzo impara ad essere complementare agli altri, a fare la sua parte.

Le squadre, composte da un minimo di 5 ragazzi, si confronteranno tra loro nei diversi giochi in cui verranno affrontati molti dei temi proposti dall'Area Arte e creatività, con l'obiettivo di sviluppare competenze e conoscenze inerenti le arti, la poesia, la scrittura e la lettura creativa, la manualità in attività pratiche, lo sport.

Impareranno a controllare le emozioni, a coltivare i primi sentimenti di solidarietà, altruismo e generosità, a stimolare la creatività, a inventare sempre nuovi ruoli, imitare personaggi, proiettare in modo libero e spontaneo la propria realtà psichica e i vissuti personali.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Principali obiettivi sono stimolare la motivazione ad apprendere dei ragazzi e la consapevolezza di sé, mettendo al centro del progetto il gioco, che - diversamente dalle modalità teoriche e frontali - è una forma di apprendimento naturale, che favorisce lo sviluppo mentale del ragazzo, agevolando la prima interazione sociale con gli altri e contribuendo ad una crescita serena ed equilibrata.

Il laboratorio favorirà l'attività e l'esperienza, la collaborazione e la solidarietà: il gioco di squadra consente ai ragazzi di raggiungere risultati condivisi, sviluppando intraprendenza e capacità decisionale, nel rispetto di regole comuni, con flessibilità e resilienza nelle difficoltà.

Anche nel contesto scolastico, attraverso il gioco, potrà manifestare il suo subconscio, le sue preferenze, i suoi timori e le sue paure, guiderà le proprie capacità verso un fine, educerà l'intelligenza, potrà fare esperimenti anche azzardati nella finzione ludica, senza imbattersi nell'eventualità dell'insuccesso.

Il gioco infatti conserva e rinnova le attività acquisite, libera da emozioni negative e potenzialmente pericolose, prepara i sentimenti della solidarietà sociale.

Con questo progetto intendiamo alimentare la libera creatività dei ragazzi, facendo leva sulle caratteristiche tipiche del gioco: l'azione, la curiosità, l'esplorazione, la manifestazione dell'attività creatrice dello spirito.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Sono previste 5 tipologie di gioco:

Escape room, gioco immersivo di gruppo di tipo live-action, in cui i partecipanti interpretano fisicamente i personaggi con il proprio agire, creando indizi e risolvendo enigmi per uscire, entro un certo tempo, dalla stanza in cui verrà creata un'ambientazione coinvolgente.

Le sfide e gli enigmi saranno di varia tipologia e consisteranno in calcoli matematici, manipolazione di oggetti, messaggi cifrati: il lavoro di squadra sarà prezioso per combinare diverse abilità e competenze, nell'ottica della collaborazione.

Caccia al tesoro: gioco coinvolgente che si avvale di prove, sfide, messaggi e che mette in cui i partecipanti organizzati in squadre avranno il compito di arrivare tutti insieme al traguardo. Abbineremo al gioco molteplici abilità: quiz, intelligenza, conoscenza del territorio, storia, geografia, costruzioni, ricerca di oggetti, conoscenza della natura, corse, sfide, prove di ogni tipo.

Gioco di ruolo: attività creativa in cui i partecipanti vestono i panni di uno o più personaggi, agendo e interagendo, seguendo specifiche regole sullo sfondo di un determinato scenario e una precisa ambientazione. Si collabora allo sviluppo di una storia, che si dipana grazie all'estro e alla fantasia dei partecipanti. Il gioco di ruolo dal vivo coinvolge molteplici e differenti vie di attivazione (fisica, psicologica, cooperativa, competitiva) sia a livello individuale sia a livello sociale.

Gioco logico-sportivo: è richiesto ai ragazzi di mettere in campo le proprie passioni e abilità sportive, unendole ad attività che richiederanno capacità logico-matematiche.

Quizzettone: serviranno conoscenze specifiche nei vari campi del sapere, formale e non, che richiederanno anche velocità di pensiero, memoria, intuito, intelligenza e tante altre doti naturali o acquisite, che ognuno dovrà mettere a disposizione dei compagni, con senso di cooperazione e solidarietà reciproca. Gli strumenti metodologici scelti favoriscono l'integrazione e partecipazione dei ragazzi, creando situazioni di gioco condiviso in cui emergano positivamente la ricchezza e la valorizzazione delle diversità, i valori dell'empatia ma anche dei principi di pari opportunità e di non discriminazione.

Attraverso il gioco i ragazzi potranno verificare le loro capacità e attitudini, applicando le competenze trasversali acquisite.

La principale metodologia utilizzata sarà quella dell'imparare giocando che, se accompagnata dal pensiero e dalla riflessione, consente l'interiorizzazione e la piena consapevolezza, sperimentando un apprendimento divertente e piacevole.

Articolazione in fasi/attività

Fase1: Progettazione ed organizzazione dei 5 giochi selezionati in rapporto alle età dei partecipanti; predisposizione dei materiali didattici.



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Fase 2: Proiezione slide e video di presentazione del progetto, degli operatori e dell'Associazione e dei ragazzi nella prima giornata a scuola e organizzazione delle squadre con l'ausilio dell'insegnante tutor che conosce i ragazzi e può favorire la costituzione di squadre eterogenee. Creazione dei materiali promozionali e la preparazione degli inviti per la giornata finale di socializzazione.

Fase 3: Realizzazione dei giochi con la partecipazione dei ragazzi nelle 10 giornate previste dal progetto.

Fase 4: Social day: saluti e ringraziamenti, proiezione di video finali e giochi con la partecipazione delle famiglie che avranno insegnato ai propri ragazzi un gioco dell'infanzia di genitori o nonni, sconosciuti ai ragazzi di oggi e che si cimenteranno in questi "giochi del passato" con le squadre partecipanti.

Fase 5: Predisposizione della reportistica sulle attività svolte e sulla elaborazione del questionario finale da somministrare ai ragazzi partecipanti.