

**RETE MEDIA EDUCATION**  
**A.S. 2022/2023**

**SCHEDA DI PRESENTAZIONE LABORATORIO**

<b>TITOLO DEL LABORATORIO</b> <i>Il Gioco da Tavolo: un approccio ludico alle Life Skills</i>
<b>CONDUTTORI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Barone Davide</b> (Psicologo, Responsabile CSI Sassari e Regionale per il Gioco da Tavolo)</li><li>• <b>Furfaro Roberto</b> (Docente, Istituto Tecnico Industriale Angioy, Sassari)</li><li>• <b>Pensavalle Carlo Andrea</b> (Dip.to di Scienze Chimiche, Fisiche, Matematiche e Naturali, UNISS)</li><li>• <b>Sanna Annamaria</b> (Cognitive Behavioral Coach - Association for Coaching - International professional body London)</li><li>• <b>Antonella Ventura</b> (Docente del Liceo Statale “Margherita di Castelvì”)</li></ul>
<b>DURATA</b> Periodo: novembre -dicembre 2022 Numero e durata degli incontri: 6 incontri di 2 ore ciascuno, <b>h. 14.30 – 16.30</b> Date degli incontri: <b>giovedì 10/11; giovedì 17/11; giovedì 24/11; giovedì 01/12; lunedì 15/12; giovedì 12/01/2023</b> Ore totali: <b>12</b>
<b>LUOGO</b> Liceo Statale “Margherita di Castelvì”- Sassari
<b>DESTINATARI</b> Studentesse e studenti del Biennio della Scuola Secondaria Superiore - Rete Media Education
<b>DESCRIZIONE</b> Il mondo del Gioco da Tavolo (GdT) è in costante espansione da diversi punti di vista: come strumento scientifico per comprendere meglio i meccanismi che regolano il funzionamento del nostro cervello e come mezzo per potenziare l'apprendimento in tutti i contesti educativi/formativi. La Scienza del Gioco o Game Science sta acquisendo un ruolo sempre più significativo in merito all'apprendimento e all'allenamento di capacità cognitive, emotive, relazionali ed etiche, andando a configurarsi come un'area emergente della ricerca scientifica. Il GdT, in questo senso, favorisce l'acquisizione di nuove abilità e/o il consolidamento di quelle già presenti. Viviamo nel “Secolo Ludico” come ci ricorda nel suo manifesto Eric Zimmerman, membro fondatore del Game Center presso la New York University, in cui il gioco sarà sempre più uno strumento e un linguaggio di comunicazione globale. Le neuroscienze dimostrano l'importanza del GdT non solo come modalità di intrattenimento, ma anche come dispositivo che impegna le capacità cognitive e motivazionali di chi gioca. Ricerche internazionali, quali quelle condotte presso il Game Science Research Center della Scuola IMT Alti Studi di Lucca, confermano che l'esposizione ai GdT impattano

# **RETE MEDIA EDUCATION**

## **A.S. 2022/2023**

positivamente su queste capacità e molte altre ancora. Allo stesso modo il GdT ha un potere di attrazione e coinvolgimento enorme e può essere sfruttato per rafforzare e incentivare i processi di apprendimento delle ragazze e dei ragazzi. Quando gioco e apprendimento coabitano si parla di Game-based Learning (GbL), termine con il quale si intende la disciplina che studia e utilizza il gioco in campo educativo e le risorse che la componente ludica può offrire come strumento per l'apprendimento; componente che si è venuta a sviluppare in maniera consistente negli ultimi decenni. Il GbL rappresenta l'uso del gioco come metodologia all'interno del processo di insegnamento /apprendimento. In questo senso il gioco diventa *ludiforme*, ovvero ha come scopo e fine non solo il divertimento ma anche l'apprendimento e l'acquisizione di competenze.

Dalla letteratura emergono i fattori che caratterizzano l'utilizzo del GdT in campo educativo: supporto e motivazione all'apprendimento; acquisizione di contenuti disciplinari in una forma inedita che produce un'esperienza di piacere; acquisizione di abilità trasversali indispensabili nella moderna società della complessità e della liquidità; consapevolezza e padronanza dei propri processi di apprendimento e dei meccanismi che lo regolano, dell'imparare a imparare; miglioramento delle proprie capacità e del proprio senso di autoefficacia e autostima. Il GdT si configura quindi come mezzo utile all'apprendimento di Life Skills ed Executive Functioning Skills (Funzioni Esecutive) per l'apprendimento permanente (Lifelong Learning). Queste competenze permettono agli studenti e alle studentesse di poterle utilizzare non solo nei contesti formali (Scuola), ma anche in quelli informali e non formali (Lifewide Learning).

### **OBIETTIVI**

- Promuovere il Gioco da Tavolo come veicolo di competenze trasversali (Life Skills) necessarie per comprendere l'odierna società della complessità.
- Promuovere forme efficaci di relazionalità, socialità, comunicazione e spirito di collaborazione attraverso il gioco strutturato da tavolo.

### **PROGRAMMA**

- L'azione progettuale è costituita dalle seguenti attività che si svolgono nei 6 incontri previsti:
- GdT e Attention, Problem Solving.
- GdT e Working Memory, Pianification, Critical Thinking.
- GdT e Cognitive Flexibility, Creative Thinking.
- GdT e Decision Making, Visual-Spatial.
- GdT e Verbal Linguistic, Interpersonal.
- GdT e Emotional Self-Regulation, Stress Management;

### **MAPPATURA DELLE COMPETENZE**

- Le attività proposte dall'azione progettuale mirano al sostegno di:
- competenze sociali per l'integrazione e la capacità di lavorare in squadra: impegno, rispetto, responsabilità, capacità di comunicazione e interazione.
- competenze emozionali per favorire la gestione delle emozioni e la loro comunicazioni agli altri: spirito d'iniziativa, proattività, ottimismo, gestione efficiente dello stress e leadership.
- competenze motivazionali per favorire il raggiungimento di migliori prestazioni e influenzare positivamente il clima di lavoro: interesse per l'apprendimento, perseveranza, ricerca del risultato e gestione efficiente del tempo.
- competenze intellettuali legate alla comunicazione, alla creatività, alla capacità critica e

**RETE MEDIA EDUCATION**  
**A.S. 2022/2023**

analitica, nonché alle capacità di pianificazione e organizzazione.

**MODALITÀ DI VALUTAZIONE**

Conduzione di un'attività di animazione di uno dei GdT presentati, rivolta ai genitori e alle famiglie dei ragazzi e delle ragazze partecipanti al laboratorio di GdT, negli spazi messi a disposizione dalla Scuola ospitante.

**MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE**

GdT di proprietà del Gruppo dei Conduttori

**NUMERO MAX PARTECIPANTI**

15