



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASTELLARANO

Via Fuori Ponte, 23 - 42014 Castellarano (RE) Cod. Fisc.91094360350 Tel. 0536-075530
e-mail: reic83700l@istruzione.it - pec: reic83700l@pec.istruzione.it - www.iccastellarano.edu.it



Ai docenti della scuola secondaria di primo grado

Ai collaboratori scolastici

Al sito web

OGGETTO: Formazione per docenti e attività per gli studenti delle classi seconde sul gioco da tavolo.

A partire da febbraio, tutte le classi seconde saranno coinvolte in un laboratorio in orario curricolare sul gioco da tavolo della durata di quattro ore divise in due mattinate. Le attività proposte agli alunni saranno precedute da un incontro di formazione per tutti i docenti interessati (non solo quelli delle seconde), guidato dalla Dott.ssa Rivi Arianna della coop. BASE.

L'incontro, per tutti i docenti, si svolgerà mercoledì 14/02 dalle 14.30 alle 17.30 presso la scuola media.

Link per l'iscrizione <https://forms.gle/o8FzV7Tpkyo1FkXp8>

Il linguaggio ludico è, per così dire, il "pane quotidiano" dei giovani. Siamo convinti che chiunque entri in contatto con loro, in contesti più o meno formali e formativi, trarrebbe vantaggio dalla conoscenza delle dinamiche e meccaniche che stanno alla base del panorama ludico (digitale e analogico).

Il gioco è uno strumento privilegiato per sviluppare competenze Etiche, Socio-Emotive, Cognitive e Relazionali. Come ogni strumento potenzialmente educativo, anche il gioco va conosciuto, studiato, sperimentato e, soprattutto, adattato ai contesti di riferimento. È uno strumento di lavoro con enormi potenzialità, che permette di riflettere/agire sui processi che sono alla base degli apprendimenti e delle relazioni, con numerosi vantaggi rispetto ad altri strumenti: è versatile in quanto a numero di giocatori, età e capacità; è un linguaggio vicino a ragazze e ragazzi, in grado di coinvolgerli in maniera attiva; è complessivamente economico, inclusivo. Inoltre, ogni gioco consente un livello di interazione variabile tra i giocatori; quindi, può essere utilizzato come strumento d'osservazione e/o socializzazione.

Il percorso formativo in oggetto si pone come finalità quella di fornire strumenti teorici e pratici sui giochi da tavolo: giochi analogici e d'autore, che sono quindi facilmente reperibili sul mercato. L'obiettivo del percorso è quello di implementare il personale bagaglio di competenze dei partecipanti, utili e necessarie per interagire, in spazi aggregativi, con bambini, preadolescenti, adolescenti e giovani.

Chi parteciperà avrà la possibilità di imparare alcune nozioni di base della didattica ludica e di sperimentare, giocando, la varietà di competenze che possono essere sviluppate attraverso giochi da tavolo.

Nei mesi di febbraio e marzo, le classi 2° parteciperanno ad attività laboratoriali di gioco da tavolo (2 appuntamenti da 2 ore ciascuno), durante i quali gli alunni e le alunne potranno "mettersi in gioco" in prima persona, insieme e accompagnati da un'esperta esterna e dai docenti presenti in classe.

Di seguito le date e gli orari:

FEBBRAIO	VEN 16	SAB 17	MERC 21	VEN 23	SAB 24
1°ora	2A	2B	2D	-----	2A
2°ora	2A	2B	2D	2F	2A
3°ora				2F	
4°ora	2E	2C		2G	2E
5°ora	2E	2C		2G	2E
MARZO	VEN 1	SAB 2		VEN 8	
1°ora	2B	2G			
2°ora	2B	2G		2D	
3°ora	2C	2F		2D	
4°ora	2C	2F			
5°ora					

Nel sottolineare la validità e l'importanza dell'iniziativa, ringrazio tutti per la partecipazione e la collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
dott.ssa Maria Migale