



## PROGETTO FORMATIVO DEL CORSO

### Apprendere con i giochi da tavolo

#### TEMA

Il gioco da tavolo accompagna l'uomo nel corso dei millenni, ed ha assunto nella storia vari significati ed utilizzi. Oggi esso può essere utilizzato nel contesto classe per lo sviluppo dei contesti educativi e per migliorare le relazioni all'interno del gruppo. Inoltre risulta utile per lo sviluppo delle life skills e per il supporto a bambini e ragazzi con difficoltà e disturbi dell'apprendimento.

#### FINALITÀ

I boardgame rappresentano uno strumento utile per coinvolgere i bambini e i ragazzi in un'esperienza unica, attraverso la quale sviluppare gli aspetti emotivi, relazionali e gli apprendimenti. Attraverso il "giocare da tavolo" possiamo migliorare la visione che i bambini hanno di se, le relazioni con i compagni e supportare l'apprendimento e lo sviluppo di life skills, tutte quelle competenze necessarie per permettere ai ragazzi di diventare adulti che vivono nel contesto sociale in modo propositivo ed efficace affrontando con positività le sfide che la vita quotidiana propone. Infine i giochi da tavolo possono essere uno strumento differente sul quale costruire apprendimenti per tutti quei bambini e ragazzi che presentano difficoltà o disturbi di apprendimento.

#### OBIETTIVI

- fornire elementi teorici sull'utilità del gioco da tavolo nello sviluppo di apprendimenti all'interno del contesto classe
- far accrescere la conoscenza del panorama di giochi in scatola disponibili in Italia;
- fornire gli elementi necessari per il corretto utilizzo dello strumento

#### METODOLOGIA DI LAVORO:

Lezioni frontali: elementi teorici sulla storia del gioco da tavolo, sugli aspetti teorici di base e sul suo corretto utilizzo

Laboratori esercitazioni: utilizzo dei più importanti giochi da tavolo presenti sul mercato internazionale e sperimentazione delle metodologie corrette per il loro insegnamento

#### PROGRAMMA DEI LAVORI:

##### 1° INCONTRO (2,5 ORE):

- breve presentazione del corso e compilazione del questionario iniziale sulle aspettative formative.
- **L'importanza del gioco nei contesti educativi:** cenni di pedagogia del gioco

##### 2° INCONTRO (2,5 ORE):

- **un po' di storia:** il gioco in scatola nel corso dei millenni



Sede Operativa e Amministrativa: Viale Verona 107- 37022 Fumane (VR)  
Telefono 0456895148 - Fax 0454854096 - P.I. 03192670234  
Iscrizione: Albo delle Coop. A109115 - Albo regionale delle Coop. Sociali Sez. A n. VR0112

3°INCONTRO (2,5 ORE):

- **quanti e quali giochi:** excursus sui giochi più importanti nel mercato internazionale e sulle diverse tipologie (giochi competitivi, cooperativi, giochi americani e tedeschi...)

4°INCONTRO (2,5 ORE):

- **introduzione alle life skills:** quanti e quali sono le life skills riconosciute dall'Oms
- **boardgame e life skills:** lo sviluppo delle competenze di vita attraverso l'utilizzo dei giochi da tavolo

5°INCONTRO (2,5 ORE):

- **esercitazione di gruppo:** sperimentiamo i giochi e ne associamo le competenze

6°INCONTRO (2,5 ORE):

- **gioco e dsa:** il gioco da tavolo può supportarci nello sviluppo degli apprendimenti con chi presenta difficoltà e disturbi dell'apprendimento?

7°INCONTRO (2,5 ORE):

- **giochi cooperativi:** come migliorare le relazioni nella classe attraverso il gioco da tavolo

8°INCONTRO (2,5 ORE):

- **tiriamo le somme:** laboratorio finale sull'argomento
- Somministrazione del questionario finale e per la valutazione finale.

#### **NOMINATIVO DEL DIRETTORE RESPONSABILE:**

Dott. Simone Perina, dottore in Scienze dell'Educazione (vedi CV).

#### **NOMINATIVI DEI RELATORI:**

Dott. Matteo Sposito, operatore sociale e counselor, Valentina Salzani educatrice (vedi CV).

#### **DESTINATARI (distinti per ordine e grado di scuola ed eventuale numero massimo di partecipanti):**

Insegnanti delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

#### **PERIODO E SEDE DI SVOLGIMENTO DEL CORSO**

Da novembre 2018 a gennaio 2019

Presso Hermete soc.coop.soc. Onlus viale Verona, 106 – Fumane (Verona)

#### **MAPPATURA DELLE COMPETENZE ATTESE**

I partecipanti acquisiranno le seguenti competenze:

- conoscenza del panorama di giochi in scatola editi in Italia;
- capacità di utilizzare i giochi da tavolo nel contesto classe rispetto agli apprendimenti
- conoscenza a capacità di utilizzo di una vasta gamma di boardgame per lo sviluppo delle life skills
- utilizzo dei giochi in scatola nel supporto agli apprendimenti rispetto a bambini e ragazzi con difficoltà e disturbi di apprendimento

#### **MODALITÀ DI VERIFICA FINALE:**

- scheda di autovalutazione del formatore da compilare a fine corso, con dati raccolti tramite S.W.A.T (valutare i punti di forza (**S**trengths), i punti di debolezza (**W**eaknesses), le opportunità (**O**pportunities) e le minacce (**T**hreats).
- questionario iniziale e questionario finale sul gradimento del corso da parte dei partecipanti.

