

-  Via Emilia Ovest 101 - 41124 Modena
-  [amministrazione@ludolabo.com](mailto:amministrazione@ludolabo.com)
-  FB-IG-LI: @ludolabocoop

## PROGETTI PER LE SCUOLE COOP. LUDO LABO A.S. 2025/2026

### PREMESSA

Il gioco, nelle sue molteplici forme, è oggi uno dei più diffusi media culturali e come ci ricorda Romina Nesti (2012) è una delle poche "costanti umane", da sempre - e ovunque - presente nella vita degli individui, che da necessità biologica si è trasformato in una necessità sociale.

Quello del gioco e del giocare, inoltre, è un clima familiare per le giovani generazioni, ma anche per le meno giovani, e questo significa che esiste già un terreno fertile sul quale investire anche in termini di spazi di incontro tra giovani e adulti, un luogo adatto per creare quello che Staccioli definisce un "atteggiamento ludico" (2012), cioè un'operazione complessa che coinvolge adult\*, istituzioni e student\* ed assume rilevanza almeno da tre angolazioni: quella individuale, della persona; quella strutturale, delle regole; quella culturale, del contesto.

A differenza di musica, audiovisivo e letteratura, gli utilizzi del gioco e la sua diffusione in ambito scolastico oggi sono ancora relativamente limitati, soprattutto se ci riferiamo a giochi da tavolo e di ruolo d'autore e non a giochi nati a scopo esplicitamente didattico.

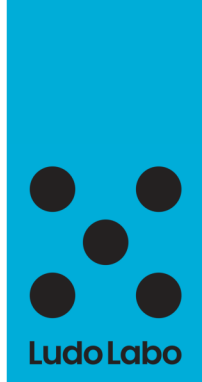
Come gli altri media culturali (libri, film, musica ecc.) il gioco offre l'opportunità di veicolare contenuti, di affrontare tematiche più o meno complesse, di stimolare competenze.

Esso però, a differenza del libro, del video o della musica, ha anche il grande pregio di essere interattivo, di porre i partecipanti nella necessità di compiere scelte, di agire per se stessi\*, di interagire con altri\* e con un sistema, lavorando in maniera naturale sulla socialità.

### PERCHÉ IL GIOCO?

Il gioco è uno strumento privilegiato per sviluppare competenze Etiche, Socio-Emotive e Cognitive. È uno strumento di lavoro con enormi potenzialità, che permette di riflettere/agire sui processi che sono alla base degli apprendimenti e delle relazioni.

Come accennato, crediamo che il gioco offra diversi vantaggi rispetto ad altri media: fornisce l'opportunità di creare spazi di incontro e di confronto, spazi in cui bisogna



 Via Emilia Ovest 101 - 41124 Modena  
 [amministrazione@ludolabo.com](mailto:amministrazione@ludolabo.com)  
 FB-IG-LI: @ludolabocoop

imparare a gestire sia la vittoria che la sconfitta, in cui i partecipanti e le partecipanti siano soggetti attivi, che agiscono e non si limitano a reagire, che interagiscono tra loro ed imparano a gestire le relazioni - siano esse collaborative o competitive - ed autogestirsi; esiste solo in un contesto di regole, che viene vissuto come un'esperienza immersiva, motivante e divertente e che allo stesso tempo presuppone impegno, concentrazione, focus sull'obiettivo, capacità di problem solving, attivazione della memoria di lavoro e flessibilità cognitiva.

La capacità di mettersi in gioco in prima persona, di costruire e ricostruire le proprie strategie sulla base di ciò che accade nel contesto sociale in cui viviamo e degli imprevisti, la capacità di mettersi in dialogo con altr\* nella complessità non sono solo competenze utili ma - oggi - sono necessarie per imparare a muoversi nel mondo.

Da questo punto di vista, il gioco risulta uno strumento davvero versatile poiché, grazie alla formazione e competenza degli esperti è possibile, ogni volta, mettere in relazione in maniera efficace obiettivi e strumenti, selezionando accuratamente ciò che è più adeguato alle finalità del progetto.

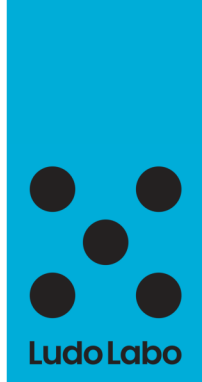
Gli esperti e le esperte, conoscendo bene il gioco e le sue meccaniche, possono infatti modellare le regole insieme ai docenti ed alle docenti, per renderlo più fruibile o per far sì che l'attività risponda al meglio agli obiettivi prefissati.

Infine, il gioco è uno strumento ad alta fruibilità perché esiste una vastissima gamma di prodotti d'autore a disposizione, non solo acquistabili, ma anche nelle ludoteche, nelle biblioteche e nei centri culturali e questo aspetto rende l'attività replicabile. Basti pensare che il mercato del gioco da tavolo a livello globale valva circa 20 miliardi di dollari nel 2023, con previsioni di raddoppio entro il 2030, che esistono più di 100 mila titoli e che solo lo scorso anno, alla fiera di Essen in Germania, sono stati presentati circa 1700 nuovi giochi.

## **PROMOZIONE DI SANE ABITUDINI**

Occuparsi di promozione significa avere speranza e progettare guardando al futuro, con l'idea che l'acquisizione di buone e sane abitudini possa essere la via maestra per contrastare l'insorgenza di malesseri causati da stili di vita e/o relazionali poco salutari.

Nel territorio in cui la nostra cooperativa è nata ed ha sede tuttora, esiste un Tavolo sul Gioco Sano, di cui siamo parte attiva, creato per la co-progettazione di interventi e attività tra AUSL e Terzo Settore proprio allo scopo di promuovere il gioco analogico come sana abitudine.



-  Via Emilia Ovest 101 - 41124 Modena
-  [amministrazione@ludolabo.com](mailto:amministrazione@ludolabo.com)
-  FB-IG-LI: @ludolabocoop



Come detto in precedenza, nel metodo della didattica ludica, i giochi da tavolo e di ruolo sono strumenti per veicolare messaggi e stimolare competenze, esattamente come tanti altri strumenti nelle mani e nella mente di un soggetto educante in senso ampio possono essere molto preziosi se inseriti nel giusto setting.

Dal punto di vista della prevenzione, essi sono utili perché richiedono costantemente di fare delle scelte, allenando così il processo decisionale, la valutazione del contesto, delle risorse a disposizione, dei limiti e dei rischi. Allenarsi per imparare a scegliere fin da piccol\*, stimolando il senso critico, pensiamo possa essere molto utile in prospettiva, crediamo che implementi la "cassetta degli attrezzi" con cui le giovani generazioni entrano in contatto con il mondo che può offrire loro occasioni per superare limiti, momenti in cui la scelta di una strada piuttosto che di un'altra dipende dalle strategie di valutazione del contesto che si attivano e che, quindi, devono essere costruite in precedenza, per essere pronte nel momento in cui sono necessarie.

## PERCORSI FORMATIVI E LABORATORIALI

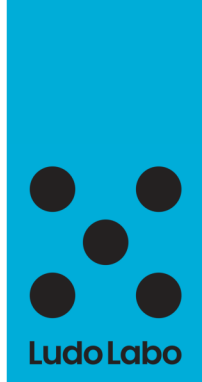
Il nostro team è un gruppo variegato di esperti ed esperte in ambito ludico e pedagogico e questo ci consente, volta per volta, di **cucire un "abito su misura" mettendoci in ascolto della committenza**.

Da anni collaboriamo attivamente con università, centri di ricerca - come l'Università di Modena e Reggio Emilia, il Game Science Research Center, il Centro di Ricerca Interdipartimentale sui Giochi per il Cambiamento Sociale, per fare alcuni esempi - e con altre realtà accreditate che si occupano di validare il metodo della didattica ludica e la relazione tra gioco e formazione dal punto di vista scientifico e sperimentale.

Sulla base dei bisogni e delle richieste, siamo in grado di **elaborare percorsi formativi e laboratoriali ad hoc, situati e inclusivi**, in risposta alle esigenze del contesto, con una struttura flessibile e rimodellabile.

Di seguito, suddivisi per ordine di scuola, riportiamo alcuni esempi delle attività che proponiamo. I percorsi presentati costituiscono dei *format* già ampiamente sperimentati in contesti scolastici ed extrascolastici, ma sono eventualmente modificabili - in accordo con l'espert\* - sulla base delle esigenze della committenza e del contesto





-  Via Emilia Ovest 101 - 41124 Modena
-  [amministrazione@ludolabo.com](mailto:amministrazione@ludolabo.com)
-  FB-IG-LI: @ludolabocoop

## Argomenti

### SEZIONE 1 - SCUOLA PRIMARIA

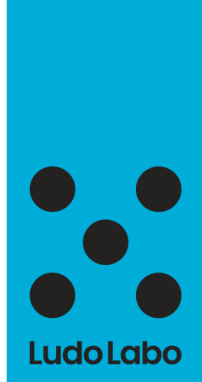
ACCOGLIENZA  
CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA  
CODING A BLOCCHI, ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE  
COMPETENZE DI BASE  
MODELLAZIONE E STAMPA 3D  
STEM E STEAM

### SEZIONE 2 - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA  
CODING A BLOCCHI, ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE  
COMPETENZE DI BASE  
DISPERSIONE SCOLASTICA  
EDUCAZIONE CIVICA  
ESCAPE ROOM  
GIOCO E ARTE  
GIOCO E LETTERATURA  
GIOCO E SCIENZA  
INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA  
INTERNET CONSAPEVOLE: NAVIGARE IN SICUREZZA  
MODELLAZIONE E STAMPA 3D  
ORIENTAMENTO SCOLASTICO (ALUNN\* E GENITORI)  
PODCAST DI CLASSE  
STEM E STEAM  
STORIA CONTEMPORANEA

### SEZIONE 3 - SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA  
CODING UNPLUGGED  
COMPETENZE DI BASE  
DISPERSIONE SCOLASTICA  
EDUCAZIONE CIVICA  
ESCAPE ROOM  
GIOCO E ARTE  
GIOCO E LETTERATURA  
GIOCO E SCIENZA  
INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA  
MURDER PARTY  
ORIENTAMENTO SCOLASTICO (ALUNN\* E GENITORI)  
PARITÀ DI GENERE  
PODCAST DI CLASSE  
STEM E STEAM  
STORIA CONTEMPORANEA



-  Via Emilia Ovest 101 - 41124 Modena
-  [amministrazione@ludolabo.com](mailto:amministrazione@ludolabo.com)
-  FB-IG-LI: @ludolabocoop



**Ringraziandovi per la vostra  
attenzione,  
restiamo a disposizione per ogni dubbio  
o chiarimento e  
vi auguriamo buon anno scolastico e  
buon gioco!**

*Dott. Andrea Ligabue  
Responsabile Progetti Educativi  
Ludo Labo Società Cooperativa*

