



Ludo Labo
Via Emilia Ovest 101, 41124, Modena
www.ludolabo.com
amministrazione@ludolabo.com
P.Iva / C.Fiscale: 03948720366

PROGETTI PER LE SCUOLE COOP. LUDO LABO

A.S. 2026/2027

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 stess*, di interagire con altr* 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 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 *proiettare 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*.

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 piccoli*, 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.

Indice

SEZIONE 1 – SCUOLA PRIMARIA

ACCOGLIENZA.....	5
CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA.....	5
CODING A BLOCCHI, ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE.....	5
COMPETENZE DI BASE.....	6
MODELLAZIONE E STAMPA 3D.....	12
STEM E STEAM.....	14

SEZIONE 2 – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

ACCOGLIENZA.....	5
CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA.....	5
CODING A BLOCCHI, ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE.....	5
CODING UNPLUGGED.....	6
COMPETENZE DI BASE.....	6
DISPERSIONE SCOLASTICA.....	6
EDUCAZIONE CIVICA.....	7
ESCAPE ROOM.....	8
GIOCO E ARTE.....	9
GIOCO E LETTERATURA.....	9
GIOCO E SCIENZA.....	10
INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA.....	11
INTERNET CONSAPEVOLE: NAVIGARE IN SICUREZZA.....	11
MODELLAZIONE E STAMPA 3D.....	12
ORIENTAMENTO SCOLASTICO (ALUNN* E GENITORI).....	13
PODCAST DI CLASSE.....	14
STEM E STEAM.....	14
STORIA CONTEMPORANEA.....	15

SEZIONE 3 – SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

ACCOGLIENZA.....	5
CODING UNPLUGGED.....	6
COMPETENZE DI BASE.....	6
DISPERSIONE SCOLASTICA.....	6
EDUCAZIONE CIVICA.....	7
ENTRE COMP.....	8
ESCAPE ROOM.....	8
GIOCO E ARTE.....	9
GIOCO E LETTERATURA.....	9
GIOCO E SCIENZA.....	10
INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA.....	11
MURDER PARTY.....	12
ORIENTAMENTO SCOLASTICO (ALUNN* E GENITORI).....	13
PARITÀ DI GENERE.....	13
PODCAST DI CLASSE.....	14
STEM E STEAM.....	14
STORIA CONTEMPORANEA.....	15

ACCOGLIENZA

Target: Classi 1° della scuola primaria, secondaria di I e II grado

Questa attività prevede la progettazione e la gestione di laboratori ludici (gioco da tavolo o di ruolo) di socializzazione e conoscenza, per favorire l'incontro con l'altro e la creazione del gruppo classe in modo divertente, coinvolgente e in un contesto in cui i giudizi sono sospesi perché l'attenzione è focalizzata sul gioco. Per gli alunni e le alunne, questi laboratori sono occasioni per conoscersi, fare gruppo e divertirsi insieme; per il corpo docente sono occasioni preziose per osservare i propri studenti e studentesse in un contesto non puramente didattico ed entrare in contatto con le loro competenze e abilità in un ambiente in cui non è prevista una valutazione.

Percorso da 6 - 8 - 10 ore: 2 o più incontri da 2 ore per classe
e 1 incontro da 2 ore di formazione docenti

CANVA E COMUNICAZIONE VISIVA: DIVENTA UN DESIGNER!

Target: Scuola primaria (3a-5a) e secondaria di primo grado

Questo laboratorio è dedicato all'alfabetizzazione visiva e alla creazione di contenuti. Utilizzando Canva, uno strumento di progettazione grafica semplice e versatile, gli studenti impareranno a creare presentazioni per la scuola, documenti interattivi, esperienze ludiche e siti web. Si concentreranno sui principi base del design: colori, font, layout e come comunicare un messaggio in modo efficace attraverso le immagini.

Obiettivi: Sviluppare la creatività e il senso estetico, imparare a usare un software di grafica, migliorare le competenze di comunicazione visiva.

Percorso da 8 ore: 4 incontri da 2 ore

CODING A BLOCCHI, ROBOTICA E PROGRAMMAZIONE: DIAMO VITA AI ROBOT!

Target: Scuola primaria (3a-5a) e secondaria di primo grado

Questo laboratorio introduce i concetti base del coding in modo giocoso e visivo. Utilizzando piattaforme di programmazione a blocchi come Scratch, gli studenti impareranno a creare storie interattive, giochi e animazioni. Successivamente, applicheranno le loro conoscenze per programmare piccoli robot educativi, come ad esempio i robot Lego Spike o Makeblock, facendoli muovere, emettere suoni e

reagire all'ambiente. Il tutto con un approccio ludico che porterà i partecipanti ad avvicinarsi alle sfide proposte, cercando di inserire nelle diverse esperienze il proprio tocco personale e, soprattutto, lavorare sullo spirito di iniziativa ed imprenditorialità.

Obiettivi: Sviluppare il pensiero logico e computazionale, risolvere problemi in modo sequenziale, comprendere il funzionamento di base della robotica.

Percorso da 10 ore: 5 incontri da 2 ore

CODING UNPLUGGED

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado
(adattamenti anche per gli ultimi anni della primaria)

L'obiettivo specifico è quello di stimolare le competenze STEAM (vedi proposta STEM e STEAM) e di fornire le basi del coding tramite un approccio analogico che parta dalla riflessione di quello che è il pensiero computazionale, ovvero pensare in maniera algoritmica trovando soluzioni e sviluppandole.

La finalità è quella di allenare, sviluppare e valutare competenze cognitive e relazionali attraverso il gioco.

Percorso 10 ore: 5 incontri da 2 ore

COMPETENZE DI BASE

Target: Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

L'obiettivo specifico è quello di stimolare le competenze di base richieste dalla scuola, con particolare attenzione all'imparare ad imparare, allo spirito di imprenditorialità, al problem solving, al senso critico e alla comunicazione nella propria lingua.

La finalità è quella di allenare, sviluppare e valutare competenze cognitive, etiche e relazionali attraverso il gioco.

Percorso 4-6-10 ore: 2-3-5 incontri da 2 ore

DISPERSIONE SCOLASTICA

Target: scuola secondaria di I e II grado

Attraverso l'esplorazione delle proprie competenze ed intelligenze, l'* student* possono approfondire la conoscenza di sé, oltre a lavorare sulla propria autostima e sulla motivazione alla riuscita: le leve su cui poggia il successo formativo.

Il percorso prevede 4 incontri complessivi con il gruppo classe: nel primo, l'obiettivo d* formator* sarà quello di presentare al gruppo i vari tipi di intelligenza umana, attraverso una serie di attività il cui scopo è quello di fornire una raccolta di informazioni utili sia all* alunni*, sia al corpo docente; alla luce dei dati raccolti, la seconda fase dell'attività comincia con una riflessione condivisa adulta sul significato ed il valore di tali dati, per poi proseguire con altri momenti esperienziali per la classe. Lo scopo del percorso è che l* alunni* identifichino dopo ogni incontro alcune caratteristiche del sé, siano esse punti di forza o di debolezza, e di che costruiscano una vera e propria scheda personaggio che rappresenti ogni singol* alunni*.

Percorso di 10 ore:

4 incontri da 2 ore per classe, 2 incontri da 1 ora col corpo docente.

EDUCAZIONE CIVICA

Target: scuola secondaria di I e II grado

Correnti nuove

“Correnti nuove - Gioco di narrazione sulle Comunità Energetiche” è un gioco di ruolo di tipo cooperativo che vuole offrire un'esperienza educativa sul tema delle CER (Comunità Energetiche Rinnovabili) con una “S” in più di Solidali. Seguendo la narrazione tipica dei librogame multi-tavolo, i giocatori dovranno agire bilanciando l'interesse del proprio gruppo di appartenenza con la necessità di collaborare collettivamente per gestire e valorizzare l'energia come Bene Comune.

Grazie all'approccio divertente al tema delle CERS, è possibile comprenderne le dinamiche di funzionamento e le ricadute reali in termini di sviluppo socio-economico territoriale, attivando il confronto tra tutti gli attori locali. Il gioco è pensato come strumento ludico di accompagnamento a percorsi partecipati per la sensibilizzazione, formazione e progettazione di comunità energetiche sul territorio.

Percorso da 1 incontro da 2 ore

E se...

Questo LARP esplora la cooperazione come alternativa al modello competitivo. Ambientato negli anni '90, segue un gruppo di giovani che tenta di riqualificare un quartiere degradato attraverso un progetto sociale e inclusivo. I giocatori conoscono già i finali – uno di successo e uno di fallimento – e devono

improvvisare gli eventi che portano a quelle conclusioni.

Il gioco vuole suscitare una riflessione profonda e non giudicante, su due modelli quello collaborativo e competitivo, per metterli a confronto in un'esperienza immersiva che avvia un'analisi con modalità non convenzionali.

Percorso di 1 incontro da 4 ore

Scrivi, leggi e spiega – un approccio pratico al testo normativo

Questo progetto, guida gli studenti a scrivere, leggere e spiegare il regolamento di un gioco. Scrivere un regolamento, anche semplice, richiede precisione; leggerlo e capirlo è altrettanto complesso. Spiegarlo agli altri implica la capacità di comunicare in modo chiaro, creando collegamenti tra le regole per renderle comprensibili. Questo esercizio sviluppa competenze di pensiero critico, espressione orale e collaborazione, fondamentali per una cittadinanza attiva.

Percorso di 4 ore: 2 incontri da 2 ore

ENTRE COMP

Target: Scuola secondaria di secondo grado

(adattamenti anche per gli ultimi anni della secondaria di primo grado)

Le EntreComp, competenze imprenditoriali proposte dall'UE nel 2016, sono le competenze che permettono di far fronte alla complessità della società moderna. Sono alla base della progettazione sia in campo lavorativo che dei percorsi di apprendimento individuale. Le EntreComp individuano tre aree ognuna caratterizzata da 5 competenze: "idee e opportunità", "risorse" e "azioni". Questo percorso vuole andare a stimolare, osservare e valutare le diverse Entre Comp utilizzando il gioco che è il media culturale più efficace per affrontare la complessità.

Le EntreComp, competenze imprenditoriali proposte dall'UE nel 2016, sono le competenze che permettono di far fronte alla complessità della società moderna. Sono alla base della progettazione sia in campo lavorativo che dei percorsi di apprendimento individuale. Le EntreComp individuano tre aree ognuna caratterizzata da 5 competenze: "idee e opportunità", "risorse" e "azioni". Questo percorso vuole andare a stimolare, osservare e valutare le diverse Entre Comp utilizzando il gioco che è il media culturale più efficace per affrontare la complessità.

ESCAPE ROOM

Target: Scuole secondarie di primo e secondo grado

Una Escape Room è di fatto un rompicapo complesso che giocatrici e giocatori devono risolvere utilizzando le risorse a loro disposizione in una maniera spesso originale e non scontata. Il fatto che spesso sia necessario pensare fuori dagli schemi e che il tempo sia contingentato rende la cooperazione una necessità, valorizzando competenze diverse. Negli ultimi anni sono stati pubblicati diversi giochi da tavolo che riescono a trasporre l'esperienza delle Escape Room in un formato adatto all'uso delle scuole.

In questo percorso si utilizzerà il gioco Unlock! nelle secondaria di secondo grado, interessante anche per l'utilizzo che fa di una app a supporto del gioco con cui i giocatori devono interagire in certi momenti per risolvere enigmi, verificare codici o chiedere informazioni. Per la secondaria di primo grado si utilizzeranno i giochi Deckscape, Decktective e Undo, che non necessitano di un supporto digitale.

Percorso di 2-4-6 ore strutturato in 1-2-3 interventi da 1 ora

GIOCO E ARTE

Target: secondaria di primo e secondo grado

Caravaggio

Partendo dalla Storia e Biografia di Caravaggio, passando da "Stories" della Sergio Bonelli, arrivando alla Graphic Novel di Milo Manara, riflettiamo come la storia e le storie che ci piacciono sono storie di Persone. La centralità delle persone, delle loro vicende, del loro carattere, delle loro emozioni ci danno una visione della storia tridimensionale, partecipata e viva e non qualcosa di distante e lontano dalle nostre vite.

Questo cambio di prospettiva rende ogni evento di ispirazione per sognare, scrivere e giocare! In questo laboratorio si giocherà partendo dalla vita, dalle opere, e dai misteri che avvolgono la figura di Michelangelo Merisi da Caravaggio.

Lezione animata di 2 ore: 1 incontro

GIOCO E LETTERATURA

Target: secondaria di primo e secondo grado

Gioco e lovecraft: due immaginari che si incontrano

H.P. Lovecraft, come pochi altri autori, ha saputo emozionare ad avvincere tanti creativi che si sono ispirati al suo universo dando vita a numerose opere. Il mondo del gioco, in particolare, ha visto un proliferare di giochi da tavolo e di ruolo ispirati alle opere dell'autore e ai miti di Cthulhu. In questo laboratorio ludico-interattivo verranno mostrati alcuni dei più famosi giochi da tavolo e di ruolo dedicati all'opera di Lovecraft ritagliandosi il tempo di provarne qualcuno.

Percorso da 4 ore: 1 incontro

J. R. R. Tolkien

Il "Worldbuilding" è l'arte di creare mondi immaginari dettagliati e coerenti nei quali le storie prendono vita. Le opere di Tolkien, come il "Signore degli Anelli" e il "Silmarillion", sono un esempio magistrale di questo concetto. Questi mondi ricchi di storia, cultura e geografia hanno ispirato numerosi giochi, come "La Guerra dell'Anello", e gli adattamenti per Giochi di Ruolo come L'unico Anello, che consentono ai giocatori di esplorare e vivere il viaggio attraverso terre fantastiche, immergendosi completamente nel mondo creato dall'autore. Riflettendo come l'immaginazione dell'autore abbia creato un mondo tanto profondo e autentico da trasportare in un'avventura senza tempo. Dove il Viaggio attraverso la Terra di Mezzo non è altro che la Metafora del Viaggio che compie ciascuno di noi.

Percorso da 4 ore: 2 incontri da 2 ore ciascuno

Tra terra, luna e abissi -

Le visioni di Jules Verne e la scienza tra immaginario e futuro

Il progetto esplora le intuizioni scientifiche di Jules Verne, esplorando due delle sue opere più iconiche: "Viaggio al Centro della Terra", "Dalla Terra alla Luna" e "Ventimila leghe sotto i mari". Attraverso una lezione interattiva, i ragazzi e le ragazze saranno guidat* in un viaggio tra lo spazio e le profondità marine, per comprendere come Verne abbia anticipato le tecnologie del futuro, e come l'uomo abbia voglia di superare i propri limiti. Un'esperienza immersiva - divertente e formativa - dove i partecipanti potranno vestire i panni dei personaggi dei romanzi di Verne, attraverso un sistema di gioco di ruolo semplice e accessibile. Questo progetto mira a creare un ponte tra la letteratura e la scienza, stimolando la riflessione attraverso un'esperienza di gioco, inoltre è un'occasione per stimolare la creatività, la cooperazione e la narrazione.

Percorso di 4 ore per ciascuno dei temi (potenziali 3 incontri)

L'evento è strutturato in modo da permettere ai partecipanti di scegliere l'attività preferita

GIOCO E SCIENZA

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado

Il gioco può essere uno strumento molto efficace in supporto ad una didattica delle scienze che voglia essere non solo nozionistica ma anche operativa ed esperienziale. Il processo di affrontare un problema, ipotizzare delle metodologie risolutive, applicare e valutare i risultati sono elementi fondanti del pensiero scientifico. Curiosità, dubbio, comprensione dell'errore e del fallimento sono parole chiave per la creazione di una moderna cittadinanza scientifica. Il gioco nel suo stimolare pensiero critico, problem solving, creatività si inserisce perfettamente nella didattica delle scienze. In particolare in questo percorso andremo a proporre giochi che anche a livello tematico parlano di scienze in una maniera il più possibile rigorosa e corretta tenendo conto delle necessarie approssimazioni che lo strumento ludico necessita andando a stimolare curiosità e domande su processi, problemi ed argomenti scientifici.

Percorso 6-8-10 ore: 3-4-5 incontri da 2 ore

INTELLIGENZA ARTIFICIALE GENERATIVA

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado

In questo percorso, esploreremo il mondo dell'Intelligenza Artificiale (IA) in modo accessibile e critico. Attraverso attività interattive, i ragazzi scopriranno come l'IA viene usata nella vita di tutti i giorni (ad esempio, negli assistenti vocali o nei sistemi di raccomandazione di film). Impareranno a "allenare" semplici IA per riconoscere oggetti o parole, comprendendo i concetti di base come l'apprendimento automatico.

Inoltre verranno esaminati i rischi dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale, per comunicare quali sono anche i punti deboli e da attenzionare di questi strumenti per stimolare l'uso critico e consapevole.

Obiettivi: Comprendere le basi dell'IA e i suoi utilizzi, sviluppare un approccio critico verso le nuove tecnologie, riflettere sulle implicazioni etiche.

Percorso da 6 ore: 3 incontri da 2 ore

INTERNET CONSAPEVOLE: NAVIGARE IN SICUREZZA

Target: Scuola secondaria di primo grado

In un mondo sempre più connesso, è fondamentale che i ragazzi imparino a muoversi su Internet in modo sicuro e responsabile. Questo laboratorio, interattivo e basato su discussioni guidate, affronterà temi cruciali come la sicurezza online, la gestione della propria identità digitale, il rispetto della privacy e come riconoscere le fake news. Si parlerà anche di cyberbullismo e dell'importanza di un comportamento etico e rispettoso online.

Obiettivi: Promuovere un uso consapevole e sicuro di Internet, sviluppare il senso critico, comprendere i rischi e le opportunità del mondo digitale.

Percorso da 6 ore: 3 incontri da 2 ore

MODELLAZIONE E STAMPA 3D: DA UN'IDEA A UN OGGETTO

Target: Scuola primaria (3a-5a) e secondaria di primo grado

I partecipanti impareranno a trasformare un'idea astratta in un oggetto concreto. Utilizzeremo software di modellazione 3D semplici e intuitivi, come Tinkercad, per progettare oggetti in una progressione di complessità, come portachiavi, piccoli personaggi o parti di un ingranaggio. Dopo aver creato i loro modelli digitali, gli studenti avranno l'opportunità di vederli prendere vita attraverso la stampa 3D. In questo percorso, potranno prendere consapevolezza dei principi della modellazione e stampa 3D (cad parametrico, slicer,...) ed esplorare il flusso di lavoro che porta alla creazione di un modello stampato. Inoltre, sarà fondamentale la parte relativa al ragionamento sui prototipi per testare sul campo e migliorare i propri prodotti.

Obiettivi: Sviluppare il pensiero spaziale e la creatività, comprendere il processo di prototipazione, imparare a usare strumenti digitali per la progettazione.

Percorso da 10 ore: 5 incontri da 2 ore

MURDER PARTY

Target: Scuole secondarie di secondo grado
(di particolare interesse per gli Istituti Alberghieri)

Il progetto "Murder Party a Scuola" coinvolge gli studenti nella creazione e messa in scena di un gioco investigativo, dove ciascuno interpreta un personaggio legato a un mistero da risolvere. Gli studenti e le studentesse lavorano in team per scrivere la trama, creare i personaggi e organizzare l'evento, affinando le loro capacità creative e di problem-solving.

Recitando nei ruoli assegnati, essi sviluppano abilità comunicative, empatiche e

di leadership.

Il progetto stimola il pensiero critico, la collaborazione e favorisce l'autostima, permettendo agli studenti e alle studentesse di esprimersi in modo divertente e coinvolgente.

Negli istituti Alberghieri il percorso può essere strutturato come "cena con delitto" unendo quindi l'attività al normale percorso di supporto alla ristorazione.

Percorso 10 ore: 5 incontri da 2 ore

ORIENTAMENTO SCOLASTICO

Target: scuola secondaria di primo e secondo grado

Alla scoperta dei propri punti di forza e debolezza

Favorire la scoperta delle proprie capacità da parte degli studenti e studentesse utilizzando come mezzo il gioco da tavolo, di ruolo e il di ruolo dal vivo scegliendo titoli, attività ed esperienze che vadano a stimolare e sviluppare competenze diverse. Nel processo ci si occupa anche di migliorare la capacità di esporre le proprie strategie e scelte, di averne consapevolezza, di sapere condividere. La scelta di alcuni titoli porterà l'accento sulla capacità di collaborare per raggiungere un obiettivo, mentre altri andranno a mettere in risalto gli aspetti competitivi per far scoprire quanto questo possa essere all'interno o all'esterno della propria zona di comfort.

Grazie anche a momenti di debriefing e discussione, ci si pone l'obiettivo di far acquisire ai partecipanti una maggiore consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza e di accompagnarli passo dopo passo verso una più approfondita conoscenza di sé.

Percorso 10 ore: 2 interventi da 3 ore e 2 interventi da 2 ore

Orientarsi: chi sono e cosa voglio! (per genitori)

Il progetto si propone di sensibilizzare i genitori sulle divergenze di percezione tra loro e i ragazzi al momento della scelta della scuola superiore. Attraverso un intervento esperienziale e ludico, i genitori esplorano diverse percezioni di competenze e desideri dei ragazzi, evidenziando il contrasto tra le aspettative generazionali. Il gioco utilizza avatar e coinvolge in situazioni, che simboleggiano

queste differenze, favorendo un confronto costruttivo e preparatorio al percorso di orientamento scolastico.

Percorso che prevede un minimo di 2 incontri da 2 ore

PARITÁ DI GENERE

Target: scuola secondaria di II grado

La violenza di genere è un fenomeno strutturale, che si manifesta anche mediante forme quotidiane di discriminazione, stereotipi e relazioni di potere asimmetriche. In questo quadro, la scuola assume un ruolo centrale come spazio privilegiato di prevenzione e trasformazione.

L'educazione di genere, intesa come pratica educativa volta alla decostruzione degli stereotipi e alla promozione dell'equità, si configura come un elemento cruciale dell'azione scolastica. Non si tratta solo di contenuti, ma di intervenire sul piano relazionale, linguistico, simbolico ed emotivo.

In tale prospettiva, l'adozione di metodologie esperienziali e partecipative, come il gioco da tavolo *Free to Choose* creato dai ricercatori dell'Università di Modena e Reggio Emilia e il gioco di ruolo dal vivo (LARP), possono offrire strumenti innovativi per affrontare il tema in modo coinvolgente e trasformativo. Il gioco, grazie alla dimensione narrativa, interattiva ed emotiva che lo caratterizza, permette agli studenti di esplorare situazioni complesse, sperimentare punti di vista diversi e riflettere sulle dinamiche di genere in un contesto protetto ma intenso.

Percorso di durata variabile,
a seconda della tipologia di gioco concordata

PODCAST DI CLASSE: LA NOSTRA VOCE, IL NOSTRO RACCONTO

Questo laboratorio trasforma la classe in una vera e propria redazione. Gli studenti impareranno a progettare, registrare, montare e pubblicare un podcast. Attraverso la scelta di un tema di loro interesse (ad esempio, un'intervista, un racconto storico o una recensione di un libro), acquisiranno competenze tecniche sull'uso di microfoni e software di editing audio, e soprattutto svilupperanno capacità di scrittura, comunicazione orale e lavoro di squadra.

Obiettivi: Migliorare le competenze di scrittura e storytelling, sviluppare l'espressività orale, imparare a usare strumenti di produzione audio, lavorare in gruppo.

Percorso da 10 ore: 5 incontri da 2 ore

STEM E STEAM

Target: Scuola primaria e scuola secondaria di primo e secondo grado

Il gioco da tavolo permette di lavorare, in maniera efficace, su quelle che sono le Competenze Chiave di Cittadinanza e le Life Skills.

I giochi da tavolo strategici, di complessità diversificata per le diverse età di alunne ed alunni, sono a tutti gli effetti la presentazione di problemi complessi da risolvere e nel farlo vengono messe alla prova competenze matematiche, ingegneristiche dove è necessario un approccio scientifico nel senso di formulazione di ipotesi, valutazione dell'efficacia e riformulazione. Il gioco strutturato in generale è un approccio operativo alla complessità.

In questo tipo di intervento ai ragazzi verrà spiegato un gioco adatto alla loro età e poi verranno suddivisi in gruppi e svolgeranno una partita. A fine dell'intervento ci sarà un momento di riflessione comune e di condivisione dell'esperienza svolta per rafforzare gli apprendimenti e stimolare i processi meta-cognitivi fondamentali nello sviluppo delle competenze STEAM.

Percorso da 4 - 6 - 8 - 10 ore:

1-3 incontri di 2 ore di formazione docenti, 2-5 incontri da 2 ore con la classe

STORIA CONTEMPORANEA

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado

Il gioco è probabilmente tra i più potenti mezzi di comunicazione dei nostri giorni. Lo scopo del corso è approfondire la conoscenza del medium ludico, delle sue caratteristiche e delle sue potenzialità in funzione della didattica negli Istituti Secondari di I e II Grado. Le riflessioni che questo corso intende stimolare vanno dalla *media literacy* dello strumento ludico, nelle sue caratteristiche generali e per tipologia, al suo utilizzo per la didattica storica, fino agli aspetti pratici su come strutturare la lezione e suggerimenti per la costruzione consapevole di un patrimonio di risorse ludiche.

Proponiamo un percorso basato su 4 titoli, tutti già testati con insegnanti, studentesse e studenti, sia in aula che in altri contesti: "Radio Victory" (gioco di ruolo su una missione alleata nel 1944), "Livorno 1921 - la Rivoluzione a Congresso" (gioco da tavolo sul congresso del PSI), "La Battaglia di Benedello" (wargame introduttivo sull'omonima battaglia), "Memorie Coloniali" (gioco didattico sulle tracce del passato coloniale).

Percorso 10 ore: 5 incontri da 2 ore

**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
Cooperativa Ludo Labo*