

### Agenzie

Ludo Labo

### Ordini scolastici

Scuola primaria,  
Scuola secondaria I grado,  
Scuola secondaria II grado

### Classi

Scuola prim. classe I,  
Scuola prim. classe II,  
Scuola prim. classe III,  
Scuola prim. classe IV,  
Scuola prim. classe V,  
Scuola sec. I grado classe I,  
Scuola sec. I grado classe II,  
Scuola sec. I grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe I,  
Scuola sec. II grado classe II,  
Scuola sec. II grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe IV,  
Scuola sec. II grado classe V

### Anno scolastico

2024/25

## 486 - Giochi da tavolo e competenze

### Finalità

Sviluppare e valutare attraverso il gioco competenze cognitive, etiche, socio-relazionali e life-skills. Educare alla collaborazione e alla competizione. Fornire agli insegnanti la conoscenza di uno strumento (il gioco), duttile e molto potente. Sviluppare nei ragazzi interesse su specifici argomenti disciplinari, quali ad esempio la scienza e la storia. Trattare in maniera innovativa argomenti disciplinari quali le scienze o la storia. Lavorare sulla coesione del gruppo classe, sulla capacità di lavorare in squadra, sull'inclusione. Sviluppare competenze STEAM e attitudine all'imprenditorialità, la capacità di prendere decisioni in maniera critica.

### Referente

Andrea Ligabue  
andrea.ligabue@ludolabo.com  
cell. 392-0472697

### Modalità di prenotazione

Adesione

Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

### Documentazione

Materiale relativo al gioco e la didattica può essere reperito su [www.ludologo.com/progettoscuole/](http://www.ludologo.com/progettoscuole/)

### Note

E' possibile richiedere e progettare più incontri di gioco utilizzando e proponendo giochi diversi o riproponendo lo stesso gioco per approfondire le strategie.

Per tutte le scuole si può prevedere un incontro serale con i genitori in cui far conoscere (e far giocare) i giochi proposti in classe ai bambini in modo da aiutare lo sviluppo dell'attività ludica anche in famiglia a cui può fare seguito un pomeriggio/serata di gioco genitori-bambini.

Qualora più classi della stessa scuola aderiscano si può pensare ad un percorso personalizzato comprensivo anche di interventi di formazione per gli insegnanti.

### Caratteristiche

**Titolo:** Incontro e gioco

**Descrizione:**

Il gioco viene scelto in funzione degli obiettivi di apprendimento:

- Giochi di strategia: per imparare a risolvere problemi, ragionare, gestire risorse.
- Giochi collaborativi: per imparare a risolvere problemi in maniera collettiva e lavorare sotto pressione.
- Gioco e narrazione: per imparare giocando a raccontare storie.
- Gioco e storia: giochi a tema storico per sviluppare competenze, stimolare interesse e riflessione su argomenti specifici.
- Gioco e scienza: giochi a tema scientifico per sviluppare competenze, stimolare interesse e riflessione su argomenti specifici.

La classe viene divisa in gruppi e all'interno di ogni gruppo alunni ed alunne giocano in coppia. La scelta del gioco è in funzione degli obiettivi didattici e del grado scolastico. Dopo l'attività di gioco si procede con un momento di debrief collettivo in cui vengono analizzate scelte, decisioni ed esperienza in modo da stimolare metaconoscizione e riflessione. Metodologia: La metodologia è quella illustrata nel libro Didattica Ludica: competenze in gioco (Andrea Ligabue, Centro Studi Erickson 2019), utilizzata con successo in classe da oltre 10 anni ed illustrata da oltre anche nel laboratorio di Metodologie Didattiche nel corso di laurea di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Modena e Reggio Emilia

**Dove:** A scuola

**Tempi:** 2 h

**Costo per classe:** 100 €

**Obbligatoria:** Sì

---