

## **Una Ludoteca da Sogno**

Partecipa al concorso "Una Ludoteca da sogno", vinci per la tua classe una selezione di giochi da tavolo e un laboratorio ludico-didattico con game designer

### **Iscrizione**

Il concorso è rivolto a tutte le classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado dell'area di Milano. Per partecipare bisogna inviare una email entro il 15/3/2019 a: [eventi@fondazionedemarchi.it](mailto:eventi@fondazionedemarchi.it) con soggetto "Una Ludoteca da Sogno", indicando la classe, la scuola e i riferimenti dell'insegnante (email e recapito telefonico). Ad ogni classe iscritta l'editore CMON regalerà una copia del gioco Dream On.

### **Formazione**

In occasione del concorso la Fondazione De Marchi ospita un incontro formativo con un ludologo centrato sul valore didattico ed educativo del gioco e con un medico dell'ambulatorio di terapia del dolore esperto in disagi giovanili con tendenza all'esclusione sociale. In quella stessa occasione verranno inoltre illustrate le regole e le potenzialità didattiche del gioco da tavolo Dream On e i dettagli del concorso. In tale sede verranno consegnate le copie del gioco da utilizzare con la classe. L'incontro di terrà il 26 marzo presso l'aula didattica della Clinica de marchi in due turni: dalle 15:30 alle 17 o dalle 17:30 alle 19.

### **Partecipazione**

Ogni classe dovrà inviare entro il giorno 30 aprile 2019 un "Sogno" realizzato con le carte di Dream On (utilizzandone almeno 10 diverse). Il formato del "Sogno" è a discrezione dei concorrenti, potrà essere, a titolo di esempio, un video, un cartellone, uno scritto, un testo illustrato, ecc. L'elaborato andrà spedito a: [eventi@fondazionedemarchi.it](mailto:eventi@fondazionedemarchi.it). Ogni classe potrà inviare un unico "Sogno".

Una partita dura 10-15 minuti e può coinvolgere fino a 8 bambini ma il gioco può essere adattato ed utilizzato come strumento didattico con l'intero gruppo classe.

### **Premiazione**

La giuria, formata da un rappresentante della Fondazione De Marchi, ed un esperto ludico di CMON, sceglierà i tre migliori Sogni che saranno premiati durante GiocaMI - Festival del Gioco da Tavolo. Il 15 Maggio 2019 verranno comunicate le tre classi vincitrici che saranno invitate a Play - Festival del Gioco nella mattina di sabato 15 maggio.

I premi in palio sono:

- per la classe prima classificata a) 8 copie di giochi da tavolo CMON b) una lezione su "come nasce l'arte per i giochi da tavolo" tenuta dall'illustratore di Dream On c) una lezione su "come nascono i regolamenti per i giochi da tavolo" tenuta da un game designer (le lezioni saranno organizzate presso la sede scolastica in data da definire)
- per la seconda classe a) 6 copie di giochi da tavolo CMON b) una lezione su "come nascono i regolamenti per i giochi da tavolo" tenuta da un game designer (la lezione sarà organizzata presso la sede scolastica in data da definire)

- per la terza classe classificata: a) 4 copie di giochi da tavolo CMON per la classe.

### **Perché diamo importanza al gioco?**

Le nuove indicazioni di curricolo e le linee guida per una didattica innovativa parlano di creatività, esperienza, collaborazione ed emozione prospettando strategie di insegnamento sempre più vicine ad un approccio laboratoriale ed esperienziale dove accanto ai saperi possano essere trasmesse anche competenze. L'attenzione quindi non solo ai prodotti ma anche ai processi alla base dell'apprendimento. Imparare ad imparare, comunicare in maniera efficace, spirito di iniziativa, consapevolezza di sé sono solo alcune delle competenze chiave che il gioco può insegnare ai bambini. Col gioco si può lavorare in maniera naturale, in un ambiente fortemente motivazionale, sulla strategia, il problem-solving, la gestione dello stress, la collaborazione, l'interazione efficace e il pensiero divergente. Dream On in specifico è un gioco collaborativo che permette di stimolare, col supporto delle immagini e del contesto narrativo, la memoria di lavoro, la coerenza narrativa inserendo tutti gli elementi dello storytelling in un contesto ludico e divertente. Inoltre il gioco da tavolo per le sue dinamiche intrinseche può essere un efficace strumento per contrastare e prevenire il disagio giovanile con tendenza ad un isolamento sociale che porta all'abbandono scolastico e alla nascita di disturbi, fino a poco tempo fa sconosciuti, legati alle nuove tecnologie digitali.