

Allegato 1.1)

FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA REGIONALE PER
ATTIVITÀ DI
SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO
RIVOLTI A PREADOLESCENTI E
ADOLESCENTI- PUNTO 2.1, LETTERA A. DELL'ALLEGATO A) ANNO 2019

E' ESCLUSA LA MODALITÀ DI CONSEGNA DELLA DOMANDA A MANO PRESSO LA
SEDE REGIONALE

SOGGETTO RICHIEDENTE

Associazione Play Res

TITOLO PROGETTO

Gioco da Tavolo e di Ruolo come strumento di aggregazione, crescita, consapevolezza di se ed
educazione di adolescenti e preadolescenti

AMBITI TERRITORIALI COINVOLTI (INDICARE ALMENO LE TRE PROVINCIE
COINVOLTE)

Il progetto ha carattere regionale ed intende coinvolgere le realtà ludiche associative della
regione. In particolare, si interverrà con attività strutturate nelle province di Modena, Reggio
Emilia, Ferrara e Forlì-Cesena.

ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI

L'attività ludica dei ragazzi di oggi spesso passa attraverso i sistemi digitali che, pur proponendo
a volte titoli interessanti e validi, tendono a sviluppare e stimolare forme di gioco in cui l'aspetto
sociale non è preminente o quanto meno è mediato dalla rete. Queste tipologie di gioco tendono
a favorire la nascita di gruppi che, da un lato, non sempre corrispondono a quelli del territorio (si
può giocare con persone anche molto lontane) e dall'altro non facilitando l'integrazione di chi
non dispone delle tecnologie adeguate o di chi in qualche modo dal gruppo locale di coetanei è
già escluso. A questo si sovrappone la crisi della genitorialità con delega quasi totale dei
momenti ludici ai coetanei e ai dispositivi elettronici.

Il gioco da tavolo e di ruolo sono tipologie ludiche che stimolano l'aggregazione, la relazione con
i pari, l'inclusione e aumentano il benessere. Una loro maggiore conoscenza e una
consapevolezza delle potenzialità e criticità dei giochi digitali sono importanti. I giochi da tavolo
e di ruolo sono ancora poco noti e diffusi e un progetto che ne stimoli conoscenza ed uso in
adolescenza e preadolescenza ha senz'altro un carattere innovativo.

L'associazione Play Res annovera tra i suoi soci esperti del settore ludico di rilevanza nazionale e
già in altre occasioni si è fatta capofila di una rete associativa diffusa e strutturata su tutta la
regione. Ha già partecipato a progetti su queste fasce di età tanto in ambito scolastico (Itinerari
Scuola Città) quanto in ambito extra-scolastico (progetto SIAMO).

Obiettivo di questo progetto è dare una sistematicità regionale agli interventi, spesso

disarmonici, delle diverse realtà già attive sul territorio e diffondere una cultura ludico aggregativa, con una particolare attenzione alla fascia dell'adolescenza e dalla pre adolescenza, sana e con uno sguardo attento all'inclusione. Il progetto consiste nel mappare e selezionare le realtà più rilevanti e attive; formare gli esperti di giochi fornendo loro basi pedagogiche e psicologiche necessarie per operare con efficacia sul target di riferimento; creare e condividere una modalità operativa e progetti ludici che possano essere replicati nel tempo e possano proseguire autonomamente oltre la scadenza del progetto; creare gruppi di gioco di adolescenti e preadolescenti andando nel tempo a promuovere anche forme di peer education; affiancare al percorso progetti rivolti ai genitori per promuovere il gioco in famiglia.

Del gruppo di lavoro faranno parte ricercatori e docenti, esperti sul tema del benessere che potranno valutare l'impatto del percorso sulle diverse dimensioni del benessere individuale e collettivo.

MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO

Per coinvolgere i destinatari in maniera attiva nel progetto si intende renderli partecipi delle scelte e del percorso ludico intrapreso sia in termini di scelta dei giochi da utilizzare che in termini di strutturazione dell'attività.

I destinatari del progetto sono studenti di ogni ordine e grado e ragazzi e ragazze che frequentano, o che potrebbero frequentare, centri di aggregazione giovanile.

Ai ragazzi più grandi o quelli comunque coinvolti nell'attività da più tempo verrà attribuito il ruolo di esperti ludici e saranno loro a coinvolgere, spiegando le regole e giocando, gli altri ragazzi che mano mano si avvicineranno. Andremo a creare dei veri e propri "game sommelier" dando anche loro gli strumenti e competenze da spendere in futuro anche in ambito professionale.

Per quanto riguarda il gioco di ruolo la volontà è quella di istruire e formare dei "master" che possano condurre l'attività e arbitrare gruppi di coetanei. Il gioco di ruolo si presta in maniera particolare a questo tipo di attività perché prevede due categorie ben distinte di giocatori: il master, che è quello che idea e conduce l'avventura, e che è depositario di tutte le regole, e i giocatori.

A livello scolastico si punta ad individuare un gruppo di ragazzi che possano farsi promotori delle attività e dei percorsi ludici in alcuni momenti particolari quali le assemblee di istituto, le feste o altri spazi e momenti che la scuola potrà offrire.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto si articola in diverse azioni e in diverse fasi, a volte sovrapposte in parte o totalmente. All'azione sulla fascia di interesse, adolescenti e preadolescenti, si andrà a sommare un percorso di monitoraggio, contatto, formazione e coordinamento degli operatori ludici e volontari delle associazioni attive sul territorio regionale, volta a consolidare l'efficacia del progetto e a gettare le basi di una attività continuativa sulla fascia di interesse che vada oltre i tempi e i termini di questo progetto.

A. Monitoraggio e creazione della rete

Al di là delle associazioni già note e attive (Club TreEmme e Play Res per la provincia di Modena, Herberia Arcana e le associazioni della rete MORE Games per la provincia di Reggio Emilia, Ludus Iovis Diei per la provincia di Ferrara, Associazione Area Games per le provincie di Forlì e Cesena) in una prima fase si andrà a costituire e consolidare la rete di realtà che presentino competenze e caratteristiche adatte a svolgere attività ludica con la fascia di riferimento. La mappatura delle realtà ludiche regionali sarà comunque un documento importante

e utile anche in termini di conoscenza di questa parte del mondo associativo che riveste sempre più maggiore interesse a livello regionale e nazionale.

Output previsto: database delle realtà ludiche regionali

Tempi: Settembre-Dicembre 2019

B. Formazione e strutturazione dell'attività

Individuate le realtà e gli operatori interessati si andrà a formare un coordinamento regionale, di cui l'associazione Play Res sarà capofila, per affinare e condividere le modalità di azione, la struttura degli interventi e gli obiettivi. Saranno individuati e calendarizzati specifici momenti di formazione con particolare attenzione agli aspetti pedagogici, psicologici e sociali che possono impattare sull'efficacia di una attività ludico-interattiva in modo da accrescere il bagaglio di competenze degli esperti ludici anche in questi campi.

Da questi incontri dovranno emergere anche i dettagli dei singoli moduli operativi: quello di ambito scolastico e quelli di ambito extrascolastico.

Output previsto: formazione operatori ludici e produzione di materiale correlato

Tempi: Ottobre 2019- Gennaio 2020

C. Creazione di strumenti di esame e valutazione dell'impatto

Valendosi della consulenza di esperti in materia, si andranno a sviluppare gli idonei sistemi di monitoraggio e valutazione dell'impatto dell'attività con particolare attenzione ad un sondaggio preliminare sul target di riferimento e valutazione della ricaduta dell'attività.

Output previsto: questionario, report ed indicatori

Tempi previsti: intera durata del progetto

D1. Selezione, Calendario ed Interventi in ambito scolastico

Si andranno a proporre attività ludiche in ambito scolastico sotto forma di interventi di gioco nelle classi volti a creare un substrato di potenziali interessati alle attività e al tempo stesso iniziare un lavoro sulle competenze, sulla socialità e sull'integrazione. L'attività in classe avrà quindi il duplice compito di avvicinare i ragazzi alle tipologie di gioco proprie di questo progetto e di essere già un primo importante momento educativo. Importante sarà il lavoro sulle soft-skills, sul concetto di vittoria/sconfitta, successo/fallimento e, dove possibile, si svilupperà sensibilità ed attenzione sulle differenze di genere. A questi interventi si affiancherà una formazione specifica per gli insegnanti e gli educatori sull'utilizzo del gioco come strumento di lavoro sul processo, di valorizzazione delle competenze, di esame critico delle proprie capacità, di strumento di relazione e socializzazione.

Output previsto: numero di ragazzi e ragazze contattati e coinvolti

Tempi previsti: Novembre 2019 – Maggio 2020

D2. Selezione, Calendario ed Interventi in ambito extra-scolastico

Si andranno ad individuare luoghi noti, quali ad esempio le sedi già operative delle realtà coinvolte o eventuali sedi istituzionali riconoscibili (biblioteche, ludoteche) o luoghi di usuale aggregazione dei giovani in cui proporre sessioni di gioco.

Per quel che concerne il gioco da tavolo i momenti di gioco saranno strutturati in maniera tale da poter essere inclusivi nei confronti delle ragazze e dei ragazzi coinvolti i quali seguiranno anche un percorso strutturato di crescita in ambito ludico (definito nel punto B.) con giochi sempre più coinvolgenti e complessi.

Per quanto concerne il gioco di ruolo si procederà invece a strutturare una serie di appuntamenti fissi (stile Adventurers League) all'interno dei quali si andranno ad individuare le ragazze e i ragazzi più portati e motivati per intraprendere con loro un corso specifico di formazione come game master.

Output previsto: numero di ragazzi e ragazze contattati e coinvolti

Tempi previsti: Novembre 2019 – Maggio 2020

E. Percorsi sulla creatività

Per poter coinvolgere un maggior numero di ragazzi e ragazze anche con competenze diverse di presterà una particolare attenzione a percorsi legati al gioco che abbiano l'aspetto creativo come elemento caratterizzante. Si attiveranno laboratori di pittura delle miniature utilizzate nei giochi e di creazione di scenici. Si struttureranno incontri con game designer esperti sia del nostro territorio che della regione, per stimolare nei ragazzi più ricettivi la voglia di creare ed inventare giochi.

Output previsto: numero di ragazzi e ragazze contattati e coinvolti

Tempi previsti: Novembre 2019 – Maggio 2020

F. Play – Festival del Gioco

All'interno dell'edizione 2020 di Play – Festival del Gioco si andrà a costituire un momento di incontro e confronto delle associazioni coinvolte nel progetto volto anche a promuovere le buone prassi sviluppate nei confronti di soggetti terzi. L'incontro avrà anche la funzione di condividere tra i partecipanti le diverse esperienze sviluppate fino a quel momento nell'ottica di un miglioramento dell'azione negli ultimi mesi del progetto. Come momento di verifica e consolidamento delle attività le associazioni coinvolte condurranno laboratori ed attività con le classi in visita al Festival del Gioco

Output previsto: numero di associazioni ed operatori coinvolti e numero ragazzi e ragazze contattati e coinvolti nei laboratori

Tempi previsti: 3-4-5 Aprile 2020

G. Formazione e genitorialità

Organizzazione di almeno 1 incontro in ognuna delle province coinvolte nel progetto di formazione dei genitori sull'importanza del gioco da tavolo e di ruolo come strumento di crescita e relazione sia in ambito familiare che in ambito amicale

Output previsto: numero di genitori coinvolti

Tempi previsti: Novembre 2019 – Maggio 2020

H. Centro estivo basato sul gioco

Nella parte finale del progetto si andrà a costituire un centro estivo sperimentale, della durata di almeno una settimana, basato interamente su modalità di attività e di interazione ludiche sviluppate e testate nell'arco del progetto e aperto a ragazzi e ragazze delle fascia preadolescenziale ed adolescenziale non necessariamente già coinvolti nel progetto. Dove possibile si coinvolgeranno come "master" ed "educatori ludici" alcuni dei ragazzi e delle ragazze che hanno partecipato al progetto.

Output previsto: numero di ragazzi e ragazze contattati e coinvolti

Tempi previsti: Giugno 2020

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Alcuni istituti scolastici della regione, in particolare delle province di Modena, Reggio Emilia, Ferrara e Forli-Cesena. Le sedi associative delle realtà coinvolte. Luoghi di aggregazione istituzionali, ludoteche e biblioteche.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E

RISULTATI PREVISTI

Dal punto di vista degli operatori ludici stimiamo di coinvolgere in questo percorso di attività non meno di 30-50 ragazzi/adulti che risulteranno in questo modo formati per poter svolgere una attività e un intervento con la fascia di interesse.

Per quel che concerne i genitori, presupponendo anche un solo incontro formativo per provincia, stimiamo di coinvolgere non meno di 100 adulti.

per quel che concerne i ragazzi e le ragazze coinvolti, sia con le attività scolastiche che extra-scolastiche, stimiamo non meno di 500 ma ci aspettiamo di coinvolgerne un numero considerevolmente maggiore.

DICAZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE COLLABORAZIONI ATTIVATE

per quel che concerne lo sviluppo delle attività nelle varie province l'associazione Play Res collabora con diverse altre realtà a livello regionale. In particolare le associazioni Club TreEmme Modena, Ludus Iovisi Diei di Ferrara, Balena Ludens (carattere regionale), Area Games di Rimini-Cesena, Herberia Arcana di Reggio Emilia ed in generale le associazioni della rete MORE Games (province di Modena e Reggio Emilia). Nei progetti di ambito educativo-sociale collabora con la Cooperativa Koala e con l'associazione FROG attive nella provincia di Reggio Emilia e Modena.

per quel che concerne lo sviluppo di questionari di valutazioni e attività di monitoraggio l'associazione Play Res ha un accordo quadro con l'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia per progetti di terza missione e collabora con il Gruppo di Promozione per la Ricerca sul gioco in Unimore e con il neonato Game Science Research Centre.

Play Res ha collaborato con il neonato FEM (Modena) in progetti educativi, con le biblioteche comunali di Modena e di Carpi, e con il Comune di Rubiera.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2019)
1° settembre 2019

TERMINI DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2020 SENZA POSSIBILITÀ
PROROGA)
Giugno 2020

FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE

svilupperanno forme di monitoraggio qualitative e quantitative che valutino attraverso la compilazione di indicatori ad hoc, l'impatto del gioco sulle dimensioni di benessere dei partecipanti al progetto e dell'eventuale impatto dell'attività sul territorio locale. Dal punto di vista delle attività ludiche si chiederanno ai singoli operatori di indicare per ogni intervento il numero di partecipanti e la tipologia (o i giochi) proposti.

