

Concorso GiocaMI25

Partecipa al concorso "GiocaMI25", vinci per la tua classe una selezione di giochi da tavolo.

Iscrizione

Il concorso è rivolto a tutte le classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado dell'area di Milano i cui insegnanti partecipano agli incontri di formazione promossi da Fondazione De Marchi. Per partecipare bisogna inviare una email entro il 23/2/2025 a: eventi@fondazionedemarchi.it. Ad ogni classe iscritta gli editori partner regaleranno un gioco da tavolo.

Formazione

In occasione del concorso la Fondazione De Marchi ospita un incontro formativo con un ludologo, una pedagoga, una psicologa e una pediatra. Il corso sarà centrato sul valore didattico ed educativo del gioco e sui fenomeni di isolamento sociale. In quella stessa occasione verranno inoltre illustrati i dettagli del concorso. In tale sede verranno consegnate le copie del gioco da utilizzare con la classe. Gli incontri si terranno nei mesi di febbraio e marzo.

Partecipazione

Il concorso prevede di utilizzare in classe il gioco donato a fini didattici e di socializzazione. Documentando l'attività svolta con le modalità e gli strumenti che le classi partecipanti riterranno più idonee. Ogni classe dovrà inviare entro il giorno 15 aprile 2024 la documentazione dell'attività svolta. Il formato della documentazione 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. Ogni classe potrà inviare un unico elaborato.

Premiazione

La giuria, formata da un rappresentante della Fondazione De Marchi ed un esperto ludico, sceglierà i tre migliori progetti delle scuole primarie e i tre migliori delle classi secondarie che saranno premiati durante GiocaMI - Festival del Gioco da Tavolo. Le tre classi vincitrici che saranno invitate a GiocaMI - Festival del Gioco.

I premi in palio sono:

- per la classe prima classificata: 8 copie di giochi da tavolo
- per la seconda classe: 6 copie di giochi da tavolo
- per la terza classe classificata: 4 copie di giochi da tavolo.

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.