



Gruppo di Didattica Ludica presenta



# L'ISOLA CHE NON ISOLA

**9 organizzazioni**  
**6 Regioni sul suolo Nazionale**  
**7 Centri Estivi**  
**una sola grande rete per divertirsi insieme,**  
**GIOCANDO!**

**Progetto GAD: Giocare A Distanza**  
**Dal 13 luglio al 25 agosto 2020 i ragazzi dei**  
**centri estivi coinvolti si collegheranno, si**  
**conosceranno e giocheranno in presenza e**  
**a distanza con i giochi di Asmodee**



# TUTTI ALL'ISOLA-CHE-NON-ISOLA!

## *Didattica Ludica a distanza ai Centri estivi 2020 ai tempi del Covid-19*

*Dopo un tempo in cui ciascuno ha vissuto sulla propria isola, in alcuni casi da solo senza pari (ex.: figli unici o senza fratelli coetanei), ora è il tempo in cui a piccoli gruppi (secondo la normativa vigente) "isolati" si è tornati a giocare insieme.*

*Questo progetto vuole fare un passo in più: ogni gruppo, anche di paesi/città/regioni distanti è chiamato a darsi una propria identità (presentando la propria realtà) rimanendo però significativamente collegato con gli altri gruppi.*

*Dopo mesi di isolamento sociale, l'Isola-che-non-isola diventa il luogo del (RI) "collegamento" tra i pari, gli educatori, ecc... Per cui, anche se i gruppi devono rimanere distinti, distanziati e separati in ottemperanza alla normativa vigente in materia di contenimento da Covid-19, questi collegamenti ludici ci permetteranno di sentirci "uniti" agli altri gruppi.*

**Obiettivo generale:** testare il gioco strutturato tra gruppi distanti che non si conoscono, validare la proposta del gioco a distanza (GAD) in ambito socioeducativo.

**Obiettivo specifico:** permettere ai ragazzi di sperimentare una proposta a distanza ludica, interattiva, sociale, divertente; scoprire luoghi e persone distanti; sperimentare modalità di gioco compatibili con il POST COVID-19.

**Destinatari:** bambini 6-10 anni frequentanti i centri estivi in piccoli gruppi da 7 bambini ciascuno.

### **Modalità di incontro:**

- ciascun incontro mette in contatto DUE realtà alla volta (7+7 bambini max)
- ciascun incontro dura UN'ORA E MEZZA ed è così strutturato:
  - presentazione dei gruppi 10 MINUTI
  - gioco UN'ORA ABBONDANTE
  - saluti e considerazioni 10 MINUTI
- strumento di connessione usato: GOOGLE MEET
- un dispositivo PC/tablet/maxischermo/videoproiettore per gruppo con i bambini disposti a semicerchio davanti

### **A cosa giochiamo:**

Si alterneranno giochi che metteranno in campo diverse funzioni esecutive o *soft skill* tra le quali: controllo emotivo, pianificazione, flessibilità, ma anche associazioni di idee, sviluppo di conoscenze/lessico, osservazione, comunicazione, fantasia e creatività, ecc...

I giochi verranno selezionati all'interno del catalogo Asmodee, partner tecnico dell'iniziativa, fra i

giochi tradizionali da tavolo e le versioni on-line reperibili sul sito della casa editrice.

#### **CARATTERISTICHE GIOCHI DA SCEGLIERE:**

- DURATA tra spiegazione e gioco max 30 minuti - in modo da fare almeno 2 diversi giochi per sessione/collegamento
- TIPOLOGIA party game o comunque capaci di coinvolgere contemporaneamente tutti i giocatori presenti

#### **Enti coinvolti:**

- Gruppo di Didattica Ludica
- Associazione culturale Lo Stregatto di Sestri Levante
- Associazione Privata di Fedeli e Cooperativa Curiosarte di Brescia
- Centro di Solidarietà L'ancora di Vallecrosia (IM)
- Archè Cooperativa Sociale Onlus di Castel Goffredo (MN)
- La Tana dei Goblin di Treviso
- Cooperativa Sociale A Piccoli passi - San Benedetto del Tronto (AP)
- Azzurra Società Cooperativa Sociale Onlus - Omegna (VB)

#### **Partnership tecnica:**

Asmodee Italia

#### **Giochi digitalizzati da Andrea:**

Kaleidos, Duplik, Codemaster, Brick party, Fantascatti

#### **Giochi su Steam (Mirko):**

Patchwork, TTR primo viaggio

#### **Tempi:**

Gli incontri si sono tenuti durante il periodo dei Centri Estivi nell'estate 2020. La maggior parte si sono concentrati durante il mese di Luglio. Alcuni incontri si sono protratti nella prima settimana di Agosto.

## **SCHEDA DI VALUTAZIONE FINALE - DEBRIEFING**

(esempio di scheda proposta al singolo gruppo alla fine dell'incontro in modalità off-line)

1 - Da dove viene il vostro gruppo? E da dove il gruppo che avete sfidato?

2 - Quali giochi avete giocato?

3 - Quali giochi avete trovato più interessanti e divertenti e perché?

4 - Siete riusciti a vincere? Secondo te qual è stato l'elemento chiave per cui la tua squadra ha vinto/perso?

5 - Ricordi i nomi dei componenti dell'altra squadra?

6 - ti piacerebbe un giorno organizzare nuovamente un incontro?

7 - Se hai risposto sì alla domanda 6, preferiresti un incontro virtuale come quello di oggi o dal vivo?

8 - Ci sono stati problemi tecnici (connessione, audio, gestione del gioco....) che hanno rallentato il gioco o hanno svantaggiato la squadra? Se sì, quali?

Grazie per aver giocato con noi! Lo staff del Gruppo di Didattica Ludica :-)

## RELAZIONE FINALE

Gli incontri sono stati un totale di 9 con gruppi eterogenei fra i 6 e i 13 anni di età. In alcuni casi il rapporto con l'educatore è stato costante nell'arco del centro estivo, mentre in alcuni casi l'educatore in presenza conosceva i ragazzi per la prima volta in quel giorno.

I giochi scelti sono stati:

- Dixit
- Combo Colors
- Story cubes
- Twins
- Patchwork
- Duplik
- Tags!
- Just one

In un incontro fra i vari responsabili via Zoom tenutosi in data 7 Settembre sono emerse le seguenti osservazioni:

1. **LIVELLO RELAZIONALE** - l'idea di sopperire alle gite e agli incontri dal vivo con un'alternativa che permettesse di conoscere realtà provenienti da tutta Italia ha stuzzicato molto la curiosità dei ragazzi di tutte le età. Che ci fossero presentazioni più strutturate o più spontanee, il sapere di essere simultaneamente in presenza nonostante la distanza ha costituito un elemento di novità e di interesse.  
A fronte di tale riscontro alla domanda "vorresti riproporre l'esperienza" la quasi totalità dei partecipanti si è espressa favorevole, preferendo nettamente un incontro dal vivo per conoscersi e giocare di persona.
2. **LIVELLO TECNOLOGICO** - questo è stato il livello di maggiore criticità. A differenza di esperienze passate (ad esempio durante il lockdown) dai singoli educatori, l'esperienza contemporaneamente in presenza (del gruppo da 7) e a distanza ha portato una difficoltà comunicativa soprattutto dal punto di vista dell'audio. Peggio ancora del "vedere", laddove le connessioni a volte creavano latenze, il non "sentire" e l'inevitabile rumore di sottofondo creato dal gruppo era il maggior ostacolo e ciò che allungava i tempi e le meccaniche.  
Si è pensato di sperimentare in futuro sistemi di microfoni ambientali per ovviare a questa problematica.
3. **IL GIOCO** - i giochi scelti si sono prestati bene per il progetto. Si è scelto di testare due tipi di strategie: ogni singolo gruppo rappresenta un giocatore e la sfida avviene fra i due gruppi a distanza e piccoli gruppi di 2 / 3 bambini che si sfidano sia in presenza che a distanza. Non è stato possibile, per i motivi tecnici della bassa qualità dell'audio, testare un gioco completamente cooperativo (vedi ad esempio story cubes che potrebbe prestarsi in futuro). In generale on-line i tempi di latenza durante il gioco sono maggiori, tuttavia questo sembra

costituire una problematica più nostra di adulti che non dei giocatori che, per contro, hanno potuto prendersi maggiore tempo per pianificare, avendo di conseguenza meno “stress” e ansia da prestazione.

In generale, sebbene il sistema non sia “ideale” come il gioco in presenza, si è dimostrato un buon punto di partenza per garantire l’interazione sociale tra pari.

A livello di competenze non è stato possibile analizzarle, e non era nemmeno obiettivo dell’osservazione. Dal punto di vista della relazione e del divertimento, tuttavia, ci sono stati riscontri positivi, tanto da porre le basi per progetti sperimentali analoghi durante il periodo invernale.