



Progetto di sensibilizzazione e diffusione della conoscenza dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza rivolto ai docenti e agli alunni della scuola primaria.

Il percorso è stato pensato con l'obiettivo dello sviluppo di una coscienza democratica nei giovani. Scopo primario è l'acquisizione di condotte di condivisione e di rispetto delle regole sociali per lo sviluppo più ampio della consapevolezza civica, attraverso la conoscenza e la condivisione della Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia. Il progetto comprende:

- **la formazione dei docenti sui diritti dei bambini e degli adolescenti sanciti dalla Convenzione ONU del 1989;**
- **la realizzazione con i bambini delle scuole primarie di un percorso educativo di conoscenza e comprensione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza attraverso momenti di apprendimento non formale, giochi, scambio di esperienze con i docenti e formatori.**

Il progetto "**GIOCHIAMO I DIRITTI**" è pensato per la scuola primaria. Le attività sono differenziate in funzione delle classi attraverso modalità e tematiche adatte all'età.

Il progetto è articolato in due blocchi:

Classi prime e seconde: LO SCHERMO INFINITO

Classi terze, quarte e quinte: IUS LUDERE





LO SCHERMO INFINITO - Classi prime e seconde della scuola primaria

Lo schermo infinito è un progetto di educazione allo sguardo caratterizzato da momenti di gioco e narrazione che, a partire dal libro Kiko e i MoltiMe (libro del Consiglio d'Europa tradotto in italiano dall'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza), si propone di avvicinare i bambini più piccoli all'oggetto "schermo" attraverso giochi e attività educative.

KIT LO SCHERMO INFINITO: Materiali di supporto che saranno forniti alle scuole che aderiscono al progetto

- Una copia del libro "Kiko e i Molti me" per ogni alunno e alunna
- Una copia del quaderno operativo lo schermo infinito per ogni alunno e alunna
- Una copia per scuola del libro "101 idee per la didattica ludica"
- Un kit di materiali, con elementi utili a svolgere le attività

IUS LUDERE - Classi terze, quarte e quinte della scuola primaria

La diffusione e conoscenza della Convenzione ONU sui diritti dei bambini si realizza attraverso i giochi da tavolo e il game design, cioè gli strumenti per inventare un gioco.

Attraverso il progetto i ragazzi potranno:

- giocare con i diritti per conoscerli.
- esplorare i diritti per creare un gioco

In questa reciprocità si crea il flusso di conoscenza ed esplorazione di ogni bambino.

KIT IUS LUDERE Materiali di supporto che saranno forniti alle scuole che aderiscono al progetto

- Un gioco di carte, pensato per allenarsi a vivere i diritti in modo partecipato – una copia per ogni alunno e alunna
- Un kit di materiali, con elementi necessari a giocare, per inventare nuovi giochi, per attivare il percorso di game design in classe.
- due copie per scuola del libro "101 idee per la didattica ludica"





FASI DEL PROGETTO

Per entrambi i percorsi sono previste 6 fasi di progetto:

FORMAZIONE DOCENTI

La fase di formazione si svolge in presenza e online. La fase in presenza prevede 8 ore di lavoro in presenza da svilupparsi in cinque/sei aree regionali. I docenti coinvolti in questa fase saranno i referenti delle classi coinvolte. La fase online prevede altre 8 ore di formazione da svolgersi in modalità remota.

AZIONE ACCOMPAGNAMENTO DOCENTI

I formatori effettueranno azioni di accompagnamento, consulenza e sostegno agli insegnanti referenti che avranno il compito di coinvolgere colleghi e alunni in un percorso partecipato avente lo scopo di diffondere le metodologie apprese nel corso del workshop in presenza e di diffondere i principi e i contenuti della Convenzione di New York.

ATTIVITÀ NELLE SCUOLE

Questa fase del percorso prevede una ricaduta sui ragazzi delle attività formative svolte nella prima fase dai docenti. Si suddivide in due periodi con attività differenti e complementari:

- attività con i bambini e le bambine a cura dei docenti: in questa fase i docenti svolgeranno le attività che sono state acquisite durante la formazione.
- attività con i bambini e le bambine a cura dello staff dei ludomastri: due incontri ludici, in cui gli alunni e le alunne saranno coinvolti in un percorso di giochi per la mente che li aiuteranno a scoprire come guardare il mondo, dal digitale all'analogico, dagli schermi alla relazione in presenza.



REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO FINALE DEL PROGETTO

- Il prodotto finale del progetto per le classi prime e seconde è lo schermo infinito. Saranno anche realizzate mostre nelle scuole in cui verranno esposti i prodotti realizzati dai bambini.
- Il prodotto finale del progetto per le classi terze, quarte e quinte è la realizzazione di un nuovo regolamento per il gioco da tavolo, che i ragazzi realizzeranno insieme ai docenti. Gli studenti coinvolti sceglieranno uno dei regolamenti proposti dalle classi per rappresentare la propria scuola.

EVENTI FINALI NELLE SCUOLE

Gli eventi finali nelle singole scuole saranno gestiti direttamente dai docenti. Ogni scuola a fine progetto avrà realizzato uno schermo infinito e un nuovo regolamento gioco, che diventano il punto di riferimento e sfondo integratore per l'evento finale della scuola.

EVENTI NAZIONALI

Raccordo con eventi nazionali collegati ai temi del progetto, realizzati in luoghi rappresentativi del territorio italiano, che prevedano la partecipazione dell'Autorità garante in dialogo con i bambini destinatari delle azioni progettuali.

STAFF DI PROGETTO

Il progetto è affidato all'associazione Così Per Gioco, e si avvale professionisti formati che hanno più di vent'anni di esperienza nello svolgimento di attività educative con i bambini.

Carlo Carzan: esperto del Metodo Scuola Ludens, coordinamento, progettazione, eventi finali e monitoraggio.

Sonia Scalco: esperto del Metodo Scuola Ludens, progettazione, eventi finali

Santo Pappalardo: esperto del Metodo Scuola Ludens, progettazione e attività

Andrea Vico: esperto del Metodo Scuola Ludens, progettazione e attività

Chiara Carzan: area comunicazione, segreteria, monitoraggio

Nicola Florio: area grafica, formazione e digitale.

