

Torre Boldone 03 novembre 2008

Al Comune di Torre Boldone
Settore Scuola e Cultura
TORRE BOLDONE

Oggetto: Richiesta di finanziamento per la realizzazione di un gioco in scatola per gli alunni dell'Istituto Comprensivo di Torre Boldone

Il sottoscritto Leo Domenico residente a Torre Boldone in via Locatelli 6, in qualità di referente del Gruppo Pollicino, con la presente propone all'Amministrazione Comunale la concessione di un contributo per il finanziamento di un gioco in scatola destinato agli alunni dell'Istituto Comprensivo di Torre Boldone utilizzando le risorse ottenute a seguito dell'assegnazione dei premi, da parte della Provincia di Bergamo, alle iniziative denominate "A scuola, a piedibus, anch'io" e "non solo piedi bus".

Il progetto, già in corso, e sostenuto dall'Assessorato alla Cultura e Scuola ed in stretta collaborazione con l'Istituto Comprensivo è una iniziativa strettamente collegata con i temi prevalenti che hanno portato all'assegnazione dei premi stessi

IL GIOCO DELLA TORRE (*BOLDONE*)

L'idea è quella di progettare e produrre un gioco in scatola da diffondere nell'ambito scolastico a tutti gli alunni di ogni ordine di scuola.

Tale gioco, tipicamente un gioco di percorso sullo stile del gioco dell'oca, dovrebbe rappresentare i temi del piedibus quali: la sicurezza stradale mediante la rappresentazione degli incroci pericolosi e degli incroci sicuri, i punti notevoli sul territorio (scuola, municipio, biblioteca, parrocchia, oratorio, centro sportivo, centro polivalente, parchi), altri elementi territoriali quali le aree dedicate al commercio.

L'idea, la grafica ed il regolamento del gioco si ritiene debba essere condivisa con le persone al quale è rivolto, nella fattispecie gli alunni dei tre ordini di scuola, creando in questo modo, in un percorso di progettazione partecipata, un prodotto condiviso che tocca diversi temi quali: l'approfondimento della conoscenza del territorio in termini sia fisici che di valutazione della percorribilità, l'ideazione strutturale del gioco (componenti, obiettivi, metodo), l'ideazione grafica per la sua rappresentazione, la possibilità di trasferire fisicamente sul territorio gli elementi del gioco per poter giocare "dal vivo".

SCOPI

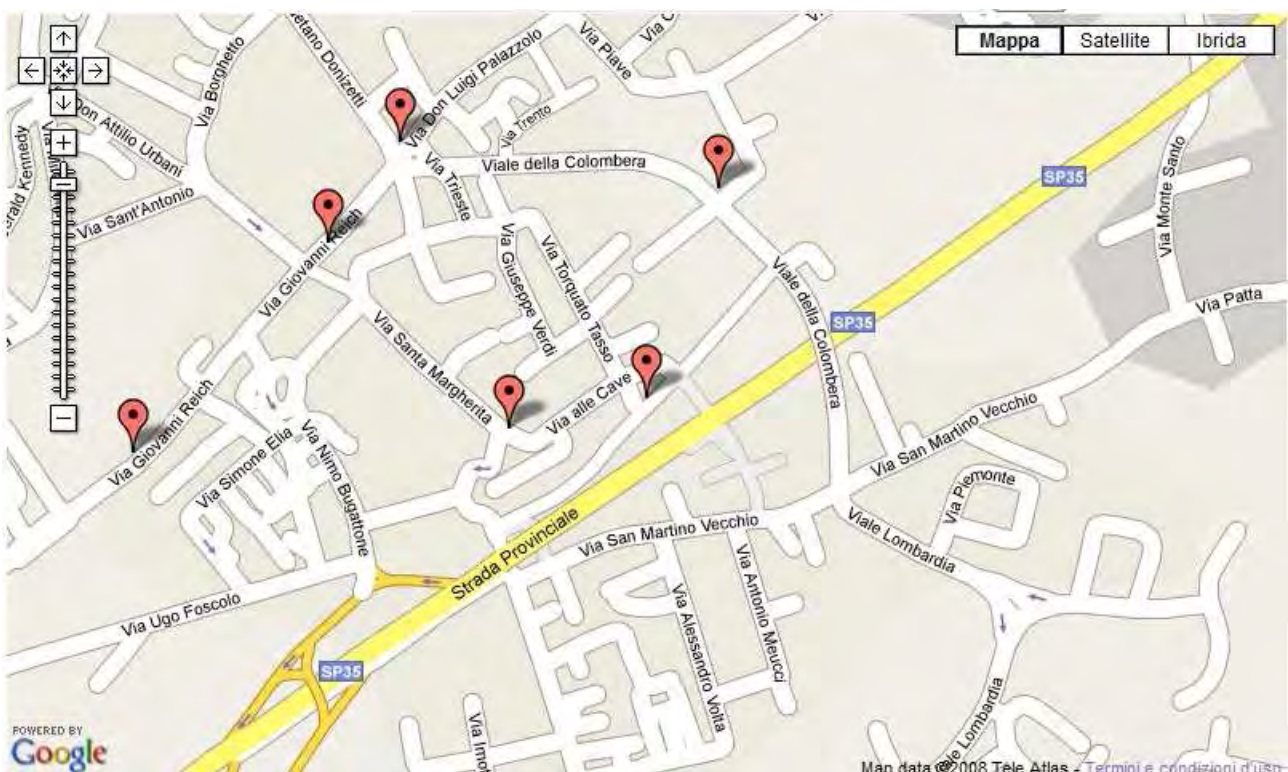
Il gioco ha il fine di sensibilizzare i bambini e i ragazzi dall'infanzia alla Secondaria di Primo grado sui temi dell'educazione stradale e dell'educazione alla cittadinanza.

Lo scopo è, infatti, quello di rendere chiari i pericoli connessi alla circolazione nel paese e incentivare un uso consapevole dei mezzi di locomozione. Inoltre, il gioco vuole mettere in risalto il ruolo e la funzione di alcuni enti di riferimento del territorio che hanno una funzione politica, religiosa e educativa.

FASE 1

Costruzione della mappa del territorio.

Il gioco si basa su una mappa del territorio rintracciando sulla stessa alcuni punti strategici dal punto di vista del trasporto e dal punto di vista dell'importanza istituzionale (Comune , Biblioteca etc...).



Es.

Individuati i punti "nodali" (quelli che ho inserito sono solo un esempio) bisognerebbe stabilire un percorso come nel gioco dell'oca. Ovviamente il percorso non potrà essere a spirale come nel gioco dell'Oca.

Alcune delle caselle dovrebbero essere occupate da alcuni personaggi (la maestra, la bibliotecaria, il curato, il sindaco: possibilmente piazzate con delle piccole sagome e non disegnate sulla mappa)
Es. La maestra (non disegno dal vero...)



In corrispondenza di queste caselle i giocatori dovranno rispondere ad alcune domande di Educazione alla cittadinanza o comunque di cultura generale (se si risponde correttamente, si ritira il dado, altrimenti si torna indietro...o si va a Scuola ossia in prigione...come nel gioco del Monopoli).

Per avere un'idea di come andranno strutturate le domande potete vedere le carte di Trivial Pursuit. Altre caselle dovranno, invece, corrispondere ai punti più pericolosi dal punto di vista del traffico (...e qui il gioco si riallaccia all'esperienza di "Pollicino"). Anche qui i giocatori dovranno rispondere ad alcune domande di Educazione Stradale. Si può anche pensare di occupare alcune caselle con alcuni luoghi del paese noti ai ragazzi. La mappa la disegnano i ragazzi.

Chi fa che cosa

Ad oggi una "commissione", formata dai docenti dei tre ordini di scuola più alcuni genitori, sta lavorando e coordinando il progetto con i seguenti compiti

Ideazione mappa -----> : Scuola Secondaria di primo grado

Realizzazione mappa-----> Attività opzionali Scuole Secondaria di Primo Grado(I quadrimestre)-

Realizzazione disegni dei personaggi-----> Prof. Arzuffi

Realizzazione delle carte da gioco (domande)-----> Scuola Primaria

Realizzazione carte da gioco per la sfida finale ----> Commissione

Realizzazione della confezione-----> Scuola dell'infanzia con disegni

Regolamento -----> Commissione

Chi può giocare

Per il gioco sono stati pensati tre livelli di regolamento adatti ai tre livelli di scuola

Scuola dell'Infanzia: gioco di percorso

Scuola Primaria: gioco di percorso con domande

Scuola Secondaria di I grado: gioco di percorso con domande e sfida finale con le carte

FASE 2

Riproposizione del gioco sul territorio.

Il gioco dovrebbe essere trasferito sul territorio.

I numeri possono essere disegnati coi gessetti sui marciapiedi, si può pensare di riportare le sagome in compensato dei personaggi ingrandite e colorate nei luoghi nevralgici di Torre Boldone (o semplicemente sostituire Sindaco, Curato, Maestra con le persone in carne ed ossa).

Il gioco si svolgerebbe in una mezza giornata e segnerebbe la fine dell'attività riguardanti il "Gioco dell'Oca".

CONCLUSIONI

Per quanto sopra spiegato schematicamente il progetto si riassume:

OBIETTIVO: ideare un gioco in scatola da tavolo con le caratteristiche di un gioco di percorso rappresentante i temi tipici del piedibus

EFFETTO: produzione del gioco da distribuire agli alunni, rappresentazione fisica del gioco sul territorio

METODOLOGIA: progettazione partecipata con gli alunni dei tre ordini di scuola con apporti e compiti diversi

FINANZIAMENTO: tramite il Comune di Torre Boldone con i premi assegnati dalla Provincia di Bergamo (€4.000,00) per la produzione (si allega preventivo) del gioco in scatola ed eventuali altre risorse messe a disposizione per la sua trasposizione sul territorio

In attesa di una vostra cortese risposta colgo l'occasione per invitarvi a guardare le prime fasi di lavoro sul link www.didattorre.wikidot.com/28 del sito dell'Istituto Comprensivo alla sezione laboratori e per porgere cordiali saluti

Il referente del Gruppo Pollicino

LEO Domenico