



Associazione Culturale Più Prato

Via Bologna no. 21/2

59100 Prato (PO)

P.I. 02279150979



Giocarulando

# GIOCARUOLANDO

Il progetto Giocarulando, presentato dall'**Associazione Culturale Più Prato**, è curato dal **Dott. Taurisano Riccardo** e realizzato con la partnership di **Lucca Crea srl**, in collaborazione con "**Lucca Collezionando**" e "**Lucca Comics & Games**".

La dimensione entro la quale questo progetto si colloca è quella della **didattica ludica** e si pone l'obiettivo di coinvolgere studenti e studentesse in un'esperienza di apprendimento originale, innovativa e alternativa, all'interno delle scuole, promuovendo la loro espressività creativa attraverso le dinamiche del **gioco narrativo**.

## IL PROGETTO GIOCARUOLANDO

**Giocarulando** si pone come **obiettivo** quello di portare **il gioco di ruolo nelle scuole**.

Il fine è quello di far provare ai ragazzi dei vari istituti scolastici un'attività **formativa e di apprendimento** attraverso l'esperienza divertente, appassionante ed evocativa del gioco di ruolo, adeguatamente progettato (ad esempio attraverso la preparazione ad hoc delle tipologie di giochi di ruolo e le rispettive avventure narrative che andremo a proporre all'interno del progetto) per esprimersi al meglio nel contesto scuola.

Far approdare il gioco di ruolo all'interno delle scuole con operatori di esperienza, formati e preparati può diventare un'**esperienza interessante e innovativa per l'istituto scolastico** che la ospita e favorire uno slancio propedeutico alla crescita e sperimentazione della **didattica ludica**, che, predisposta e caratterizzata attraverso corretti percorsi formativi, può diventare una forma di didattica, per alcuni insegnanti, particolarmente feconda e produttiva, come già accade in molte altre nazioni europee.

Per realizzare ciò sarà pianificata e messa in piedi una struttura organizzativa che gestirà tutti gli elementi necessari affinché il progetto possa concretizzarsi: contatti con le scuole, individuazione degli insegnanti di riferimento, presentazione adeguata del progetto, coordinamento delle operazioni, selezione e disposizione degli operatori (anche sul territorio se possibile), definizione di modi, tempi e date e così via.

**Gli operatori** selezionati, in particolare, avranno il compito di recarsi nelle scuole che hanno aderito al progetto, e proporre una sessione di gioco di ruolo ai ragazzi che intenderanno partecipare.

L'**avventura** di gioco sarà **vagliata dall'organizzazione**, così come i fini formativi delle narrazioni proposte.

La **selezione degli operatori** avverrà attraverso una attenta analisi dei curricula degli stessi, la loro esperienza e il loro percorso formativo in termini generali, nello specifico campo dei giochi di ruolo e in quello relazionale e comunicativo, inoltre saranno sottoposti a colloqui con personale specializzato e formato.

## COS'È IL GIOCO DI RUOLO? PERCHÉ SPERIMENTARLO?

Il progetto **Giocaruoloando** prevede di insegnare e praticare il “**gioco di ruolo**”, una forma espressiva in cui i partecipanti devono affidarsi completamente all’immaginazione creativa. Il gioco di ruolo infatti è basato sull’interpretazione, da parte dei giocatori, di **personaggi** appartenenti al **mondo fantastico** (o comunque alternativo), calandosi nel personaggio da interpretare/giocare in tutto e per tutto: carattere, temperamento, attitudine psicologia, indole ecc.

Questa tipologia ludica, che si pratica generalmente intorno a un tavolo, trova il suo sviluppo all’interno di una storia, nella quale i personaggi interpretati dai giocatori vivono le loro avventure, interagendo con gli altri personaggi e col mondo in cui vivono. Il percorso, all’interno del quale la rappresentazione è portata avanti dai giocatori, è guidata da una **figura super partes** che fornisce la piattaforma e tutti gli elementi in cui la storia si svolge, gestisce i personaggi incontrati durante la narrazione, da quelli principali alle comparse, scandisce gli avvenimenti, gestisce le regole, etc.. È la figura conosciuta spesso come **Master** o **Custode**, una sorta di voce fuoricampo, il *deus ex machina* del gioco che accoglie e permette tutto quanto i giocatori immaginano e propongono all’interno della storia con i loro personaggi.

La **narrazione e il dialogo** sono il veicolo espressivo attraverso cui i personaggi dei giocatori e quelli gestiti dal narratore della storia (*Master*), interagiscono, compiono azioni, reagiscono ecc, allo stesso modo il *Master* narra gli avvenimenti che accadono ai personaggi nella storia, descrive e mette in relazione con essi l’ambiente e le situazioni, racconta gli eventi e così via.

Esistono molti giochi di ruolo, tanti mondi e ambientazioni da poter giocare, il nostro obiettivo è scegliere e proporre quelli più interessanti che forniscano un’ampia possibilità di interpretazione e apprendimento di realtà “fittizie” possibili.

Attraverso il gioco di ruolo i ragazzi scopriranno molte realtà immaginabili ed espandibili all’infinito, l’unico limite nel gioco di ruolo è l’immaginazione!

L’obiettivo è quello di promuovere nei ragazzi attraverso il gioco di ruolo uno **sviluppo creativo ed espansivo dell’immaginazione soggettiva e condivisa**. Il gioco di ruolo è un effettivo “allenamento” della mente nella sua capacità dialettica di generare immagini di situazioni, comportamenti, azioni ecc, ed esprimere tutto ciò attraverso la narrazione verbale e i dialoghi. I ragazzi quindi imparano a recitare, esprimendo però non un copione scritto da altri, ma quello scritto dalla loro propria fantasia.

In tutto questo l’interazione con gli altri giocatori e i loro personaggi diventa un’importante condivisione creativa della narrazione interiore che ognuno propone agli altri sotto forma di rappresentazione, tutti sono partecipanti attivi della trama, per cui il ruolo di **giocatore, attore e spettatore si fondono** dando vita a **processi creativi praticamente illimitati**.

In tutto ciò tali processi di identificazione che fanno calare il giocatore dentro **personaggi e realtà diverse** mettono il ragazzo in una **condizione favorevole all’apprendimento della molteplicità e quindi della diversità**, dando così vita a veri processi inclusivi.

Attraverso il processo rappresentativo del gioco di ruolo quindi ogni cosa ignota e diversa induce il giocatore a comprenderla a farla propria immedesimandosi e ciò, oltre a **sviluppare l’empatia**, accresce anche la **comprensività e la tolleranza**. Infine attraverso il gioco di ruolo i ragazzi imparano a guardarsi e relativizzarsi rispetto agli altri e allo stesso tempo vedere le cose da prospettive sempre diverse, più ampie e d’insieme, in quanto il gioco e gli altri giocatori li mettono nella condizione di doverlo fare per poter essere parte della rappresentazione.

Il gioco di ruolo inoltre stimola in maniera attiva, interessata ed appassionata i processi di **problem solving**, applicati alla proiezione narrativa di situazioni reali, così come alle dimensioni cognitive e conoscitive e pone l’accento su alcune **soft skills** come la capacità di lavorare in gruppo, progettare per raggiungere l’obiettivo, etc.

Oltre a queste riflessioni possiamo osservare come il gioco di ruolo si presta all’inserimento, all’interno della narrazione, di **elementi legati alle singole discipline** (dalla storia alla matematica e dalla letteratura alle scienze) che possono essere presenti nelle ambientazioni, nelle sfide ai giocatori, etc. Le diverse ambientazioni (mondi passati, futuri possibili, realtà e dimensioni parallele e verosimili) dove si può “giocare” sulla simulazione delle possibilità alternative dell’esistenza dell’uomo, o di altre civiltà aliene, rendono il gioco di ruolo un interessante strumento per lo sviluppo di pensiero critico e riflessivo. Inoltre attraverso la **rappresentazione narrativa** si possa sempre introdurre tematiche e riferimenti alla realtà di tutti i giorni, che sono importanti e formative nel loro essere affrontate attraverso la narrazione ludica.

## LE FASI DEL PROGETTO

### *Prima Fase – Giocaruiolando nelle scuole*

Le scuole che aderiranno a questo progetto ospiteranno, **in un giorno pre-determinato**, gli **operatori di Giocaruiolando**, i quali allestiranno per il gioco gli spazi che la scuola metterà a disposizione per l'evento e, nell'orario concordato con la struttura scolastica (vedi dopo), proporranno **una sessione di gioco di ruolo** per un numero di gruppi ricavato dal **totale di ragazzi iscritti** a Giocaruiolando di quella scuola.

### *Seconda Fase: la giornata di gioco di ruolo nelle scuole*

#### **Prima opzione: Attività extra scolastica nella scuola:**

Attraverso l'**insegnante di riferimento** che adotta il progetto, **si autorizzerà gli alunni che si sono iscritti a Giocaruiolando**, a parteciparvi **in orario pomeridiano extra-scolastico** all'interno dell'**istituto scolastico**.

L'insegnante di riferimento (supportato dall'organizzazione di Giocaruiolando) si occuperà di seguire il progetto da un punto di vista burocratico (autorizzazioni, liberatorie etc.), informativo, comunicativo e **soprattutto raccogliere e gestire le iscrizioni degli alunni**. In questo senso confidiamo anche nel supporto della scuola che ha aderito al progetto in termini di partecipazione, comunicazione e condivisione dell'attività.

#### **Seconda Opzione: La Giornata dell'arte**

Da alcuni anni è prassi che nelle scuole si organizzi "**La giornata dell'Arte**", durante la quale l'orario delle lezioni per **1 giorno** viene **sostituito da attività ricreativo/formative** nonché **creative e propositive**, da parte degli studenti stessi, enti, associazioni etc.

Durante questa giornata l'**attività didattica è sospesa** per far spazio a questo tipo di attività, che troveranno spazio nelle varie aule della scuola messe a disposizione per la giornata dell'Arte.

Durante questa giornata, autorizzata formalmente dalla scuola, alunni e docenti non staranno in classe e potranno liberamente accedere alle attività proposte (nel caso di Giocaruiolando previa **iscrizione dell'alunno**).

Se la scuola che aderisce al progetto potrà avere la sua giornata dell'arte nel periodo sopra indicato, Giocaruiolando richiederà, tramite il **docente di riferimento** della scuola (comunque necessario) di poter **portare l'attività in quel giorno**, ricavandone una particolare facilitazione dell'iter burocratico.

### *Terza Fase: Selezione e partecipazione alle finali*

#### *Prima selezione:*

Concluse le sessioni di gioco di ruolo nelle scuole gli operatori seguiranno uno **specifico criterio di valutazione** per i giocatori e, in un secondo momento, insieme al responsabile del progetto, opereranno una selezione di **6 giocatori della singola scuola** i quali passeranno alle **fasi finali** di Giocaruiolando.

#### **Giocaruiolano a "Lucca Collezionando"!**

L'organizzazione avrà selezionato per ogni singola scuola **6 ragazzi** che hanno partecipato a Giocaruiolando, ai quali sarà **comunicato personalmente e attraverso la scuola**, il loro passaggio alle **fasi finali del progetto Giocaruiolando** che prevede la presenza dei ragazzi a Lucca **Domenica 29 Marzo 2020**, alla manifestazione "**Lucca Collezionando**".

Alla manifestazione "**Lucca Collezionando**", **nella giornata di Domenica 29 Marzo**, si terranno le **finali di Giocaruiolando** con i gruppi di giocatori rappresentanti di ogni singola scuola che ha partecipato al progetto e che sono arrivati alle fasi finali.

I ragazzi si recheranno e parteciperanno **autonomamente** alle fasi finali di Giocaruiolando a "Lucca Collezionando", ricevendo **particolari agevolazioni** quali:

- Servizio navetta gratuito dalla stazione di Lucca al Polo Fiere dove si svolge la manifestazione "Lucca Collezionando"
- Pass per l'ingresso gratuito entrambi i giorni alla manifestazione "Lucca Collezionando"
- Convenzione vantaggiosa per il ristoro durante la permanenza alla manifestazione

Sarà tuttavia possibile e gradito che il professore referente partecipi anch'egli alla giornata a Lucca dei ragazzi per le finali di Giocaruoloando, contribuendo all'organizzazione della stessa.

### **Premiazione a "Ruolimpiadi"**

Sempre **Domenica 29 Marzo**, saranno infine **premiati i primi 3 gruppi classificati**.

Il gruppo primo classificato, **vincitore di Giocaruoloando per la sua scuola**, otterrà, oltre ai premi, **l'accesso diretto per la partecipazione alle "Ruolimpiadi" di "Lucca Comics & Games"**, l'evento nazionale più importante di gioco di ruolo per tutte le età. Oltre a questo ciascun vincitore riceverà anche un **pass valido tutti i giorni** per la manifestazione "Lucca Comics & Games 2020"!

### **ADESIONE AL PROGETTO**

- La scuola potrà aderire al progetto di Giocaruoloando entro e non oltre il **20 Dicembre 2019**.
- **Il periodo delle iscrizioni** dei ragazzi a Giocaruoloando si apre dal momento in cui la scuola aderisce formalmente al progetto e si chiude **venerdì 24 Gennaio 2020**.

Periodo di svolgimento:

- Il periodo dedicato all'attività di Giocaruoloando nelle scuole sarà: **da lunedì 27 Gennaio a Sabato 14 Marzo 2020**
- Il numero minimo di studenti necessario per mettere in pratica il progetto è di 10, il numero massimo è di 24.

L'organizzazione di Giocaruoloando, insieme alle scuole, fisserà **un giorno preciso**, nel periodo sopra indicato, **per ciascuno istituto**, durante il quale gli operatori di Giocaruoloando svolgeranno **le sessioni di gioco di ruolo per gli iscritti**.

Il responsabile del progetto si relazionerà in maniera costante con **l'insegnante** (o gli insegnanti) di **riferimento**, individuati nella strutture scolastiche che ospita il progetto.

**Tali insegnanti avranno la delega formale per l'autorizzazione e lo svolgimento del progetto.**

Quindi sarà possibile **isciversi**, da parte dei ragazzi, entro **Venerdì 24 Gennaio 2020**, attraverso:

- L'insegnante di riferimento
- I mezzi messi a disposizione dalla struttura scolastica per l'iscrizione (ad esempio il sito della scuola) - Altri canali ufficiali e autorizzati da eventualmente identificare insieme alla singola struttura scolastica.

### **Per informazioni e richieste:**

RESPONSABILE DEL PROGETTO

Dott. **Riccardo Taurisano**

*Telefono 3921503764*

*E-Mail gulmon@hotmail.com*