



I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

Anno Scolastico 2022 – 23

"THE GAME": GIOCANDO INSIEME SI VINCE

"Il primo assioma della Computer Game Therapy è che non c'è apprendimento senza divertimento, su questo presupposto si fonda l'uso del computer in modo innovativo. Il video game è uno strumento di esperienza, di coinvolgimento emotivo e affettivo basato sulla relazione dinamica tra operatori e persone diversamente abili. Oltre a ciò l'introduzione di nuove console che prevedono una forte interazione con l'ambiente circostante, ha permesso la sperimentazione di nuove esperienze virtuali anche in presenza di gravi handicap motori".

(Prof. Antonio Consorti, Università degli Studi di Genova)

Soggetto promotore e coordinatore del Progetto : IIS "G.RUFFINI"- IMPERIA

Docenti Referenti:

Armida Drago
Marinella Floccia
Rosangela Abidotti
M. Letizia Carpi

Educatrici Specializzate:

Majra Fettolini
Noemi Falletta

PARTNERS esterni - Enti e Associazioni promotori e corresponsabili del progetto:

- ✓ FlyLillo, responsabile Roberto Gandolfo
- ✓ ANFFAS Imperia
- ✓ ISAH Imperia
- ✓ SCUOLA EDILE Imperia

Destinatari

Utenti ANFFAS; ISAH; Scuola Edile; IIS RUFFINI (allievi delle classi IIA – IE – VM)

Periodo: Gennaio 2023 – Giugno 2023

Finalità generali

Lo scopo del progetto è organizzare tornei di gioco on line tra ragazzi della nostra scuola e utenti delle associazioni citate, finalizzati ad offrire esperienze gratificanti e occasioni di successo, con l'obiettivo, in prospettiva, della partecipazione a gare nazionali e internazionali.

Obiettivi impliciti:

a breve termine:

- ✓ Sviluppare la logica, l'attenzione, la motricità fine, e le capacità oculo-manuali;
- ✓ Promuovere l'uso di strumenti informatici adeguati ai diversi utenti disabili, curarne l'apprendimento e l'uso;
- ✓ Favorire la comunicazione e l'inclusione spontanea del disabile con i suoi pari e con l'adulto;
- ✓ Sviluppare un corretto spirito sportivo, nel rispetto degli avversari;
- ✓ Costruire un ambiente di gioco accattivante per ragazzi di diverse scuole e associazioni del territorio;
- ✓ Far acquisire alla persona disabile la capacità di intrattenersi e divertirsi con l'ausilio di strumenti informatici;

Obiettivi a medio e lungo termine

Introdurre le nuove tecnologie attraverso il gioco consente di far acquisire abilità e pratiche trasferibili ad altri contesti di apprendimento, durante tutto il percorso di crescita ed evoluzione della persona disabile.

L'esperienza di accesso al mondo virtuale può consentire:

- ✓ l'uso autonomo del video-gioco per uso ricreativo e socializzante,
- ✓ la simulazione di situazioni di autonomia personale e la loro successiva acquisizione nella realtà,
- ✓ la facilitazione nell'uso di altri "ausili intelligenti" che consentano al disabile la gestione degli spazi domestici e non (domotica),
- ✓ l'acquisizione di procedure spendibili in future attività lavorative,
- ✓ l'orientamento verso le attività lavorative;
- ✓ l'esperienza di spazi ed ambiti più vasti di vita autonoma

Descrizione

Saranno coinvolti alcuni studenti del nostro Istituto, ragazzi dell'ANFFAS, della SCUOLA EDILE, dell'ISAH

Si prevede una iniziale fase conoscitiva, di introduzione agli strumenti ed alle tipologie di giochi possibili; si realizzeranno momenti di pratica con i ragazzi guidati da FlyLillo, presso le sedi dei diversi enti partecipanti e del Ruffini.

Successivamente si formeranno squadre che daranno vita a sfide e regolari competizioni. La partecipazione coinvolgerà anche alunni del Ruffini normodotati.

Infine, ci potrà essere l'apertura, in via sperimentale, anche a studenti di altre scuole interessate.

Il gruppo di progetto, a fine anno scolastico, esaminerà e valuterà i risultati raggiunti, al fine di predisporre un eventuale progetto più articolato per il futuro.

Obiettivi educativi immediati:

- ✓ Imparare ad usare il computer e la consolle;
- ✓ Conoscere e rispettare le regole del gioco e i tempi di attesa e turnazione;
- ✓ Provare soddisfazione nell'impegno ludico e gratificazioni nelle occasioni di successo;
- ✓ Imparare ad usare le tecnologie necessarie ed a progettare nuovi giochi;
- ✓ Conoscere eventuali sport scelti per le esercitazioni e le gare;
- ✓ Ascoltare e comprendere le spiegazioni dei docenti e dei coetanei;
- ✓ Esercitare la motricità fine della mano, l'attenzione, il coordinamento oculo-manuale;
- ✓ Consolidare le strutture topologiche di base.

La consolle non è solo uno strumento dalle grandi potenzialità d'apprendimento cognitivo, ma anche e soprattutto strumento di esperienza, dove per esperienza si intende un forte coinvolgimento emotivo e affettivo basato sulla relazione dinamica tra l'operatore, la persona disabile e l'ambiente virtuale da sperimentare. In particolare i videogiochi stimolano i processi mentali, in quanto l'attenzione del partecipante durante il gioco è catturata da tutta una serie di immagini veloci, in continuo movimento, che mantengono la sua mente in uno stato di allerta e lo obbligano a una risposta continua. A ogni cambiamento di inquadratura, a ogni variazione del volume della musica, le cellule cerebrali si attivano e stabiliscono collegamenti inediti, creando nuovi gruppi neurali che si organizzano successivamente in mappe cerebrali. In altre parole il gioco tenta di costruire tra lo studente, gli operatori e i coetanei un legame emotivo, una nuova e più serena capacità di relazionarsi con gli altri e il mondo. Tutto questo in una realtà protetta, qual è il mondo virtuale, all'interno della quale i ragazzi e gli adulti possono interagire in sicurezza. (Prof. A.Consorti UNIGE)

Metodologia

Conoscenza e utilizzo del PC, della Consolle, per fini ludici con valenza didattico-educativa; l'utilizzo di Software – Hardware studiati anche per gravi disabilità. Eventuale adattamento di strumenti già esistenti.

Ambiente di realizzazione del progetto

Istituto G.Ruffini di Imperia (Aule dedicate 7/8)

Collaboratori esterni

Associazione FLYLILLO: responsabile Roberto Gandolfo

Referenti ANFFAS

Referenti ISAH

Referenti SEI