ALEATOR APS

PROGETTO "BACK TO SCHOOL"

ALEATOR APS

CHI SIAMO

ALEATOR APS è un'associazione ludica culturale di promozione sociale che si prefigge di diffondere la cultura del "gioco intelligente". Il gioco da tavolo ed il gioco di ruolo, infatti, non sono più visti come un semplice momento di intrattenimento fine a se stesso, ma ormai vengono utilizzati sempre più spesso in ambito lavorativo, aziendale e scolastico con finalità aggregative e di sviluppo di competenze specifiche.

COSA FACCIAMO

ALEATOR è attiva da quasi vent'anni sul territorio bellunese e nazionale con iniziative ludiche, partecipazione a convegni e conferenze, collaborazioni con enti comunali e provinciali e con altre associazioni dalle finalità simili per proporre questa visione diversa del "gioco".

Dolomiti Fantasy 2022

ALEATOR
BACK TO SCHOOL

Il progetto nasce dalla volontà di perseguire lo scopo associativo di diffondere il "**gioco intelligente**" anche tra i più giovani e per venire incontro alla sempre maggiore domanda da parte delle **scuole** e dei **centri estivi** di coinvolgere l'elemento ludico in progetti per lo sviluppo di **competenze relazionali**, **sociali**, oltre che per l'allenamento delle **capacità comunicative**, logiche e di **problem solving** dei ragazzi.

In particolare la domanda da parte delle scuole è cresciuta esponenzialmente durante il periodo pandemico, tanto che, a causa del ristretto numero di volontari coinvolti nel progetto, non sempre ci è possibile soddisfare le numerose richieste.

FINO AD ORA...

Il progetto fino ad ora ha coinvolto 900 ragazzi tra centri estivi e incontri in classe.

I nostri volontari hanno fatto provare in questi anni più di 30 giochi diversi, con una crescita di difficoltà nelle classi dove siamo riusciti ad organizzare più incontri.

Gli interventi sono pensati più per la scuola secondaria, anche se stiamo incominciando a coinvolgere studenti dell'ultimo anno della scuola primaria.

Invece le collaborazioni con le società sportive sono rivolte unicamente ai centri estivi, dove andiamo a coinvolgere ragazzi e animatori in attività ludiche.

I GIOCHI DEL PROGETTO

I giochi usati negli interventi sono vari, infatti la proposta è sempre tarata sulle necessità degli insegnanti e degli alunni. Fondamentale, nella prima fase di pianificazione dell'intervento, è proprio l'aiuto dei docenti: individuare in anticipo situazioni particolari, come la presenza in classe di alunni stranieri, BES o DSA, ci porta ad effettuare poi una scelta di giochi ancora più precisa ed inclusiva. Naturalmente, anche il lavoro preparatorio dei volontari ha una notevole importanza, infatti sono loro che, sulla base delle informazioni ricevute, pianificano l'incontro e preparano il materiale necessario. Sembra facile proporre un gioco, ma in realtà c'è un'ampia serie di fattori da tenere in considerazione!

Sushi Dice

Dobble

Imagine

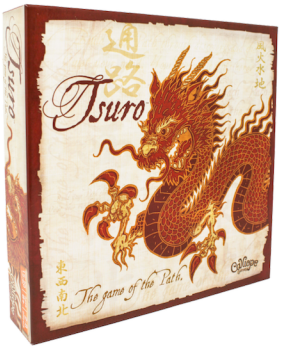
Doodles

Ticket to Ride

Dice Forge

Pozioni Esplosive

Bellz!



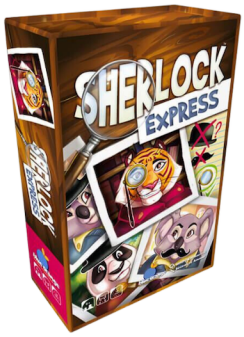
Tzuro

Puzzle Domino

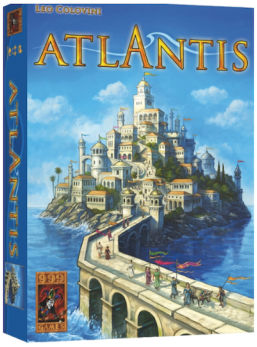
Azul

Roam

Draftosaurus



Sherlock Express



Altantis

Just One

IN CLASSE

Il lavoro in classe si svolge organizzando i ragazzi in piccoli gruppi di gioco che vengono poi seguiti dai volontari.

A seconda del tempo a disposizione, facciamo provare diversi giochi facili e veloci nell'arco dello stesso intervento, oppure proponiamo solamente uno o due giochi per gruppo, ma con un livello di difficoltà superiore.
L'organizzazione degli incontri tiene anche conto della familiarità che gli studenti hanno già con il mondo del gioco da tavolo.

Per noi è molto importante avere il supporto dell'insegnante sia nella creazione dei gruppi, sia nel seguire i ragazzi che hanno difficoltà, affinché l'esperienza si svolga in maniera proficua per tutti.

PROBLEMATICHE

Durante la nostra esperienza nelle scuole abbiamo trovato alcune problematiche comuni nei vari istituti in cui siamo intervenuti.
Ne presentiamo due come esempio:

Turno di gioco: vivendo in una epoca in cui i videogiochi la fanno da padroni ed è tutto veloce e istantaneo, ci siamo spesso trovati in difficoltà a dover spiegare cosa sia il turno di gioco e cosa significhi il dover rispettare il tempo degli altri giocatori.

Lessico: abbiamo in generale dovuto semplificare i giochi legati alle parole, o comunque ci siamo spesso dovuti assicurare che tutti i ragazzi seduti al tavolo fossero in grado di comprendere il lessico del gioco, in quanto non era un fatto che si poteva dare per scontato.

Ci siamo poi trovati ad affrontare situazioni o tematiche, che hanno richiesto riflessioni più approfondite e incontri con chi nel mondo della scuola ci lavora ogni giorno.
Presentiamo anche qui due esempi:

Bullismo: intervenire in classi dove ci sono problemi di bullismo, trovando dei giochi che potessero essere d'aiuto, non è sempre stato semplice. Nonostante le difficoltà, di volta in volta le esperienze fatte ci hanno permesso di migliorare e di affinare le nostre proposte.

Stranieri non alfabetizzati: intervenire in classi dove ci sono stranieri richiede più attenzione e una maggiore preparazione per individuare giochi non dipendenti dalla lingua, che possano pertanto essere giocati anche con una scarsa conoscenza della lingua italiana.

Per poter arrivare preparati agli incontri e per organizzare nel migliore dei modi i nostri interventi, chiediamo a tutte le insegnanti che ci contattano di compilare un questionario dove individuiamo le possibili problematiche delle classi e gli aspetti su cui dobbiamo concentrare il nostro lavoro.

GIOCARE SENZA FRONTIERE

Durante l'anno 2023 abbiamo ricevuto diverse richieste di interventi in classi con la presenza di alunni stranieri non alfabetizzati.
Abbiamo deciso di provare a venire incontro a questi studenti traducendo i giochi e riadattandoli, affinché potessero funzionare in modalità bilingue. In questo modo abbiamo abbassato il rischio che alcuni ragazzi venissero esclusi dalle attività proposte.
Queste esperienze, grazie all'aiuto di persone generose che ci hanno aiutato nelle traduzioni dei testi, sono state un successo e ci hanno permesso di acquisire maggiori conoscenze su come organizzare degli interventi in classi multiculturali.

L'importanza dell'insegnante in queste situazioni è ancora più determinante: sia per segnalarci per tempo la presenza di alunni stranieri, sia nel preparare lo studente stesso, passando per esempio il materiale da noi predisposto prima della nostra attività.

PROGETTO - SE DICO GIOVANI -

Per l'anno 2023 l'associazione ALEATOR APS è entrata nel progetto "Se Dico Giovani" promosso da Sedico Servizi.
Il progetto coinvolge ragazzi dai 14 ai 18 anni, che mettono a disposizione del loro tempo libero al servizio delle associazioni di volontariato del territorio, dopo aver sostenuto un corso sulla sicurezza sul lavoro, e sempre sotto la supervisione di un tutor.
L'associazione ha deciso di aderire al progetto in particolare guardando alle attività di "Back To School", nella speranza di poter aumentare l'impegno e gestire meglio gli interventi nelle scuole, aiutati proprio dai ragazzi che fanno parte di "Se Dico Giovani".
Interessante, in questo caso, anche coinvolgere dei giovani e portarli nelle classi a spiegare i giochi, promuovendo di fatto delle relazioni tra studenti, seppur di età differenti. In questo modo, infatti, l'associazione ha modo di creare un ambiente di apprendimento che strizzi l'occhio alla Peer Education e al Cooperative Learning.

RISULTATI E FUTURO DEL PROGETTO "BACK TO SCHOOL"

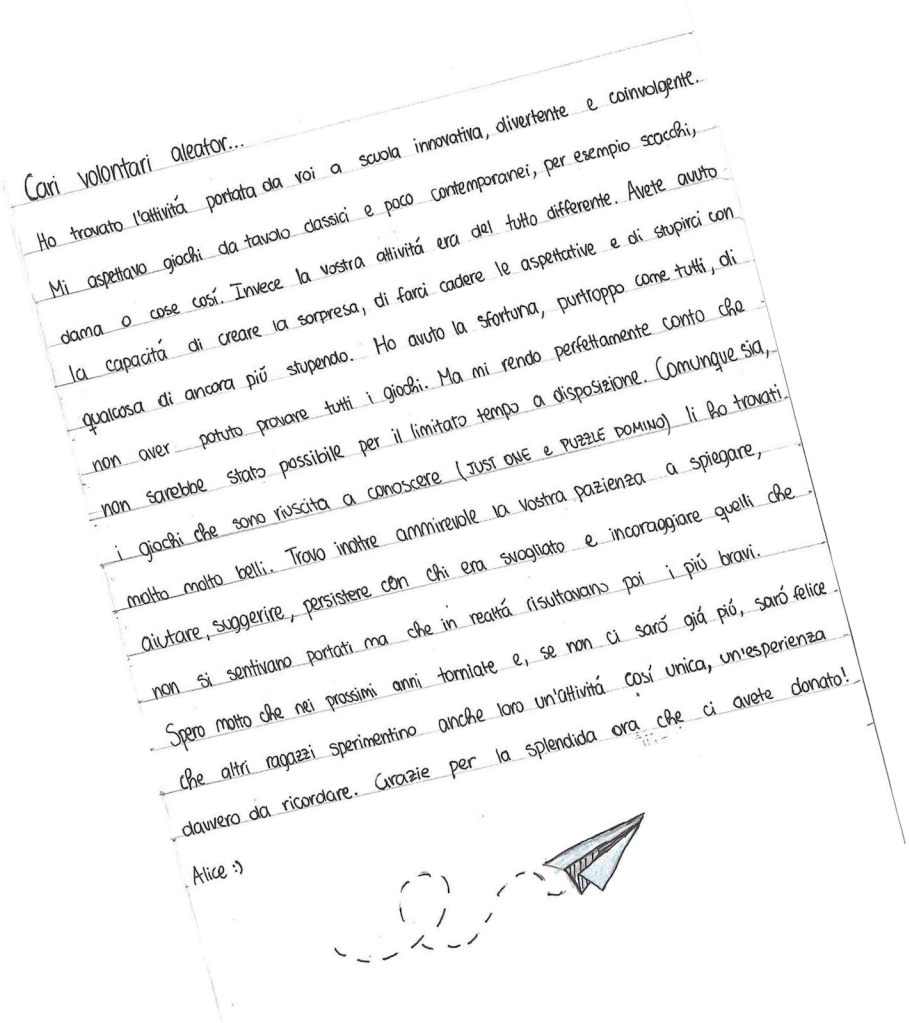
Nel 2019, anno del primo intervento, la richiesta proveniva da una sola insegnante che ci chiedeva di intervenire nelle sue due classi per due ore.

Nel 2023, invece, ci sono arrivate molteplici richieste, tra cui quella di intervenire in tutte le classi di un istituto comprensivo, tanto che abbiamo dovuto mettere un limite agli interventi annuali in base al numero dei volontari disponibili e ai costi dovuti alle distanze coperte dagli associati (il progetto è totalmente gratuito e rivolto a tutta la provincia).

Il progetto “Back To School” viene in aiuto alle insegnanti, non solo come strumento didattico, ma anche come strumento per aiutare i ragazzi a ricostruire delle sane relazioni tra coetanei, aspetto sul quale il Covid ha inciso negativamente e per il quale il gioco da tavolo sembra essere una soluzione efficace; proprio per questo motivo la richiesta di interventi è aumentata in maniera esponenziale nel periodo post pandemico.

Nel nostro futuro vorremmo poter offrire agli insegnanti proposte più articolate, per poter arrivare a far conoscere giochi sempre più complessi e interessanti.

Inoltre, ci piacerebbe introdurre anche il Gioco di Ruolo, che al momento è escluso dal progetto a causa del grosso impegno che richiederebbe affrontarlo nelle scuole, ma che siamo sicuri sarebbe un'esperienza estremamente formativa per i ragazzi.



Cari volontari Aleator...
Ho trovato l'attività portata da voi a scuola innovativa, divertente e coinvolgente.
Mi aspettavo giochi da tavolo classici e poco contemporanei, per esempio scacchi, dama o cose così. Invece la vostra attività era del tutto differente. Avete avuto la capacità di creare la sorpresa, di farci cadere le aspettative e di stupirci con qualcosa di ancora più stupendo. Ho avuto la sfortuna, purtroppo come tutti, di non aver potuto provare tutti i giochi. Ma mi rendo perfettamente conto che non sarebbe stato possibile per il limitato tempo a disposizione. Comunque sia, i giochi che sono riuscita a conoscere (Just One e Puzzle Domino) li ho trovati molto molto belli. Trovo inoltre ammirevole la vostra pazienza a spiegare, aiutare, suggerire, persistere con chi era svogliato e incoraggiare quelli che non si sentivano portati ma che in realtà risultavano poi i più bravi.
Spero molto che nei prossimi anni torniate e, se non ci sarò già più, sarò felice che altri ragazzi sperimentino anche loro un'attività così unica, un'esperienza davvero da ricordare. Grazie per la splendida ora che ci avete donato!
Alice :)

I VOLONTARI DEL PROGETTO

Dal 2019 al 2023 hanno partecipato al progetto dieci volontari, che hanno reso possibile lo svolgersi delle attività nel corso degli anni. Purtroppo, il numero non è sufficiente a far fronte all'attuale richiesta di interventi, né a portare avanti collaborazioni più articolate con le scuole, come invece ci piacerebbe provare a fare.
Il limitato orario scolastico rende difficile reperire nuovi volontari all'interno della associazione, in quanto i nostri associati durante la settimana sono quasi tutti impegnati con l'università o con il lavoro.
In ogni caso, di incontro in incontro, cresce l'esperienza dell'attuale gruppo di volontari ed emergono sempre molte nuove idee per affrontare i giochi che si vorrebbero far provare ai ragazzi!
Siamo quindi fiduciosi di poter portare avanti con successo il nostro progetto.

ISTITUTI COINVOLTI DAL 2019 AL 2023

1. Scuola secondaria di I^ grado prof. Vittorio Zanon
(Castion-Belluno)
2. Scuola secondaria di I^ grado "I. Nievo"
(Belluno)
3. Scuola Primaria Giuseppina Cibien
(Limana)
4. Scuola secondaria di I^ grado di Limana Dino Buzzati
(Limana)
5. Scuola Primaria "Giovanni Pascoli"
(Trichiana)
6. Scuola Secondaria di I^ grado - Sospirolo
(Sospirolo)
7. Scuola secondaria di I^ grado "Gino Antoniol"
(Sovramonte)
8. Scuola secondaria di I^ grado Lamon
(Lamon)
9. Scuola secondaria di I^ grado Fonzaso
(Fonzaso)
10. Scuola Secondaria di I^ grado Gino Rocca
(Feltre)

CENTRI ESTIVI E COLLABORZIONI DAL 2019 AL 2023

1. Centro estivo di Caleipo
(In collaborazione con USD Castion BL)
2. Centro estivo di Mel
(In collaborazione con GS La Piave 2000 e Cartolandia)
3. Centro estivo di Santa Giustina
(In collaborazione con ASD Plavis 2021 e ST.ART APS)
4. Centro estivo della Croce Blu a Borgo Valbelluna
(In collaborazione con ST.ART APS)
5. Asilo Infantile di Bribano
(Open Day in collaborazione con Cartolandia)
6. Centro per l'infanzia Uno Due Tre Belluno
(Giornata dei "papà" - presentazione lavoro/hobby)

L'ASSOCIAZIONE RINGRAZIA SENTITAMENTE I SOCI CHE SI SONO OFFERTI COME VOLONTARI, SENZA I QUALI IL PROGETTO "ALEATOR BACK TO SCHOOL" NON ESISTEREBBE.

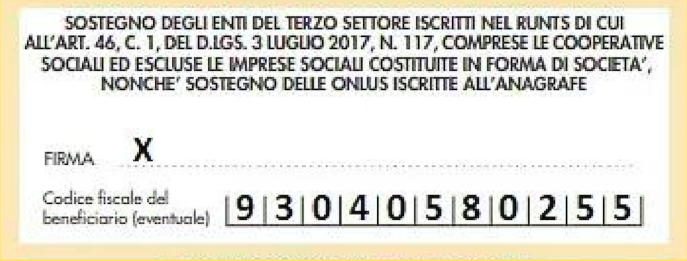
- ANTHONY CHOW (REFERENTE DEL PROGETTO)
- FEDERICO DALL'OLIO
- EMILY CALDART
- MARCO DALL'O
- SIMONA PALUDI
- ANDREA FELTRIN
- CARLOTTA MARTUSCELLI
- EMANUELE FREGONA
- ALESSANDRO VENERONI
- RICCARDO BARATTO

ARTICOLI SUL NOSTRO SITO

https://www.aleator.it/2022/06/aleator-back-to-school-2-0-edizione-2021-22/
https://www.aleator.it/2021/08/aleatorbacktoschool-summeredition/
https://www.aleator.it/2019/09/aleator-back-to-school-intervista-ad-anthony-chow/

5 PER MILLE AD ALEATOR APS

La nostra associazione si sostiene grazie al 5 per mille.
Se vuoi sostenere i nostri eventi e interventi didattici ricordati di donare il 5 per mille ad Aleator APS compilando l'apposito campo nella dichiarazione dei redditi :
Codice fiscale di Aleator: 93040580255


SOSTEGNO DEGLI ENTI DEL TERZO SETTORE ISCRITTI NEL RUNTS DI CUI ALL'ART. 46, C. 1, DEL D.LGS. 3 LUGLIO 2017, N. 117, COMPRESE LE COOPERATIVE SOCIALI ED ESCLUSE LE IMPRESE SOCIALI COSTITUITE IN FORMA DI SOCIETA', NONCHE' SOSTEGNO DELLE ONLUS ISCRITTE ALL'ANAGRAFE

FIRMA X

Codice fiscale del beneficiario (eventuale) 9 3 0 4 0 5 8 0 2 5 5

CONTATTI E SOCIAL

informazioni@aleator.it

instagram.com/aleatoraps

www.aleator.it

facebook.com/aleatoraps

GLI STUDENTI PARLANO DI NOI..

Mi sono divertita molto, i giochi erano originali e particolari. Mi è piaciuto perché i ragazzi erano simpatici e mentre noi giocavamo, si vedeva che anche loro si stavano divertendo. All'inizio ero un po' titubante perché i ragazzi erano molto grandi, ma poi vedendo come si comportavano con noi, mi sono tranquillizzata. Tutti i giochi erano belli, ma il mio è stato sicuramente "Puzzle Domino",

Mercoledì 8 marzo, sono venuti a scuola dei ragazzi per farci provare alcuni dei loro giochi logici.
Le professoresse Guini e Carico ci hanno diviso in cinque gruppi: io ero assieme a Federica, Matteo e Simone.

Essendo giochi logici, per risolverli era necessario ragionare e per questo che sono fantastici, a me piacciono le attività in cui bisogna ragionare.
Ma non è solo questo il motivo per cui mi sono divertita, ma è stato anche per il fatto di stare con i miei amici, già questo potrebbe sembrare una cosa banale, ma per me, tra giochi logici e amici, è stato proprio il massimo.

Secondo me questi giochi sono serviti sia per alimentare la nostra logica, ma anche per alimentare i rapporti di amicizia della classe.

Cari ragazzi di Aleator,

quando siete venuti nella mia classe a farci provare i giochi logici mi sono divertito un mondo perché erano diversi dal solito.

Tra tutti i giochi che avete portato ne ho provati tre ma quello che mi ha coinvolto di più è stato **fantascatti**, non solo perché ho vinto ogni singolo round,ma anche perché era un gioco di abilità, velocità e concentrazione.

Noi ragazzini generalmente preferiamo giocare con l'elettronica, ma dopo questa esperienza ho capito che questo tipo di giochi sono una valida ed appassionante alternativa.

Mi piace mettermi alla prova e vedere i risultati. Io non sono un tipo molto paziente ma ho capito che con questo tipo di giochi riesco a superare i miei limiti.

Spero che veniate a fare un'altra sessione di giochi con noi, perché sono curioso di mettermi nuovamente alla prova e anche per sperimentare gli altri due giochi che non ho ancora testato.