

AREA GIOCO DA TAVOLO

Referente: Davide Barone

Chi siamo

Il Centro Sportivo Italiano di Sassari APS è **Associazione di Promozione Sociale** ed **Ente di Terzo Settore**, facente parte della Rete nazionale del Centro Sportivo Italiano. È riconosciuto dal CONI quale Ente di promozione sportiva e in questo settore, dal 1945 a Sassari, si propone di educare attraverso lo sport.

In quasi 80 anni di vita, il Csi Sassari ha vissuto sempre un ruolo di primo piano nello sport cittadino ponendosi in prima linea per promuovere e organizzare attività sportiva e formativa.

Il CSI e l'attività ludica

Il CSI Nazionale ha istituito una **Commissione Tecnica Giochi da Tavolo**, formata da esperti del settore, avente lo scopo di coordinare e pianificare le varie attività ed i corsi di formazione sul territorio, assicurandosi dell'adeguatezza rispetto al livello dei formatori e dei partecipanti certificati. All'interno di questa cornice il Centro Sportivo Italiano - Comitato di Sassari promuove da diversi anni la **Cultura Ludica di qualità** mediante l'utilizzo dei moderni **Giochi da Tavolo** (GdT) nei differenti contesti di vita delle persone: scuole di ogni ordine e grado, centri educativi, ricreativi ed estivi, famiglie, dopo scuola, fiere, eventi e manifestazioni. Considerato come "**Sport per la mente**" allena e sviluppa competenze cognitive, socio-relazionali, emotive ed etiche chiamate dall'Oms (Organizzazione Mondiale della Sanità, 1993) *Life Skills* e considerate fondamentali per **vivere una vita di qualità e orientata al benessere**.

Il gioco da tavolo viene visto come risorsa per tutta la cittadinanza (famiglie, giovani, bambini, adulti e persone della terza età) e per tutti gli operatori che ci lavorano diventando un'occasione per condividere un **tempo di qualità** dove, divertendosi, si cresce e ci si confronta nel rispetto reciproco.





Le 3 Macro-aree delle competenze
(Organizzazione Mondiale della Sanità, 1993)

LIFE SKILLS EMOTIVE

- Consapevolezza di sé
- Gestione delle emozioni
- Gestione dello stress

LIFE SKILLS COGNITIVE

- Pensiero critico
- Prendere decisioni
- Risolvere problemi
- Pensiero creativo

LIFE SKILLS SOCIO-RELAZIONALI

- Empatia
- Comunicazione efficace
- Relazioni efficaci

Didattica ludica

In ambito scolastico il gioco costituisce la **modalità privilegiata di apprendimento** e scoperta del mondo già in età infantile. In realtà il gioco può assumere valore matetico fino all'età adulta, venendo adattato alle peculiarità del singolo studente o della classe.

In quest'ottica gioco e didattica non costituiscono un ossimoro, bensì un binomio sinergico e funzionale, in cui è possibile **apprendere giocando** e dove "giocando si impara". Sfruttare le potenzialità del gioco, in particolare il gioco da tavolo, in ambito didattico-educativo è lo scopo della didattica ludica, una metodologia di insegnamento-apprendimento basata su tecniche e attività ludiche che si può applicare a tutte le discipline e a tutte le età. In quest'ottica i giochi da tavolo diventano uno strumento per lo **sviluppo di competenze trasversali** in una prospettiva di **Life Long Learning**.

L'utilizzo del gioco è visto come esperienza complessa e coinvolgente che permette di partecipare, di essere protagonisti, di apprendere attraverso il fare (*learning by doing*) in modo divertente, accrescendo le conoscenze e le competenze. Il concetto alla base è quello secondo cui **imparare divertendosi è produttivo ed efficace**.