

FBK Summer Kids: il laboratorio del gioco

4 Aprile 2018

Il racconto di un percorso di creatività dalle ipotesi di partenza agli effetti prodotti

Il progetto **3D-coop** nasce e viene stimolato reciprocamente dalla collaborazione fra FBK e il Laboratorio di Osservazione, Diagnosi e Formazione (ODF) dell'Università di Trento.

Gioco, creatività, apprendimento, sviluppo, narrazione e abilità sociali sono fra i concetti riconducibili alle potenzialità della parola GRUPPO.

Hanno partecipato al progetto 19 bambini, divisi in 2 gruppi tra la prima elementare e la seconda media, che durante la seconda settimana-gioco organizzata dalla Fondazione (dal 21 al 25 agosto 2017) si sono cimentati nel compito di dover **inventare, raccontare e recitare una storia creata autonomamente e interamente da loro, in cui ogni singolo partecipante potesse ricoprire un ruolo.**

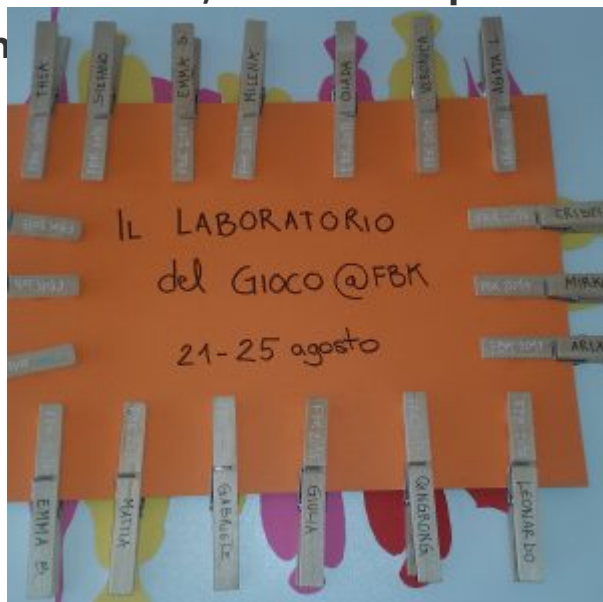
Nel concreto del progetto, si è optato per un approccio improntato su attività più cognitive nella prima parte e sul gioco nella seconda parte; quest'ultimo rappresentato da una prima fase di stimolazione e produzione di narrazione, più verbale e cognitiva e da una seconda fase di stimolazione e produzione più sensoriale e manipolativa.

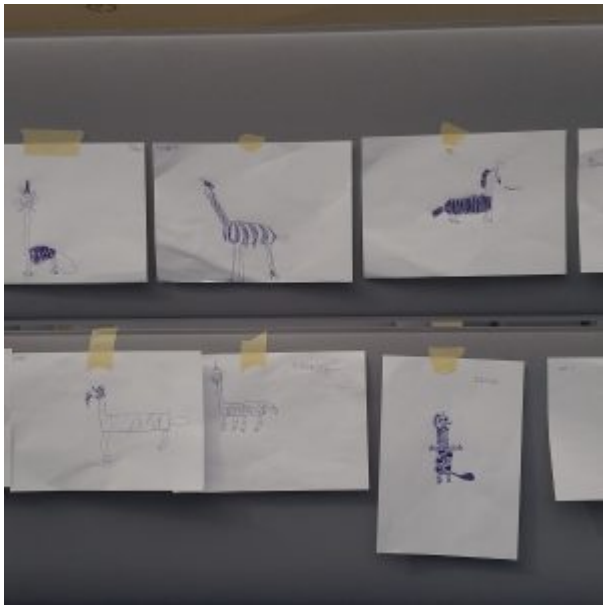
Le attività principali della settimana sono state la creazione di una storia comune originata dal continuo confronto tra pari, la spiegazione del funzionamento della stampante 3D, la manipolazione e la personalizzazione di un artefatto 3D, la progettazione e la realizzazione della sceneggiatura con vari materiali (colori, diversi tessuti, cartoncini, plastilina...). Queste, presentandosi come attività "corali" divertenti e piacevoli, agiscono su diverse competenze cognitive come lo storytelling, il pensiero creativo, il problem solving, la comunicazione, il decision making e le competenze socio-emotive.

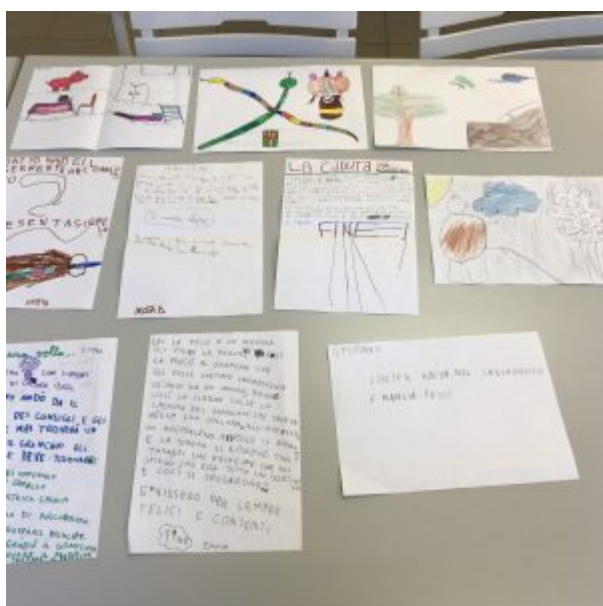
La settimana-gioco ha voluto **verificare e quantificare le influenze sulla capacità di cooperazione, di narrazione e di regolazione emotiva, da parte di un'operazione di stimolazione creativa mediata da una realizzazione tecnologica con stampante 3D.**

Nello specifico, da recenti studi in Letteratura si rileva e si evidenzia la relazione tra competenza emotiva e personalità creativa nella quale si riscontra un legame tra pensiero creativo e competenze sociali ed emotive (Sánchez e Ruiz et al., 2011 e Hoffman e Russ, 2012); abbiamo quindi ipotizzato che lo stimolo della creatività, attraverso la manipolazione dei dati con un fine creativo (la storia) e del materiale (personaggi e sceneggiatura) e la cooperazione per raggiungere tale fine, abbiano ripercussioni sulle capacità più cognitive quali la comunicazione e l'intenzionalità come anche su quelle più sociali (stare nel e con il gruppo) ed emotive.

Alla fine della settimana i partecipanti hanno realizzato un piccolo spettacolo in cui hanno spiegato il lavoro svolto e recitato la storia da loro inventata, utilizzando personaggi, creati anche con l'ausilio della stampante 3D inventati.

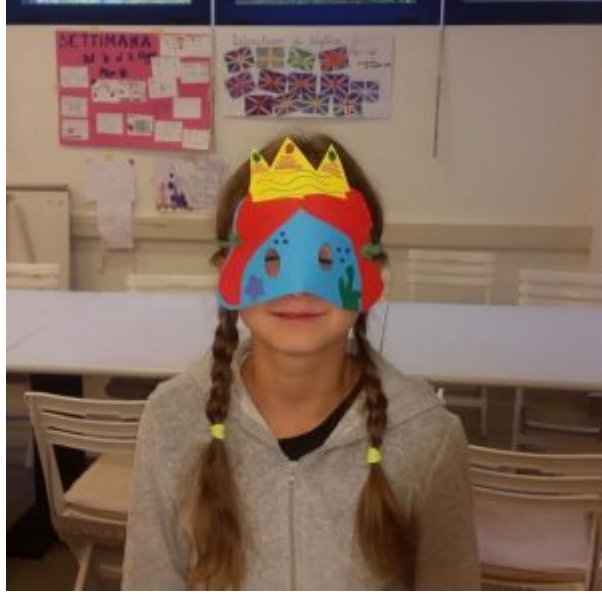












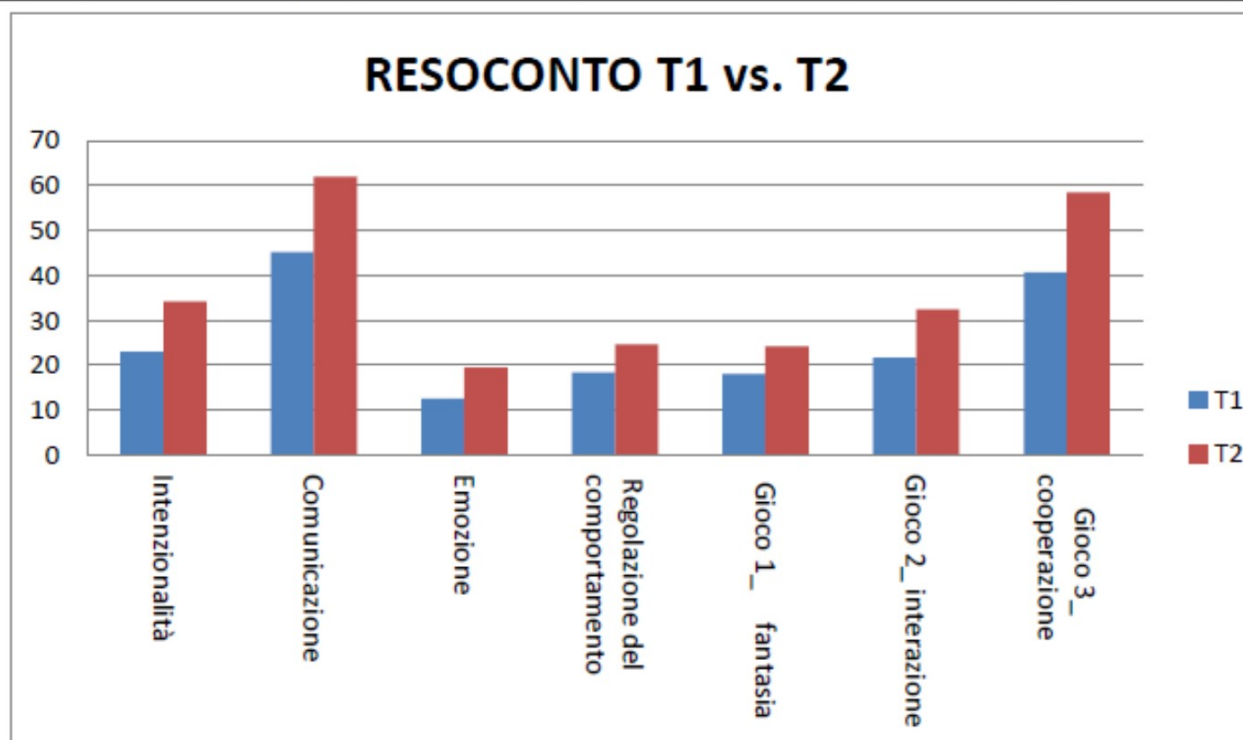


Per quanto riguarda l'ipotesi iniziale si è voluto indagare, tramite la compilazione indipendente giornaliera di schede osservative da parte di 4 tirocinanti dell'Università di Trento, sette dimensioni: intenzionalità, comunicazione, emozione, regolazione del comportamento, gioco, comprendente fantasia, interazione e cooperazione; e se e come possano implementarsi grazie all'influenza del gruppo oltre alla presenza e alla manipolazione di un artefatto 3D.

Una prima analisi qualitativa ha evidenziato un miglioramento nelle dinamiche di gruppo già dal secondo giorno oltre a un graduale "livellamento" in positivo delle abilità dei singoli. Per quanto riguarda l'analisi dei dati si è deciso di prendere in considerazione la media del primo e del quarto giorno tramite l'analisi del t-test accoppiato (attraverso l'uso del software SPSS). Relativamente al gruppo dei **piccoli** i risultati evidenziano un **incremento significativo in tutte le sette dimensioni** implementate, mentre nel gruppo dei **grandi** gli aspetti più significativamente incrementati interessano **l'intenzionalità, l'interazione e la cooperazione**.

GRUPPO PICCOLI:

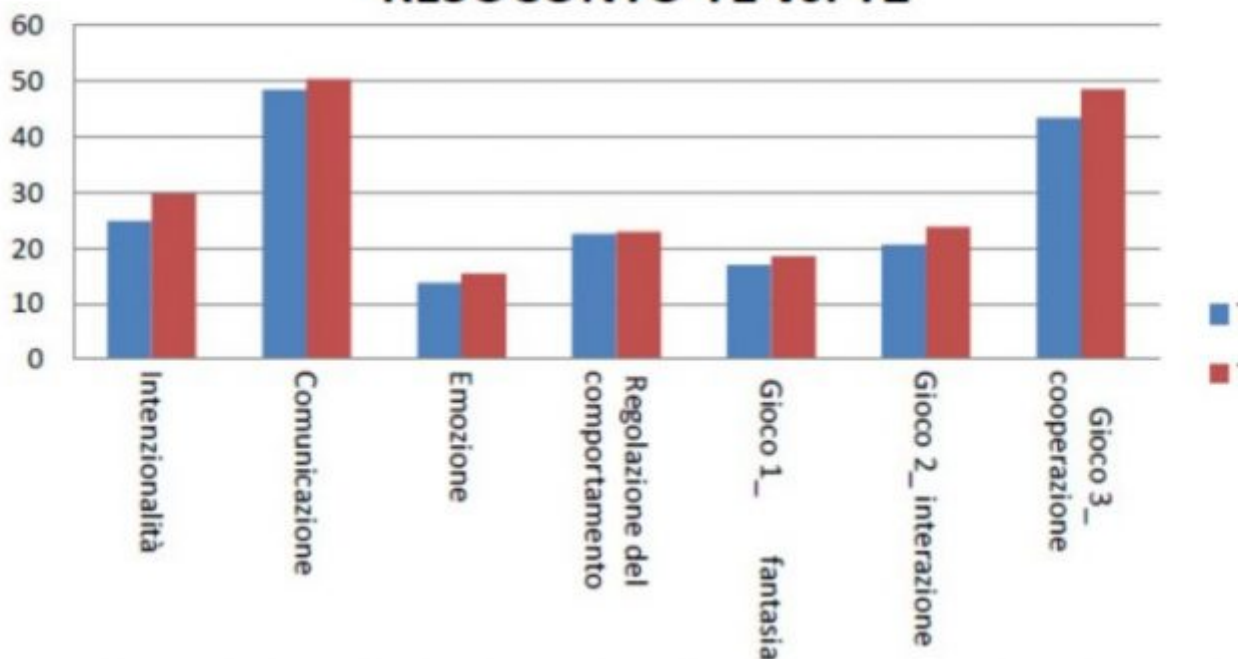
	Intenzionalità	Comunicazione	Emozione	Regolazione del comportamento	Gioco 1_ fantasia	Gioco 2_ interazioni
T1	23,00	45,17	12,67	18,34	18,00	21,67
T2	34,17	62,00	19,45	24,73	24,23	32,33



GRUPPO GRANDI:

	Intenzionalità	Comunicazione	Emozione	Regolazione del comportamento	Gioco 1_ fantasia	Gioco 2_ interazione
T1	24,89	48,50	13,73	22,56	16,89	20,00
T2	29,78	50,50	15,39	22,95	18,56	23,00

RESOCONTO T1 vs. T2



Per FBK hanno partecipato alle attività dei laboratori Eleonora Grilli e Daniele Morabito del gruppo di lavoro [3DOM](#) e Claudia Dolci per il programma [Ricerca e innovazione per la Scuola](#) che ha curato la collaborazione con ODF LAB (UniTn) e la cooperativa [Kaleidoscopio](#).

Questo post e l'articolo scientifico allegato di approfondimento sono a cura di ODF Lab / UniTN; gruppo di lavoro: Ilaria Postal, Martina Varesco, Serena Pedrotti, Ilaria Zanchi, Nadia Zanella, Paola Venuti (Responsabile Laboratorio).

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/fbk-summer-kids-il-laboratorio-del-gioco/>

TAG

- #apprendimento
- #Creatività
- #gioco
- #gruppo
- #narrazione

MEDIA COLLEGATI

- Pagina web di FBK Summer Kids Initiative 2018 : <https://hr.fbk.eu/it/news/summer-kids-initiative-2018>
- Laboratorio di Osservazione, Diagnosi e Formazione (Università di Trento): <http://www.odflab.unitn.it/>
- Articolo scientifico di approfondimento : <https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2018/04/POST-odflab.pdf>

AUTORI

- Redazione interna