

IL LABORATORIO DEL GIOCO

Un percorso di creatività dalla storia alla sua realizzazione

*Gioco, creatività, apprendimento, sviluppo, narrazione
e abilità sociali sono sei dei molti concetti riconducibili
alle potenzialità della parola GRUPPO.*

Il progetto 3D-coop nasce e viene stimolato reciprocamente dalla collaborazione della Fondazione Bruno Kessler con il Laboratorio di Osservazione, Diagnosi e Formazione dell'Università di Trento.

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.

Svolgimento:

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 story-telling, il pensiero creativo, il problem solving, la comunicazione, la decision making e le competenze socio-emotive.

Ipotesi iniziali:

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 e con scenari da loro 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**.

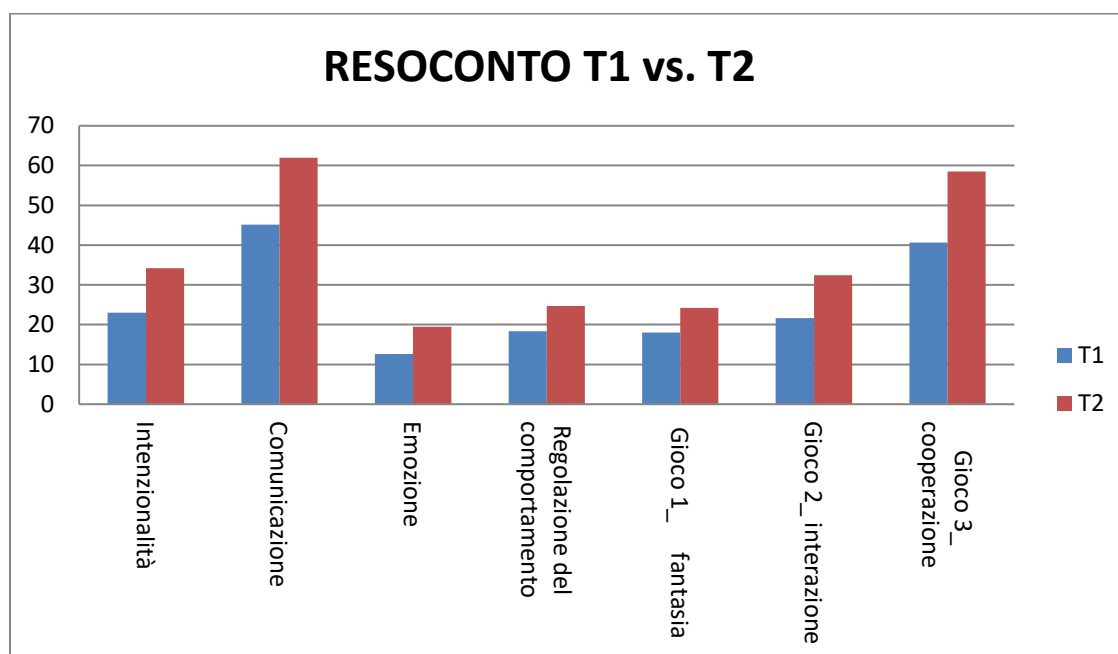
GRAFICO PRIMO vs. QUARTO GIRONO.

Andamento delle medie misurate nel gruppo dei piccoli e nel gruppo dei grandi

NB: I grafici sono stati creati con il programma Excel di Microsoft. I dati sono stati ottenuti calcolando la media totale di ogni gruppo del primo giorno per ogni dimensione (colonne color blu) e la media del quarto giorno (colonna rossa).

GRUPPO PICCOLI:

	Intenzionalità	Comunicazione	Emozione	Regolazione del comportamento	Gioco 1_ fantasia	Gioco 2_ interazione	Gioco 3_ cooperazione
T1	23,00	45,17	12,67	18,34	18,00	21,67	40,62
T2	34,17	62,00	19,45	24,73	24,23	32,39	58,50



GRUPPO GRANDI:

	Intenzionalità	Comunicazione	Emozione	Regolazione del comportamento	Gioco 1_ fantasia	Gioco 2_ interazione	Gioco 3_ cooperazione
T1	24,89	48,50	13,73	22,56	16,89	20,67	43,45
T2	29,78	50,50	15,39	22,95	18,56	23,89	48,67

