

PROGETTO DI CONTRASTO ALLA LUDOPATIA CONCORSI SUL "GIOCO SANO"

ANNO SCOLASTICO 2016-17

VERBALE DELLA COMMISSIONE GIUDICATRICE

Il 5 Aprile 2017 ore 9,30 si è riunita la commissione giudicatrice nominata con determinazione n° 2017/10/0030 del 22/03/2017 per l'esame degli elaborati pervenuti nei due Concorsi (uno per le Scuole primarie e dell'Infanzia, e l'altro per le Scuole Secondarie di secondo grado), promossi dal Settore Servizi Scolastici nell'ambito del Progetto di contrasto alla Ludopatia.

La Commissione è composta da:

- Dott.ssa Fiorita Luciano Capo Settore Servizi Scolastici con funzioni di PRESIDENTE;
- Dott.ssa Cinzia Ghidini Rappresentante dell'Ufficio Scolastico Provinciale;
- Prof. Antonio Stivanello Dirigente Ulss 6 Settore Dipendenze;
- Dott.ssa Maria Rita Tisato delegata dal Settore Cultura, Musei e Biblioteche;
- Giovanni Negrin delegato del Settore Ambiente, Verde, Giardini e Arredo Urbano;
- Dott.ssa Mariantonia Tognon, Segretario Verbalizzante appartenente all'Ufficio Pace Diritti Umani Solidarietà del Settore Servizi Scolastici;

Tutti presenti eccetto il Prof. Antonio Stivanello (assente giustificato), che non potendo essere presente all'incontro, ha fatto sapere che conferma quanto espresso nell'incontro preparatorio effettuato dal Gruppo di lavoro contro la Ludopatia il 13-3 u.s. e che si rimette alla decisione della maggioranza per la formazione della graduatoria.

VALUTAZIONI DELLA COMMISSIONE:

1) PROGETTO GIOCO SANO diretto alle Scuole dell'Infanzia e alle Scuole primarie e secondarie di primo grado, pubbliche e paritarie della Città;

Finalità:

- a) invenzione e progettazione di nuovi giochi "sani";
- b) essere comunità inclusiva e solidale;
- c) promuovere la cultura e l'identità locali;
- d) promuovere la salute dei bambini e ragazzi in alternativa alla dipendenza da gioco;

La premiazione prevede in ordine decrescente in base alla classifica, buoni acquisto del valore di Euro 450; Euro 350; Euro 150,00; Euro 100;

Alla scadenza del bando di Concorso prevista per il 28 febbraio 2017 sono arrivate 6 proposte, 3 dalle Scuole dell'Infanzia, 2 dalle Scuole Primarie e 1 dalla Dirigente dell'XI Istituto Comprensivo (Vivaldi). Le Scuole coinvolte appartengono a uno dei seguenti 4 Istituti Comprensivi: II (Zona Centro); IV (Zona Arcella); VII (Zona Forcellini - Camin); XI (Zona P.ta Savonarola - Sacra Famiglia -Via Palestro); come da allegato elenco.

Dopo un confronto fra i presenti ed un esame delle motivazioni espresse dai vari componenti della Commissione Giudicatrice si giunge alla seguente graduatoria:

1° classificato: Scuola dell'Infanzia Quadrifoglio (IV Ist. Compr.)

Titolo: DOVE PASSANO I BAMBINI CRESCONO I FIORI

Motivazione: Progetto che implica molteplici attività da parte dei bambini: ideazione creativa del progetto, organizzazione delle azioni, pianificazione e scelta geografica del luogo più adatto per la semina, sia pur in collaborazione con il Comune, manualità nella piantumazione, incremento della motivazione e dello spirito ambientalista e di rispetto per la natura, socializzazione e senso della comunità estesa ai cittadini dell'intero quartiere e a diverse generazioni, non ultimi gli anziani che di solito amano occuparsi dei fiori,

senso civico insito nella volontà di abbellire la propria città, il tutto svolto in una nuova dimensione ludica per migliorare il benessere della vita sociale della città. Per la semina nelle aiuole pubbliche la Scuola si dovrà rapportare con Settore Ambiente e con la Polizia Municipale (per garantire la visibilità stradale)

2° classificato: Scuola Primaria Zanibon (XI Ist. Compr.)

Titolo: IL GIRA PADOVA

Motivazione: Progetto impostato sulla classica forma del gioco dell'oca, ma in funzione didattica di approfondimento della conoscenza del territorio, della cultura e dell'arte della propria città, e riproducibile su larga scala nelle nostre piazze con il coinvolgimento delle scuole, delle famiglie e della cittadinanza come momento ludico in un'ipotetica "Giornata della città: gioca a conoscere Padova". Ideale giocare a squadre anche genitori/figli per rispondere sui monumenti/luoghi;

3° classificato: Scuola Primaria Ferrari (VII Ist. Compr.)

Titolo: GIOCHIAMO NELLA NOSTRA CITTA'

Motivazione: Il progetto vede il coinvolgimento di alunni, genitori ed insegnanti per descrivere la Città e le sue caratteristiche, e le sue tradizioni anche culinarie, attraverso una filastrocca recitata dai bambini e supportata dai loro disegni presentata con un video gioioso in cui tutti hanno potuto partecipare in maniera attiva e coinvolgente; Molto apprezzata la originalità della presentazione e la collaborazione attiva di alunni, genitori, insegnanti, ciascuno con il proprio ruolo e competenza. Il Progetto sicuramente ha creato una coesione del gruppo che lo ha preparato e, anche se non è proponibile direttamente come gioco, potrebbe essere un esempio per promuovere altre realizzazioni simili nelle scuole per promuovere la realtà turistica ed ambientale del proprio territorio.

4° classificato: Scuola dell'Infanzia Fornasari (II Ist. Compr.)

Titolo: PUZZLE PADOVA FOR US "GIOCA CON PADOVA"

Il puzzle è un gioco che migliora l'attenzione, la capacità di individuazione, riconoscimento e ricostruzione visiva di un'immagine. In questo caso l'immagine relativa ad un monumento, scorcio, elemento distintivo della città è un mezzo per conoscere le bellezze di Padova divertendosi e mettendo in gioco la propria abilità mnemonica e di coordinamento visivo e cognitivo nell'abbinamento tra immagine parziale e figura complessiva. E' un gioco che può essere riprodotto su più ampia scala sia materialmente che come concorso online (es. riconosci a che monumento appartiene questo 'pezzo') e condiviso da tutti.

Note relative agli altri lavori pervenuti:

Lo spettacolo: "La Sciarpa di Osvaldo" realizzato dalle insegnanti della Scuola Fornasari, pur essendo giudicato assai simpatico in realtà non è proponibile come gioco;

Mentre il gioco "Ricostruire le mura della Città" presentato dalla Dirigente dell'XI Ist. Comprensivo, è stato giudicato assai interessante, ma in realtà il materiale presentato è stato curato solo dall'Associazione "Comitato Mura" e pertanto si è ritenuto di non premiarlo, ma di proporlo per una valorizzazione futura da parte delle Scuole interessate;

Si concorda che nel momento finale di premiazione, da realizzarsi prima del 31 maggio p.v., si cercherà di valorizzare pubblicamente i lavori pervenuti e di promuovere il loro sviluppo nel prossimo anno scolastico anche coinvolgendo altre Scuole e Zone della Città che lo richiedano.

2) CONCORSO "DICIAMOLO CON ARTE" VIII Ed. sul Tema " PROGETTO GIOCO PER PADOVA: "DIVERTIRSI SI' - AMMALARSI NO!" diretto alle Scuole secondarie di secondo grado, pubbliche e paritarie della Città;

Finalità:

L'intento è quello di promuovere l'educazione delle nuove generazioni attraverso il loro stesso coinvolgimento attivo nella realizzazione di giochi: ricorrendo alle conoscenze e alle competenze acquisite a scuola e non soltanto, i giovani hanno l'opportunità di inserirsi nella vita sociale della propria comunità proponendo ai propri coetanei nuovi giochi da sperimentare durante i doposcuola o nel corso di eventi pubblici.

La progettazione e/o realizzazione del gioco dovrà rispondere nei propri contenuti ad almeno uno dei seguenti obiettivi:

- A) Promuovere l'identità storica, artistica, turistica e culturale di Padova e dintorni ;
- B) Inventare nuovi modi di divertirsi in cui la Persona sia al centro;
- C) Promuovere la salute e il benessere delle giovani per prevenire la Ludopatia;

La particolarità di questa VIII Edizione del Concorso è che le Scuole possono farsi aiutare da Associazioni, realtà del territorio, famiglie, genitori, amici..... perché, come è ben stato espresso dalla Giunta Comunale con la deliberazione n. 590 dell'8

novembre scorso, l'Amministrazione comunale chiede di creare sinergie tra scuole, istituzioni, società civile, associazioni, e propone ai giovani una esperienza di cittadinanza attiva attraverso la realizzazione di un servizio per la Città che avrà un riconoscimento in denaro, con la premiazione, avvicinando in tal modo i giovani alla responsabilità del lavoro riconosciuto;

I primi tre lavori selezionati avranno un riconoscimento in denaro di Euro 1.500,00; Euro 1.000,00 ed Euro 500,00 da destinarsi alla Scuola che ha presentato il progetto di gioco.

Alla scadenza del bando di Concorso prevista per il 15 febbraio 2017 sono pervenuti 15 elaborati: 6 proposte da gruppi di studenti della classe 2Blg dell'Istituto di Istruzione Superiore Valle (Zona Arcella); 3 proposte da tre classi dell'Istituto Liceo Artistico Selvatico (Zona Portello), e 6 proposte dell'Istituto di Istruzione Superiore E. Uselli Ruzza (Zona Centro).

Con nota prot. 75553 del 6 marzo 2017 è stata comunicata alle Scuole la possibilità di integrare gli elaborati presentati entro le ore 12 di giovedì 9 marzo 2017.

La Commissione giudicatrice, dopo un confronto fra i presenti ed un esame delle motivazioni espresse dai vari componenti giunge a concordare la seguente graduatoria:

1° classificato: Istituto di Istruzione Superiore Valle

Titolo "VIAGGIO NELLE EMOZIONI"

Motivazione: La ricerca delle emozioni con un gioco costruito e disegnato "bene" fa che si torni a "pensare" oltre il videogioco. Progetto originale che, pur richiamando il gioco delle finestrelle (che del resto cattura sempre la curiosità di piccoli e grandi), e il gioco della ruota della fortuna, implica un collegamento semantico molto significativo e rilevante tra emozioni, spiritualità, mente, mistero, universo. Tramite il gioco viene trattata una dimensione che dovrebbe essere fondamentale anche nella lotta alla ludopatia, quella psichica della mente e delle emozioni interiori da indagare, mettere in gioco e rivalutare soprattutto nella generazione dei giovani, che mostrano nuove fragilità, reazioni emotive e processi mentali complessi e a volte indecifrabili per la scarsa propensione comunicativa che ipod, videogiochi, smartphone, ... contribuiscono ad inibire ulteriormente.

2° classificato: Istituto di Istruzione Superiore E. Uselli Ruzza

Titolo: "CORSA PER LA VITTORIA"

Motivazione: Lo studio delle bellezze storico-artistiche, anche particolareggiato come la conoscenza dei personaggi delle statue del Prato, disposto su un Prato della Valle stilizzato che funge da campo di battaglia, conquistando postazioni dell'avversario nella corsa al raggiungimento della vittoria tramite la conoscenza, è un po' la metafora della vita e degli obiettivi dello studente. La forma razionale della raffigurazione e costruzione del gioco e la formula dello spirito competitivo che alla fine della lotta premia sempre il più meritevole, richiama l'obiettivo del bando di mettere al centro del gioco la persona, il giovane con le sue capacità e potenzialità da sviluppare ed applicare nella società in cui vive, per il proprio e l'altrui benessere, e non in patologiche sfide fini a se stesse e senza prospettive come quelle che si innescano nei ludopatici.

3° classificato: Liceo Artistico Selvatico

Titolo: ORTOSCALONE E IL PARCO "CITTA' DEI BAMBINI"

Motivazioni: Ortoscalone è un esempio di proposta costruttiva per la città e per il benessere dei bambini. E' un progetto "partecipativo" in cui alcuni giovani cittadini propongono un cambiamento positivo nell'offerta ludica di un parco pubblico che si chiama, tra l'altro, "Città dei bambini" e che quindi dovrebbe rappresentare un luogo ideale di ricreazione e socializzazione, in sicurezza, nella natura, con il 'plus' dei giochi didattici. Il lavoro di preparazione, anche figurativo-pittorico è stato notevole e le idee di inserimento di elementi didattici per la conoscenza della natura e della scienza, del mondo vegetale ed animale, se fatte con elementi ricostruiti e non viventi (es. animali da cortile, vegetali, ... ad es. in gesso) possono essere più attuabili in quanto si eviterebbero le difficoltà relative ai permessi ULSS, guardiania e pulizie. Pur non essendo un progetto riproducibile nelle scuole, con opportuni accordi con il Settore comunale competente ed opportune modifiche potrebbe rappresentare un'opportunità per "Migliorare la città con il gioco" come indicato nel bando. Sarà compito dei ragazzi mantenere il Parco nelle condizioni del progetto? Saranno loro a pensare all'orto, alla rilevazione degli animali presenti, alle tabelle illustrative dei vari componenti del Parco? La presenza quotidiana per seguire il progetto diventerebbe in questo modo un Gioco Sano.

Il progetto offre una bellissima opportunità di coinvolgimento delle giovani generazioni nella progettazione di ambienti pubblici di loro gradimento e nel mantenimento degli stessi nella forma migliore valorizzando gli animali e l'ambiente naturale come un "gioco sano" e ottimo strumento educativo che aumenta i legami di appartenenza e cura all'ambiente in cui si vive.

Si concorda che si prevederà un momento pubblico per la premiazione e per la realizzazione delle proposte presentate prima del 31 maggio p.v.

Letto e confermato da tutti i Membri della Commissione giudicatrice indicati sopra.

Padova, lì 11 Aprile 2017

Il Presidente della Commissione Giudicatrice : Dott.ssa Fiorita Luciano

Il Segretario Verbanizzante: Dott.ssa Mariantonia Tognon

Mariantonia

Tognon