



"FABIO BESTA"

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE

LICEO DELLE SCIENZE UMANE opzione Economico-Sociale
ISTITUTO TECNICO ECONOMICO AFM (AFM-RIM-SIA)
ISTITUTO TECNICO ECONOMICO TURISMO

Via Don G. Calabria, 16 - 20132 Milano Tel. 02-2563073/4
C.F.80121030151 - mail: MIIS04300D@istruzione.it - web: www.fbesta.edu.it



PROGETTO A.S. 2026/27

TITOLO

Ludoteca scolastica

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE - "FABIO BESTA"-MILANO
Prot. 0007587 del 18/09/2026
IV-5 (Entrata)

DOCENTE REFERENTE

prof.ssa Barbara Pozzi

ALTRI DOCENTI/ATA A SUPPORTO

DESTINATARI

(Indicare il numero complessivo di studenti, docenti da coinvolgere nel progetto)

Le attività non hanno restrizione di classi o indirizzi e sono perciò aperte alla partecipazione di tutti gli studenti della scuola.

Gli incontri pomeridiani tuttavia avranno la restrizione della capienza del laboratorio e del materiale che sarà possibile avere, saranno quindi pensate per massimo 25/30 studenti che potranno tuttavia non essere gli stessi da un incontro all'altro.

L'attività di quest'anno servirà a costruire e consolidare una pratica di fruizione più libera da parte di tutta la popolazione scolastica come attività di prestito legata alla biblioteca scolastica e un primo gruppo di studenti in grado di coinvolgere altri loro compagni secondo le modalità della trasmissione tra pari.

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

*(Scrivere in **grassetto** gli obiettivi attesi che rientrano nel RAV/PDM)*

Avviare la costituzione di una ludoteca scolastica secondo i seguenti obiettivi:

- realizzare uno spazio di incontro fra studenti diverso dalle attività più strettamente curricolari ma costruito secondo criteri ben precisi per lo sviluppo di competenze non solo scolastiche ma anche sociali e relazionali (si veda la sezione "descrizione" dell'attività di seguito)
- organizzare, assieme ad un gruppo di studenti motivati e formati, l'avvio della possibilità di prestito e fruizione dello stesso materiale a tutta la comunità scolastica secondo il meccanismo della comunicazione fra pari e la gestione di un "bene comune"
- dare la possibilità ai docenti di avere il materiale per poter sperimentare, all'interno delle loro ore curricolari, laboratori di didattica ludica.

Questo progetto si inserisce nell'area strumentale dell'Intelligenza emotiva approvata dal Collegio Docenti per l'anno scolastico 2026/27 ed è volto a migliorare il benessere psicologico, relazionale e scolastico degli studenti.

DESCRIZIONE

(Scrivere attività, periodi di realizzazione e soggetti coinvolti)

Otto incontri pomeridiani di 90 minuti ciascuno nei quali verranno realizzate attività di didattica ludica, cioè l'utilizzo di alcuni selezionati giochi da tavolo per lo sviluppo di competenze:

- scolastiche trasversali (capacità di attenzione, concentrazione, pianificazione, risoluzione di problemi)
- cognitive (memoria di lavoro, flessibilità cognitiva, riflessione su di sé, sulle proprie capacità e sui propri miglioramenti)
- sociali e relazionali (gestione delle emozioni all'interno di un gruppo e in una competizione, relazione-confronto con i pari, empatia)
- etiche (rispetto delle regole e degli avversari-concorrenti)

L'utilizzo del gioco da tavolo nel formato fisico, in contrasto a forme di gioco online praticate dai ragazzi, è scelto per favorire lo sviluppo di relazioni empatiche non mediate da strumenti tecnologici.

Il percorso e i giochi scelti seguiranno i seguenti criteri:

- gli obiettivi dei giochi saranno di tipo costruttivo, la vittoria si ottiene perché si è riusciti a raggiungere un obiettivo di punteggio basato sulla propria strategia nel costruire qualcosa, mai per "distruzione" dell'altro
- il percorso è costruito per far evolvere i giocatori da avversari per la realizzazione di propri obiettivi a collaboratori verso un obiettivo comune, simulando un lavoro di un gruppo strutturato per ruoli e competenze
- dal riconoscimento del gioco come prodotto culturale, i giochi scelti cercheranno di costituire un mini viaggio storico (giochi di origine antica e giochi moderni d'autore) e geografico-culturale (i giochi come specchio delle civiltà che li hanno inventati)
- valorizzazione delle abilità strategiche a discapito dei giochi di pura fortuna come possibile approccio alternativo al contrasto del gioco d'azzardo.

I primi quattro incontri saranno più strutturati, volti alla scoperta dei giochi, negli altri gli studenti saranno liberi di scegliere quali giochi utilizzare. Alla fine di ogni incontro compileranno semplici questionari di analisi e autovalutazione; alla fine del percorso saranno sollecitati a collaborare per costruire un protocollo per l'apertura e la gestione di una più ampia attività di fruizione secondo un approccio di educazione fra pari.

Agli incontri potranno partecipare studenti di ogni classe con l'unica limitazione della capienza del locale laboratorio (circa 25-30) dove si svolgeranno.

Il calendario verrà stilato non appena sarà disponibile il materiale necessario alle attività

INDICATORI DI MONITORAGGIO

(Es. numero di studenti partecipanti a...)

Al termine degli incontri pomeridiani gli studenti compileranno dei questionari di analisi dell'attività svolta formulando un giudizio e facendo proposte, questo esercizio farà parte degli obiettivi didattici di sviluppo del pensiero critico e di capacità di autoanalisi, ma costituirà anche un indicatore per il progetto stesso.

Il numero degli studenti partecipanti in modo stabile agli incontri pomeridiani di almeno una decina sarà l'altro indicatore, importante per valutare la possibilità dello sviluppo successivo.

A più lungo periodo un altro elemento di monitoraggio sarà l'effettiva possibilità di fruizione del materiale da parte della comunità scolastica.

PUNTI DI FORZA

La possibilità di sperimentare attività completamente diverse dalla pratica didattica curricolare valutandone tuttavia le ricadute non solo su alcune capacità scolastiche di tipo trasversale (capacità di attenzione, memoria, concentrazione, pianificazione..) ma anche più in generale sullo stato di benessere relazionale ed emotivo all'interno del contesto scolastico.

PUNTI DI DEBOLEZZA

Essendo un'attività pomeridiana dovrà affrontare la sfida di armonizzarsi con gli impegni scolastici e personali degli studenti.

I giochi da tavolo dovranno trovare uno spazio fisico dove essere custoditi.
Essendo una nuova proposta sarà fondamentale l'analisi conclusiva delle criticità che eventualmente emergeranno nella pratica.

RISORSE COMPLESSIVE PREVISTE

ATTIVITA' E ORE COMPLESSIVE DOCENTI

Elenco attività:	progettazione del percorso di didattica ludica e scelta degli strumenti da utilizzare
	predisposizione della circolare e monitoraggio delle adesioni da parte degli studenti a ciascun incontro
	predisposizione del materiale di ogni incontro
	realizzazione degli incontri pomeridiani
	realizzazione dei questionari di analisi e autovalutazione degli studenti, monitoraggio e comunicazione dei risultati degli stessi
	impostazione della struttura affinché gli studenti possano suggerire il protocollo per la gestione futura della ludoteca scolastica

N. ore a Euro 19,25	12 ore (8 incontri di 90 minuti)
N. ore a Euro 38,50	
N. ore di potenziato	
	Totale Ore 12

ATTIVITA' ASSISTENTI AMMINISTRATIVI

Elenco attività:	- acquisto di materiale secondo l'elenco fornito dalla referente, si veda la tabella "materiale/attrezzature da acquistare"
------------------	---

ATTIVITA' ASSISTENTI TECNICI

Elenco attività:	- gestione dell'armadio o altro luogo chiuso di custodia del materiale nel laboratorio dove si svolgono le attività - eventuale utilizzo della lavagna multimediale durante gli incontri pomeridiani
------------------	---

ATTIVITA' COLLABORATORI SCOLASTICI

Elenco attività:	- pulizia e sistemazione del laboratorio dove avverranno le attività degli incontri pomeridiani
------------------	---

ESPERTI - ENTI - ISTITUZIONI O ALTRE RISORSE ESTERNE COINVOLTE

(specificare la spesa prevista solo nei casi di interventi a titolo oneroso per l'IISS BESTA)

ESPERTO/ENTE/ISTITUZIONE	TIPOLOGIA ATTIVITA'	N° ORE	SPESA PREVISTA
nessuno		0	0 €

SPESE PREVISTE NON A CARICO DEGLI STUDENTI*(es. quote di iscrizione a manifestazioni, trasporti, campo sportivo, etc.)*

nessuna	0 €
---------	-----

MATERIALE/ATTREZZATURE DA ACQUISTARE

Un set di 16 giochi da tavolo scelti dalla referente come dotazione iniziale della ludoteca, per ciascuno è stata fatta una stima di prezzo secondo il seguente elenco: - Ticket to ride Europa (x 3 pezzi): 105 € - Pandemia (x 3 pezzi): 120 € - Carcassonne (x 2 pezzi): 60 € - Catan (o I coloni di Catan) (x 1 pezzo): 40 € - Backgammon (x 3 pezzi): 45 € - Mancala (x 3 pezzi): 45 € - Go (x 1 pezzo): 20 € il totale di 435 € viene arrotondato a 450 € in previsione di eventuali oscillazioni dalla stima proposta.	450 €
---	-------

FINANZIAMENTI PREVISTI DA PARTE DI ENTI ESTERNI

ENTE EROGATORE	IMPORTO
nessuno	0 €

Milano, 17/9/2026

Il docente referente

Barbara Pozzi

DA COMPILARSI A CURA DELLA SEGRETERIA

Compensi per attività docenti interni a 19,25 euro	€
Compensi per attività docenti interni a 38,50 euro	€
Compensi per assistenti amministrativi	€
Compensi per assistenti tecnici	€
Compensi per collaboratori scolastici	€
Compensi a esperti esterni	€
Spese per partecipazione a iniziative esterne non a carico degli studenti	€
Spese per materiale/attrezzature	€
IMPEGNO DI SPESA COMPLESSIVO	€
Finanziamenti ottenuti da parte di enti esterni	€
IMPEGNO DI SPESA A CARICO DELL'IISS F. BESTA	€