

# COSTRUIRE DOMANI

FELICI DI  
NAVIGARE!



FONDAZIONE CAROLINA E IL GRUPPO LEGO® INSIEME  
PER LA COMUNITÀ EDUCANTE DENTRO E FUORI LA RETE

## **IL GRUPPO LEGO® & FONDAZIONE CAROLINA PER LA COMUNITÀ EDUCANTE**

### **GIOCARE INSIEME COSTRUISCE VALORI, ANCHE ONLINE**

La pedagogia del gioco può essere adattata a qualsiasi ambito educativo e diventare una preziosa alleata di iniziative progettuali in diversi contesti.

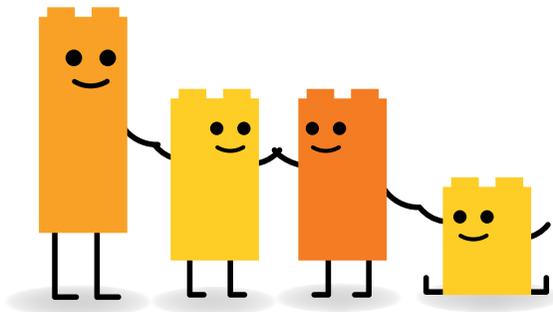
Considerato l'ambito di intervento di Fondazione Carolina è venuto spontaneo pensare ad una collaborazione. Il progetto nasce dalla visione comune al **Gruppo LEGO®** e a **Fondazione Carolina** di promuovere percorsi educativi per lo sviluppo di competenze personali e sociali, che permettano alle persone di affrontare al meglio le sfide della crescita.

A tal fine, è fondamentale l'utilizzo di nuove modalità pedagogiche, per rendere più efficace il processo educativo, sperimentando linguaggi diversificati che meglio si adattano agli stili di apprendimento di ciascun giovane. In continuità con lo stile dinamico degli interventi di Fondazione Carolina e del Gruppo LEGO®, è nata l'intuizione di creare laboratori formativi avvalendosi del Learning Through Play (cioè la pedagogia del gioco). Da qui l'idea di sfruttare la proposta di attività del Gruppo LEGO® e i kit LEGO®, in qualità di mediatori didattico-educativi inseriti in attività ludiche.

### **SCOPO DEL PROGETTO E DESTINATARI**

Il progetto di collaborazione tra il Gruppo LEGO® e Fondazione Carolina vuole massimizzare l'efficacia degli interventi per stimolare la riflessione sia dei minori sia della comunità educante su tematiche attuali e di emergenza educativa, quali: il bullismo e il cyberbullismo. La finalità è quella di diffondere una cultura inclusiva e di rispetto, improntata alla tolleranza e all'accoglienza del sé e dell'altro da sé.

Per questo le attività proposte possono essere sfruttate e replicate da educatori, insegnanti, formatori, istruttori, animatori, ma anche in contesti familiari da genitori, nonni, parenti, amici; fino a coinvolgere l'ambiente di crescita dei minori a 360°.



## LEARNING THROUGH PLAY: L'IMPEGNO DEL GRUPPO LEGO® IN AMBITO EDUCATIVO

Dal 1986 LEGO® Foundation, fondazione benefica e culturale del Gruppo LEGO®, ha iniziato a fare ricerca sul ruolo del gioco nel processo di crescita e sviluppo dei bambini e adolescenti. Il primo ostacolo da superare è stato il pregiudizio sul concetto di gioco. Spesso erroneamente considerato come semplice intrattenimento e divertimento, è ormai ampiamente dimostrato dalle ricerche scientifiche il suo ruolo fondamentale per uno sviluppo corretto e armonico dei minori. Grazie ad esso ogni bambino può fiorire in tutto il suo potenziale umano ed intellettuale. Infatti, le attività ludiche possono essere utilizzate ai fini dell'apprendimento, purché abbiano 5 caratteristiche fondamentali, non le uniche, ma quelle più ricorrenti nelle diverse osservazioni scientifiche.

Overo, secondo il modello sviluppato da LEGO® Foundation, il gioco deve essere:



### Significativo:

l'apprendimento attraverso il gioco è significativo quando permette di collegare nuove esperienze, come vedere un cavallo in un campo, a quelle già note, come l'immagine del cavallo nel libro preferito di un bambino.

Stabilire queste connessioni espande la comprensione del mondo da parte dei bambini e stimola diverse aree del cervello: motivazione, produzione di senso, capacità riflessiva e memoria.

### Socialmente interattivo:

giocare con gli altri è spesso più divertente e crea relazioni sane.

Questo è fondamentale per una migliore salute mentale, oltre a insegnare l'empatia e preparare il cervello ad affrontare lo stress e le sfide future della vita dei bambini.

### **Gioioso:**

attività svolte in un contesto sereno e piacevole stimolano i centri di ricompensa del cervello, innescando il rilascio di dopamina. Una dopamina più alta è legata a una migliore memoria, attenzione, creatività, flessibilità mentale e motivazione.

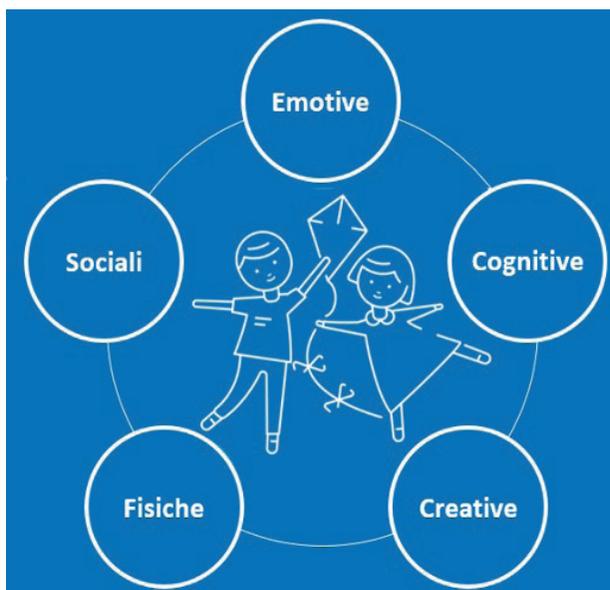
### **Attivo e coinvolgente:**

quando un bambino è veramente coinvolto in un'attività, è più motivato ad imparare. Poter prendere decisioni e allontanare le distrazioni porta vantaggi a lungo termine su quello che viene chiamato "controllo esecutivo"; ovvero come ci concentriamo, pianifichiamo, ricordiamo le istruzioni e ci destreggiamo tra le attività.

### **Iterativo:**

la pratica e la ripetizione (test and learn) rendono creativi. Quando i bambini continuano a riadattare e migliorare attività, giochi, abilità e idee attivano la memoria e le reti neuronali legate al piacere della ricompensa (provano cioè gratificazione in ciò che fanno). A lungo termine, ciò permette di sviluppare il pensiero flessibile e innovativo.

Se il gioco è così strutturato, permetterà di sviluppare le **5 abilità fondamentali** secondo lo stesso modello:



Queste abilità sono quelle che permettono una crescita olistica del bambino nel presente, e che lo renderanno un adulto ben equipaggiato per le sfide future, grazie all' affinamento e allo sviluppo di:

- Abilità di problem solving
- Pensiero critico e pensiero trasversale
- Creatività
- Adattabilità ai cambiamenti
- Capacità di fare lavoro di squadra
- Resilienza e fiducia in se stessi
- Intelligenza emotiva
- Sperimentazione e accoglienza dell'errore come momento di verifica e apprendimento



In sintesi, il Learning Through Play, ovvero l'Apprendimento attraverso il gioco, è uno strumento educativo, un vero e proprio metodo pedagogico e la modalità di preferita dal cervello. Il Gruppo LEGO® si adopera per mettere questo modello a disposizione di tutti i bambini, affinché imparino meglio attraverso il gioco.

È una parte essenziale del loro sviluppo, ma non tutti i bambini hanno il tempo e la possibilità di giocare come meritano.

Per raggiungere questo obiettivo, il Gruppo LEGO® sta rendendo il Learning Through Play una priorità per ogni bambino, con l'ambizione di raggiungerne 75 milioni entro il 2032, affinché tutti abbiano pari opportunità educative e formative.

È un'ambizione enorme e non facile da raggiungere, perché richiede un cambiamento sistemico.

Per questo, il Gruppo LEGO® sta lavorando con tutti i tipi di partner, inclusi genitori, insegnanti, operatori sanitari, responsabili politici, accademici, imprese, organizzazioni di base, ONG e governi, in tutto il mondo. Insieme a loro, sta cercando di aprire gli occhi della collettività sull'incredibile potenziale di ogni bambino, quando viene lasciato libero di imparare mentre gioca.

*Per approfondimenti: [www.learningthroughplay.com](http://www.learningthroughplay.com)*

## L'INCONTRO: IL GRUPPO LEGO® E FONDAZIONE CAROLINA

Fondazione Carolina è La No profit fondata da Paolo Picchio e Ivano Zoppi dedicata alla prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, allo scopo di promuovere e tutelare il benessere digitale delle nuove generazioni.

La Fondazione si occupa di ricerca sui comportamenti digitali dei minori, prevenzione dei bullismi, attivazione e sensibilizzazione della comunità educante e supporto, anche in loco, per i casi più gravi di violenza online.

L'obiettivo è quello di costruire un nuovo principio di cittadinanza digitale, sulla base di un presupposto fondamentale: non esiste distinzione tra reale e virtuale. Il mondo digitale è passato da strumento a "luogo".

Una dimensione abitata dai ragazzi come e più della casa, della scuola, del centro sportivo o ricreativo.

La costante esposizione al web durante tutto il periodo della pandemia ha prodotto un anticipo dell'esperienza digitale da parte delle nuove generazioni. Già durante l'infanzia il bambino registra una fruizione di contenuti multimediali ancora prima dei tre anni, mentre in sette casi su dieci il primo smartphone si riceve ormai prima degli undici anni (fonte Eures). Bambini e preadolescenti trascorrono in media dalle 4 alle 8 ore al giorno su internet.

Una presenza online spesso senza un presidio educativo, lontano dalla presenza dei genitori, che metta a rischio la generazione Z rispetto a fenomeni quali cyberbullismo, vaping, adescamento e challenge estreme.

Le statistiche di Fondazione Carolina attestano 3 ragazzi su 4 coinvolti, direttamente o meno, in episodi legati all'utilizzo scorretto o inconsapevole del Web. Un dato superiore al trend fotografato dal CENSIS prima del Covid-19.

## I PERICOLI ONLINE E IL CONTESTO ITALIANO

Dal 2020 le segnalazioni di fragilità o disagio in Rete raccolte dal centro studi di Fondazione Carolina sono passate da una media di 50 al mese ad un picco di 300 (marzo 2020), per poi stabilizzarsi sopra i 150 contatti, principalmente da parte del mondo della scuola e delle famiglie.

Una problematica complessa, che ha spinto Fondazione Carolina a sviluppare il servizio **RE.TE.** - Rescue Team. Si tratta di un "Pronto intervento cyber" a disposizione delle famiglie, delle scuole e di tutti i luoghi frequentati dai ragazzi: dagli oratori, ai centri sportivi.

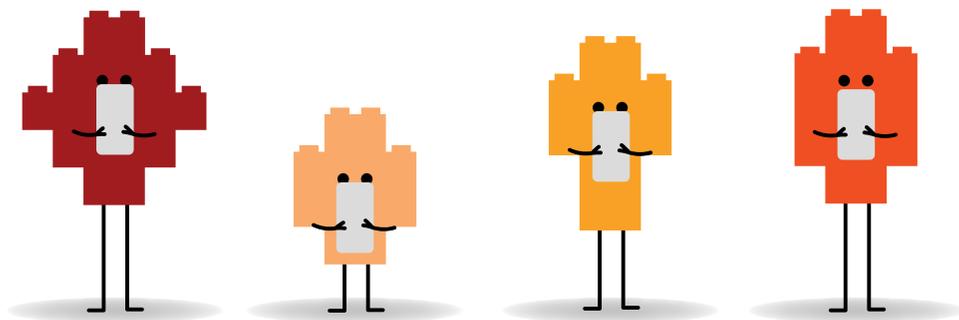
Un'equipe di professionisti con competenze in ambito educativo, psicologico, legale e comunicativo, che agisce insieme a tutela delle vittime, ma anche per il recupero dei bulli.

Negli ultimi due anni scolastici (2021-2022 e 2022-2023) il servizio RE.Te. - REscue TEAm, attesta oltre 200 interventi continuativi a supporto di studenti e famiglie su tutto il panorama nazionale, con un 2022 che ha visto un aumento degli interventi del Pronto intervento cyber non solo a fronte della progressiva diminuzione delle restrizioni imposte dal contenimento della pandemia, ma anche della costante esposizione delle nuove generazioni ai rischi online.”

Contatti: [rescueteam@fondazionecarolina.org](mailto:rescueteam@fondazionecarolina.org).

Le principali statistiche attestano all'82% i giovani a rischio dipendenza, con circa il 22% degli under 14 nella fascia più a rischio. Noia, solitudine, frustrazione e assenza di regole sono alla base di questo fenomeno, nei confronti del quale anche le stesse *big tech* stanno cercando di adottare nuove e più efficaci contromisure.

In questo senso Fondazione Carolina promuove un ritorno alle realzioni autentiche, in grado di stabilire una connessione tra le persone, ancor prima che tra *devices*. Il linguaggio dello sport, della musica, dell'arte può aiutare a recuperare un rapporto genitori-figli più stabile e proficuo, spendibile anche sul piano di un uso consapevole e positivo degli strumenti digitali, che solo un accompagnamento educativo può garantire. In questo percorso di crescita, dentro e fuori la rete, il gioco (non solo in forma video) rappresenta un elemento portante.



## INTRODUZIONE

### Una proposta valida e concreta per la comunità educante

Chi si occupa di educazione sa bene quanto sia essenziale progettare la promozione di **competenze**, personali e sociali, che permettono di affrontare le **sfide della crescita**. Da sempre le scuole, gli oratori e i centri di aggregazione giovanile sono impegnati nella ricerca di nuove modalità per rendere più efficace il processo educativo, sperimentando **linguaggi diversificati** per potersi meglio adattare agli **stili di apprendimento** e alle caratteristiche che rendono unico ciascun giovane.

In questa cornice e in continuità con lo stile dinamico degli interventi di **Fondazione Carolina** con la collaborazione dei formatori di **Pepita**, è nata l'intuizione di creare delle attività educative utilizzando i famosi mattoncini LEGO® in qualità di **mediatori didattico-educativi** inseriti in attività ludiche, fissando i seguenti macro-obiettivi:

Sviluppare **life skills**;

Veicolare **messaggi educativi**;

Facilitare il **processo educativo**;

Creare un clima di **collaborazione e di inclusione**.

Le singole attività sono state progettate a partire da un'**analisi dei contesti** e **dall'osservazione** di gruppi di minori da parte di **educatori professionali** presenti in loco, responsabili di associazioni e volontari adulti, i quali hanno rilevato i **bisogni** principali dei bambini e dei ragazzi che avrebbero partecipato ai laboratori educativi.

I formatori e gli educatori hanno potuto testare sul campo le attività fornendo dei **feedback** sui contenuti, sui tempi e sulle modalità più adatte di attuazione dei laboratori.

In tema di educazione non esistono attività con istruzioni valide a priori; pertanto, chi conduce l'attività non è mai un semplice esecutore: ogni proposta, nata per portare **cambiamento** in un contesto, è modificata dal contesto stesso in un **processo ricorsivo**. Chiunque, provando a fare le attività che proponiamo, deve essere innanzitutto un buon osservatore, che possa abilmente adattare le indicazioni fornite alla sua realtà.

Le schede che seguono, nate da una sperimentazione sul campo, diventano in questo modo una **proposta versatile, concreta e operativa per la comunità educante**; per tutti gli adulti che a diverso titolo accompagnano bambini e ragazzi nella loro crescita e nella costruzione di sé.

Le attività proposte possono rivelarsi utili nei **contesti educativi formali**, come le scuole o i centri di aggregazione giovanili, ma anche in situazioni **informali**, in primis la famiglia, in cui il genitore può coinvolgere il figlio in attività divertenti, nate e collaudate per educare.

A partire dalla nostra sperimentazione, in particolare dalle riflessioni fornite da chi ha partecipato e da chi ha condotto i laboratori, abbiamo potuto individuare alcuni vantaggi nell'utilizzo dei mattoncini LEGO® e alcune attenzioni fondamentali che chi conduce l'attività dovrebbe avere.

Restano valide e fondamentali tutte le considerazioni pedagogiche riguardanti la conduzione di giochi e di attività educative con i minori.

### L'esperienza di Fondazione Carolina: commenti degli educatori, degli animatori e dei formatori che hanno condotto le attività

*“Con la 3ª e 4ª primaria abbiamo fatto un gioco a piccoli gruppi. Missione: costruire un ponte che possa reggere una bottiglia d'acqua piena. Piccoli architetti crescono! Molta **collaborazione** e **ingegno**”*

*“Bambini **super coinvolti e creativi**, è emerso da diversi gruppetti il tema della **condivisione** come qualcosa di fondamentale per vivere gli scenari creati.”*

*“5ª primaria: costruisci il tuo ambiente ideale. Sono uscite **idee molto stravaganti** e insieme agli ambienti hanno ideato anche delle **storie interessanti**”*

*“Costruisci il tuo avatar... Bellissima attività che aiuta molto nella **condivisione**. Sono **emerse cose che non mi aspettavo**: in genere gli avatar sono una versione “migliore” di noi stessi, ma diversi ragazzi hanno raccontato **fragilità** e **fatiche** attraverso i personaggi, o anche **“superpoteri”** che aiutano l'avatar nei suoi punti deboli”*

*“In questi giorni fatte altre attività. Sono andate bene, anche se con 3-4-5 primaria è stato più complicato indirizzarli su attività specifiche, hanno visto i mattoncini LEGO® e sono partiti a creare cose...”*

*“Abbiamo diviso la squadra in due gruppi e ogni gruppo ha costruito due omini. L'attività è andata bene, hanno fatto un lavoro di squadra e sono riusciti a trovare dei **compromessi** per quanto riguarda la costruzione degli omini”*

*È stata un'attività molto bella che i bambini hanno apprezzato dall'inizio alla fine e grazie alla quale si è potuto **partire da qualcosa di concreto** per parlare del gruppo e dello stare insieme”*

## ISTRUZIONI PER L'USO

### I vantaggi nell'utilizzo dei mattoncini LEGO®

Ogni partecipante si sente coinvolto, preso in considerazione e quindi motivato a **collaborare**. Si crea un clima che favorisce la **creatività** e l'**emergere di idee non banali**.

I partecipanti spesso riescono a comunicare **aspetti di sé difficilmente esplicitabili a parole**.

Le costruzioni donano **concretezza** a concetti trattati spesso in modo troppo astratto.

### Attenzioni per chi conduce l'attività

È necessario che chi conduce l'attività conosca i partecipanti, anche indirettamente, tramite comunicazioni con chi conosce già il gruppo (educatori di oratorio, allenatori, sacerdoti, docenti...).

Le attività proposte devono tenere conto delle competenze tipiche della **fase evolutiva** in cui si trovano i partecipanti (età anagrafica), ma anche della fase evolutiva del gruppo (es: c'è differenza nel proporre un'attività di comunicazione di sé durante i primi o gli ultimi giorni di un campo estivo).

Regolare i **tempi** di gestione del laboratorio: esplicitare e scandire il tempo della costruzione e il tempo dell'ascolto del contenuto, allontanando in quest'ultima fase i mattoncini LEGO® dai partecipanti.

**L'ambiente** deve essere predisposto per aiutare il più possibile i partecipanti a prendere parte alle attività. La buona riuscita del laboratorio dipende in gran parte dalla cura del setting, inteso come scenario educativo.

Fare in modo che i partecipanti possano prendere **confidenza** con i mattoncini LEGO®, permettere ai bambini e ai ragazzi di visionare il materiale. È sempre utile prevedere un gioco **ice-breaking** per cominciare.

Proporre **attività stimolanti**, leggermente più difficili rispetto a quelle che vengono svolte normalmente, per scongiurare la noia, quindi l'abbandono del gioco, ma non eccessivamente complesse, per evitare un'eccessiva frustrazione.

Le attività possono essere arricchite da contenuti multimediali (video, immagini, colonne sonore...) oppure accompagnate da letture.

Spesso si è rivelato funzionale scegliere una musica di sottofondo adatta all'attività che i partecipanti stanno svolgendo.

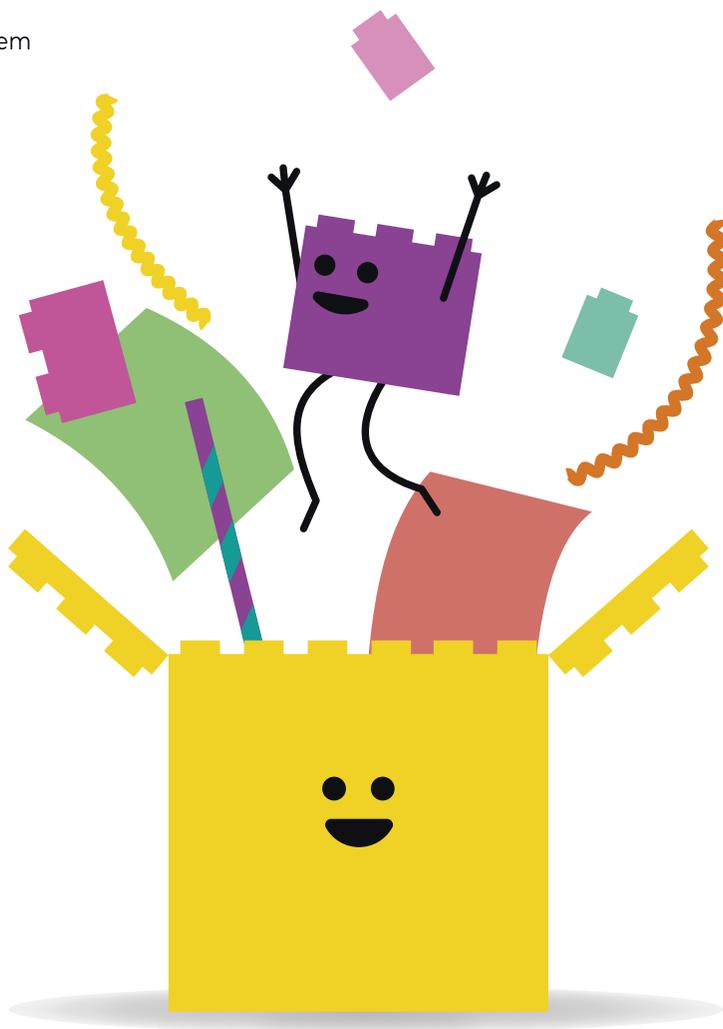
**Non sostituirsi** al partecipante, ma fornire **supporto** con l'utilizzo di domande che lo aiutino a capire da sé come proseguire.

**Non giudicare** i modelli costruiti dai partecipanti, dal momento in cui comunicano sempre qualcosa di personale, quindi di per sé non valutabile.

**Mattoncini LEGO® utilizzati:**

LEGO® DUPLO®

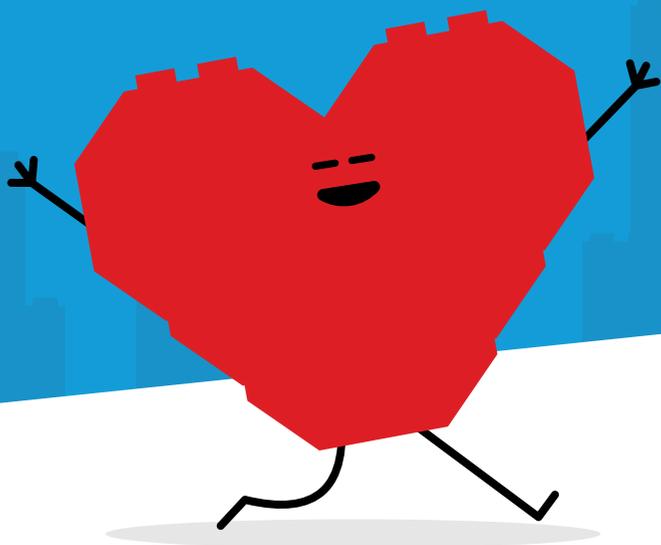
LEGO® System



**MATERIALI, STRUMENTI E SCHEDE  
INFORMATIVE SEMPRE  
AGGIORNATI SU UN NUOVO PORTALE  
IDEATO DA FONDAZIONE CAROLINA  
PER IL BENESSERE DEI MINORI**



[minorionline.com](http://minorionline.com)





FONDAZIONE  
**CAROLINA**  
ONLUS

Felici di Navigare

# LABORATORI EDUCATIVI A SCUOLA E IN FAMIGLIA

In collaborazione con i formatori di Pepita onlus.



A cura di: Ivano Zoppi, Valentina Varvaro, Davide Vassena, Giorgia Veneziano

**Tutte le attività presentate sono frutto della  
creatività dei formatori di Fondazione Carolina  
in collaborazione con Pepita onlus,  
grazie al sostegno del Gruppo LEGO®**

**L'attività "Il mimo dei mattoncini" è liberamente  
ispirata a Creationary - LEGO® Games**

**FONDAZIONE CAROLINA ONLUS**

Sede Legale: viale Sondrio 7, 20124 Milano - C.f. 97802370151  
[www.fondazionecarolina.org](http://www.fondazionecarolina.org) - [info@fondazionecarolina.org](mailto:info@fondazionecarolina.org)

# SCHEDE ATTIVITÀ

## “Io-tu-noi”

**ETÀ:**

6+

**COMPETENZE:**

Introspezione

Autoconsapevolezza

Conoscenza di sé e dei propri talenti

Competenze sociali

Narrazione di sé

**ARGOMENTO:**

Consapevolezza di sé

Autostima

Relazioni positive

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

Mattoncini LEGO® DUPLO®

**DURATA:**

30 minuti

**STRUTTURA:**

Individuale

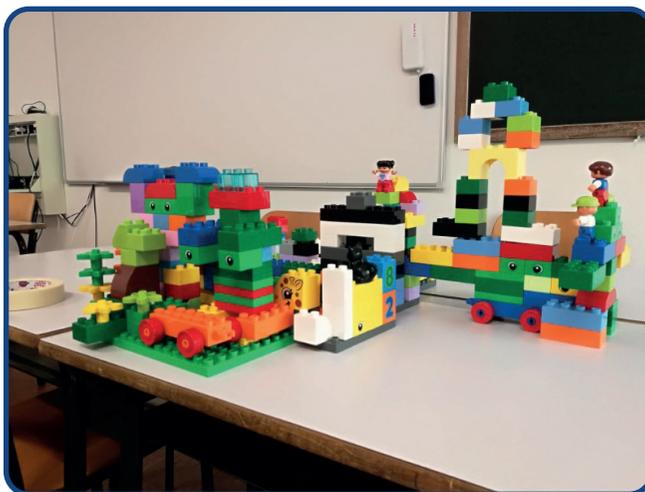
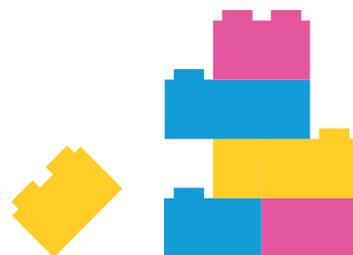
Plenaria

**SCOPO:**

Rappresentare se stessi nel gruppo e riflettere su quali siano gli elementi per vivere relazioni positive.

**SVOLGIMENTO:**

Ad ogni bambino viene consegnato un sacchetto con dei mattoncini LEGO®. Vengono disposti inoltre su un tavolo altri mattoncini LEGO® accessori, che potranno essere recuperati per la propria costruzione qualora servissero.



Ogni bambino è invitato a rappresentare se stesso attraverso la costruzione di una propria passione, un hobby o un proprio interesse.

Terminato il lavoro individuale, a turno ogni bambino si presenta descrivendo la sua costruzione appoggiandola in una zona apposita e visibile a tutti (es. un tavolo in mezzo al cerchio di bambini) cercando di unire la propria costruzione a quella degli altri (è possibile per ciascuno prendere un mattoncino LEGO® che servirà come base o come aggancio alla costruzione di altro un compagno).

Chi conduce l'attività chiede al gruppo di raccontare cosa rappresentino i mattoncini che mettono in relazione le costruzioni individuali.

#### **SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Importanza di conoscere se stessi per stare bene in gruppo.

Importanza di conoscere l'altro oltre gli stereotipi.

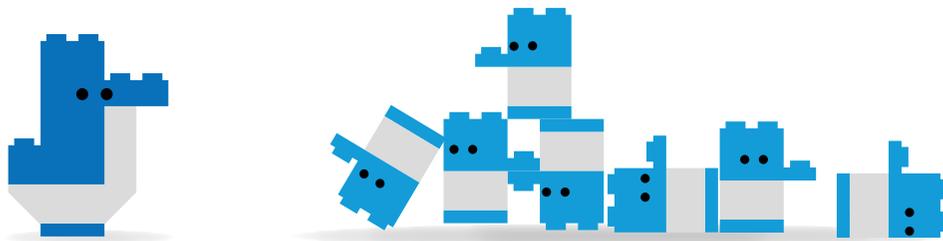
Reciprocità e interdipendenza tra i membri di qualsiasi gruppo.

Atteggiamenti e comportamenti che promuovono relazione belle o che le distruggono.

#### **PER I GENITORI:**

Potete trasformare questa attività anche in un gioco da fare in famiglia: ogni componente si rappresenta utilizzando i mattoncini LEGO® e, in seguito, ognuno può cercare di **unire** la propria costruzione a quelle degli altri.

Per unire le costruzioni può servire aggiungere o togliere mattoncini LEGO®; questi possono rappresentare dei tratti o delle caratteristiche che accomunano i diversi componenti della famiglia, es: "Io mi collego alla costruzione di mamma perché ad entrambi piace molto mangiare la pizza".



## “Crea il tuo avatar”

### ETÀ:

9+

### COMPETENZE:

Introspezione

Autoconsapevolezza

Conoscenza dei propri talenti e dei propri limiti

Competenze sociali

Narrazione di sé

### ARGOMENTO:

Consapevolezza di sé

Autostima

Relazioni positive

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

30 minuti

### STRUTTURA:

Individuale

Plenaria

### SCOPO:

Rappresentare se stessi nel gruppo e riflettere su quali siano gli elementi per vivere bene con se stessi e con gli altri.

### SVOLGIMENTO:

Ad ogni ragazzo viene consegnato un sacchetto con dei mattoncini LEGO®.

Vengono disposti inoltre su un tavolo altri mattoncini LEGO® accessori, che potranno essere recuperati per la propria costruzione qualora servissero.

Ogni ragazzo è invitato a rappresentare se stesso attraverso la costruzione del proprio avatar, come in un videogioco: un personaggio simile a se stesso, ma anche “aumentato” a partire dalle proprie abilità.

Terminato il lavoro individuale, a turno ogni ragazzo si presenta descrivendo la sua



costruzione appoggiandola in una zona apposita e visibile a tutti (es.: un tavolo in mezzo al cerchio di bambini) cercando di unire la propria costruzione a quelle degli altri (è possibile prendere un mattoncino LEGO® e usarlo come base o aggancio alla costruzione di altro un compagno).

Chi conduce l'attività stimola una riflessione sulla differenza tra il "sé avatar" e il "sé reale", cercando di stimolare i ragazzi a prendersi cura dei propri talenti, coltivandoli con costanza, ma soprattutto ad accettare i propri punti deboli reali, perché è possibile sviluppare una rete di relazioni che si prende cura proprio di quelli.

Chi conduce l'attività chiede al gruppo cosa rappresentino i mattoncini LEGO® che mettono in relazione le costruzioni individuali.

#### **SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

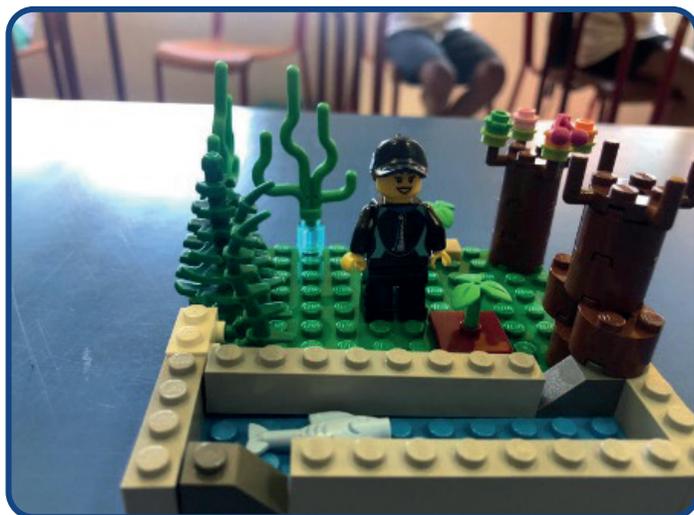
Importanza di conoscere se stessi per coltivare i propri talenti

Importanza di essere consapevoli dei propri limiti

Importanza di conoscere l'altro oltre gli stereotipi

Reciprocità e interdipendenza tra i membri di qualsiasi gruppo

Atteggiamenti e comportamenti che promuovono una rete di relazioni che può prendersi cura di ciascuno



## “Pezzettino”

**ETÀ:**

6-8

**COMPETENZE:**

Introspezione  
Autoconsapevolezza  
Conoscenza di sé  
Competenze sociali  
narrazione di sé  
relazionarsi con i pari

**ARGOMENTO:**

Consapevolezza di sé  
Autostima  
Relazioni positive con i pari

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® DUPLO®  
Mattoncini LEGO® System

**DURATA:**

2 h

**STRUTTURA:**

Individuale  
Plenaria

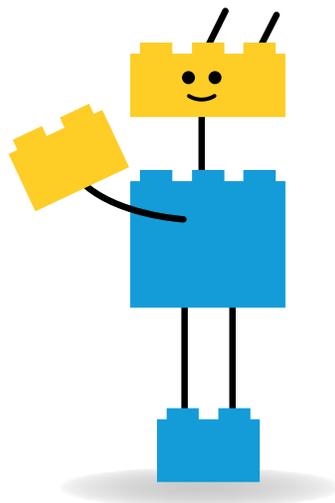
**SCOPO:**

Rappresentare se stessi e riflettere su quali siano gli elementi essenziali per vivere relazioni positive.

**SVOLGIMENTO:**

Si propone la lettura della favola “Pezzettino” di Leo Lionni (1975), al termine della quale chi conduce l'attività può stimolare una breve riflessione sul significato del racconto.

Si invitano i bambini a costruire, come accade nel racconto, il proprio personaggio composto da tanti pezzettini, scegliendo i mattoncini LEGO® più adatti a rappresentare se stessi.



Ciascuno è poi chiamato a presentare la propria costruzione, e quindi se stesso, cominciando con “Io sono quello/a che...”, scegliendo una caratteristica che lo/la caratterizza.

Ogni bambino/a mette la sua costruzione al centro del cerchio dopo averla presentata e trova il modo di collegarla a quella degli altri togliendo o aggiungendo pezzi.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Importanza di conoscere se stessi per stare bene in gruppo.

Reciprocità e interdipendenza tra i membri di qualsiasi gruppo.

La bellezza dello stare insieme: la costruzione finale è qualcosa di assolutamente inedito; nessuno da solo avrebbe mai potuto costruirla perché è l'insieme di ciascuno di loro; nessuno prevale sugli altri, ma tutti sono insieme a formare un'unica grande opera.

Per formare la grande opera finale ciascuno ha dovuto lasciare qualche pezzo o ha dovuto trovarne di nuovi per fare in modo che le costruzioni combaciassero.

Chi conduce l'attività focalizza l'attenzione dei partecipanti sulla bellezza dello stare insieme, dell'andare incontro all'altro trovando i pezzi giusti, lasciando qualcosa di sé per far posto all'altro.

### PER I GENITORI:

Questa attività può essere svolta anche in casa: dopo aver letto il racconto lasciate che siano i bambini a **rappresentare gli adulti** con i mattoncini LEGO®, utilizzando la frase “... è quello/a che...” per descriverli come accade nella storia. Può essere uno strumento per capire **come i bambini vi guardano**, cosa notano di



ciascun componente della famiglia: “Papà è quello che corre, perché la mattina è sempre di fretta quando deve andare al lavoro”. La stessa cosa poi la possono fare anche gli adulti.



## “La torre”

### ETÀ:

10+ / 6+ in versione ice-breaking, senza riflessione

### COMPETENZE:

Prendere decisioni

Valutazione del rischio

Valutazione delle conseguenze delle proprie decisioni

Autocontrollo

### ARGOMENTO:

Visibilità

Popolarità

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® DUPLO®

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

1 h (oppure 30 minuti in versione *ice-breaking*, senza riflessione)

### STRUTTURA:

Individuale / gruppo

Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Costruire la torre più alta che si sostenga da sé

### SVOLGIMENTO:

Vengono disposti in una zona comune i mattoncini LEGO®, che potranno essere recuperati per la propria costruzione. Ogni ragazzo (o gruppo) è invitato a costruire la torre più alta che possa sostenersi da sé. Qualora una torre dovesse cadere, il ragazzo (o gruppo) è eliminato e i mattoncini LEGO® caduti potranno essere recuperati da altri ragazzi (o gruppi).

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Importanza di valutare costi e benefici delle proprie azioni in ottica di visibilità e popolarità. Visibilità e popolarità che non poggiano su basi solide possono durare poco o, peggio, avere conseguenze negative su di sé.



## “Il ponte”

### ETÀ:

10+ / 6+ in versione ice-breaking, senza riflessione

### COMPETENZE:

Velocità di esecuzione

Prendere decisioni

Valutazione del rischio

Valutazione delle conseguenze delle proprie decisioni

Autocontrollo

### ARGOMENTO:

I fondamenti della comunicazione efficace

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® DUPLO®

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

45 minuti

### STRUTTURA:

Coppie

Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Costruire il ponte più lungo, autoportante, alto almeno 4 dita in un tempo limitato

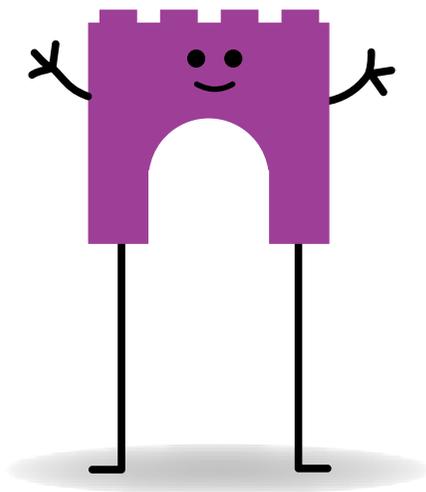
### SVOLGIMENTO:

Vengono disposti in una zona comune i mattoncini LEGO®, che potranno essere recuperati per la propria costruzione.

Ogni coppia è invitata a costruire il ponte più lungo autoportante ed alto almeno 4 dita. Allo stop del formatore, nessuno può più toccare il ponte e modificare la propria costruzione.

Chi conduce l'attività introduce la metafora del ponte in relazione alla comunicazione.

Chi conduce l'attività chiede alla coppia vincitrice quali pilastri stanno alla base di una comunicazione efficace.

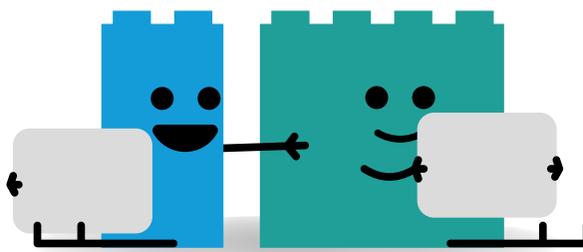


Chi conduce l'attività chiede alle coppie perdenti quali siano gli atteggiamenti e i comportamenti che possono far crollare il ponte della comunicazione.

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Comunicazione come spazio di condivisione tra persone, quindi fondamento di ogni relazione.

Comunicazione come processo di gruppo.



## “Brictionary”

### ETÀ:

10+ / 6+ in versione ice-breaking, senza riflessione

### COMPETENZE:

Intuito

Percezione dei dettagli

Percezione d'insieme

Comunicazione artistica e non verbale

Pensiero creativo

### ARGOMENTO:

Percezione

Comunicazione

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

1 h (oppure 15 minuti in versione ice-breaking, senza riflessione)

### STRUTTURA:

Gruppi

Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Indovinare la parola associata alla costruzione senza che i costruttori possano parlare.

### SVOLGIMENTO:

Un gruppo di costruttori, posizionato in maniera visibile dal gruppo, pesca un foglietto con una parola che dovrà provare a rappresentare con i mattoncini LEGO®. Il gruppo di spettatori, nel minor tempo possibile, dovrà indovinare la parola segreta osservando l'evolversi della costruzione.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Spesso diamo valutazioni generali a partire da dettagli o da informazioni parziali e incomplete. La conoscenza completa di una realtà è qualcosa che richiede tempo, impegno e sforzo. La conoscenza completa di una realtà richiede comunicazione (nel gioco si vince quando il costruttore condivide il significato della costruzione con chi indovina).



## “Staffetta building”

**ETÀ:**

6+

**COMPETENZE:**

Coordinazione  
Teoria della mente  
Velocità di esecuzione  
Pensiero creativo

**ARGOMENTO:**

Lavoro di squadra

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

**DURATA:**

30 minuti

**STRUTTURA:**

Gruppi  
Plenaria

**SCOPO DEL GIOCO:**

Costruire una rappresentazione a tema in un tempo limitato e con risorse limitate.

**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività divide i partecipanti in 2 gruppi disposti in fila.

Chi conduce l'attività dispone i mattoncini LEGO® su un tavolo comune poco distante dai gruppi.

Chi conduce l'attività assegna un tema ad ogni gruppo.

Il primo due ragazzi delle file dovranno partire, scegliere un mattoncino LEGO® da utilizzare, trasportarlo su un altro tavolo disposto più distante e lì disporlo per costruire la rappresentazione a tema.

Tornato nel gruppo il primo concorrente, partirà il secondo, ricalcando lo schema.



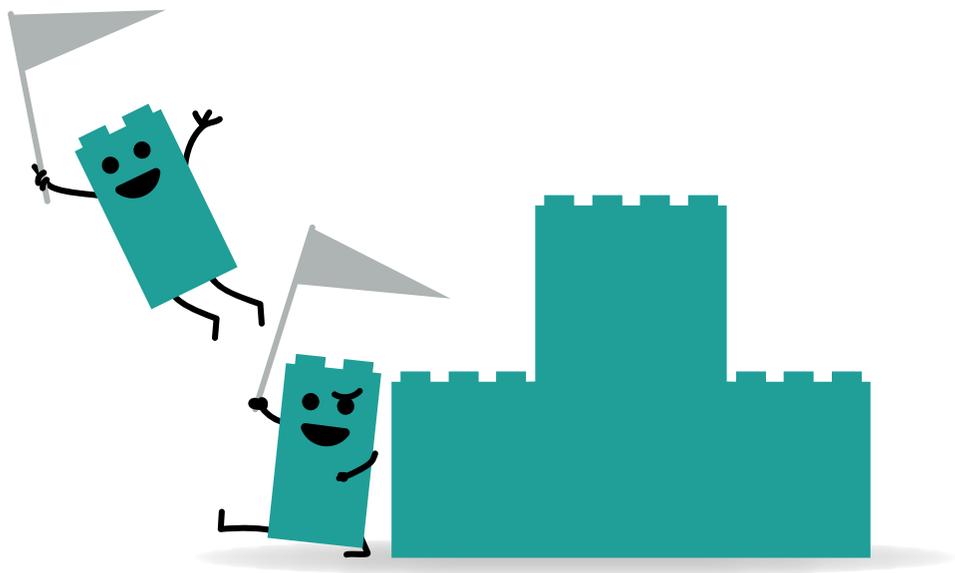
**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Chi conduce l'attività può porre ai partecipanti le seguenti domande guida:

Come ha lavorato il gruppo? Cos'è successo?

Chi ha preso decisioni? Come hanno reagito gli altri membri del gruppo?

In che modo si è riusciti a comunicare?



## “Internet è un luogo”

### ETÀ:

8+

### COMPETENZE:

Competenze sociali

Cittadinanza attiva

Pensiero creativo

### ARGOMENTO:

Rete, ambiente virtuale

Relazioni digitali

Regole

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

1,5 h

### STRUTTURA:

Individuale / gruppo

Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Rappresentare la Rete come un luogo abitato.

### SVOLGIMENTO:

Chi conduce l'attività distribuisce ad ogni gruppo 2 sacchetti di mattoncini LEGO® come dotazione base. Chi conduce l'attività dispone in uno spazio comune il resto dei mattoncini LEGO® che ogni gruppo può utilizzare (si può recare solo una persona per volta e deve rispondere ad alcune domande del formatore sul tema del digitale... Solo se il ragazzo risponderà correttamente potrà prendere un massimo di 5 mattoncini LEGO®)

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Internet come ambiente da vivere.

Conoscere le caratteristiche del luogo per viverci bene.

Conoscere le regole del luogo.

Rispettare le regole di convivenza in gruppo per stare bene con altre persone.



## “Re-building”

### ETÀ:

6+

### COMPETENZE:

Introspezione

Autoconsapevolezza

Comunicazione di sé

Cambiamento di prospettiva

Problem solving

### ARGOMENTO:

Paure

Resilienza

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

Fogli

Pennarelli

### DURATA:

1 h 30'

### STRUTTURA:

Individuale / gruppo

Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Rappresentare le proprie paure e costruire, grazie al supporto del gruppo, strumenti per fronteggiarle (è possibile utilizzare la stessa dinamica per focalizzarsi su altre problematiche diverse dalla paura).

### SVOLGIMENTO:

Ciascuno / ogni gruppo rappresenta una paura personale e scrive il titolo della costruzione con una breve descrizione sul foglio.

Ogni costruzione, unitamente alla spiegazione, viene passata alla persona / gruppo adiacente.



Ciascuno / ogni gruppo prova a pensare a un metodo creativo per far fronte alla paura descritta.

Si ripete il punto 3 finché le costruzioni non tornano ai costruttori proprietari, che leggeranno gli spunti dati dagli altri e sceglieranno il metodo migliore per fronteggiare la propria paura.

Ciascuno / ogni gruppo dovrà rappresentare lo strumento per fronteggiare la propria paura con gli stessi mattoncini utilizzati per costruirla.

### **SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Importanza della condivisione delle proprie preoccupazioni con altri per avere diversi punti di vista a disposizione e ricevere spunti utili per la propria crescita personale.

Importanza di confidarsi con un adulto autorevole.

Spesso il racconto delle proprie paure e la condivisione con gli altri consentono di **decostruire** le proprie preoccupazioni e di trovare metodi per gestirle meglio.

### **PER I GENITORI:**

Non sempre è facile in famiglia gestire momenti di rabbia e paura, oppure trovare il modo e il tempo di raccontarsi i motivi di gioia e divertimento.

Un gioco per i più piccoli, ma anche per gli adulti, da fare insieme può essere provare a costruire e dare una forma concreta a ciò che si prova, per imparare a comunicarlo.

Invitate i bambini a dare una forma alla **rabbia** che stanno provando e/o fatelo voi stessi con la vostra; trovate un posto dove riporle o una scatola dove contenerle. Sarà un modo per aiutare i bambini a capire che la rabbia è un sentimento che tutti provano, ma che può essere **gestita**.

E se la **paura** diventa un ostacolo la si può costruire per poi, insieme, trovare il modo di **affrontarla**, modificando la costruzione aggiungendo o togliendo mattoncini LEGO®.

E perché non dedicare uno spazio della casa per esporre delle costruzioni che raccontino i momenti di **gioia** vissuti insieme di cui ci si vuole ricordare? Come un album di foto, ma costruito da tutti.



## “Murales”

**ETÀ:**

8+

**COMPETENZE:**

Capacità di sintesi

Comunicazione efficace

**ARGOMENTO:**

Condivisione

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

Pennarelli indelebili

**DURATA:**

40 minuti

**STRUTTURA:**

Individuale

Plenaria

**SCOPO:**

Condividere con il gruppo ciò che si è appreso al termine di una sessione di formazione.

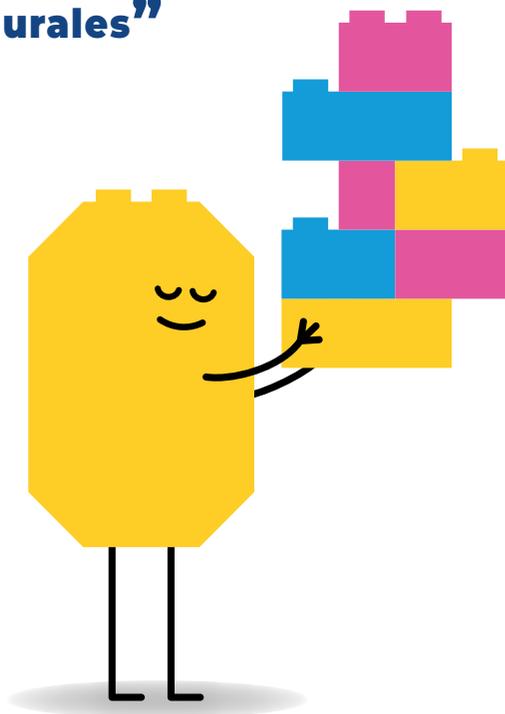
**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività distribuisce a ciascuno un sacchetto di mattoncini LEGO® con i quali i partecipanti dovranno costruire un pezzo di muro e creare un murales (scrittura o disegno, simboli...) che possa rappresentare ciò che di importante si è appreso durante una sessione di formazione.

Ogni partecipante è poi invitato a unire il suo pezzo di muro con quello degli altri, formando un grande muro coperto da disegni e scritte.

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Si può riflettere sulla tematica del “muro”, che di per sé potrebbe avere un’accezione negativa, ma dopo il lavoro svolto in gruppo può diventare muro di una casa che accoglie, di un edificio dove ci si educa, dove si impara, si socializza.



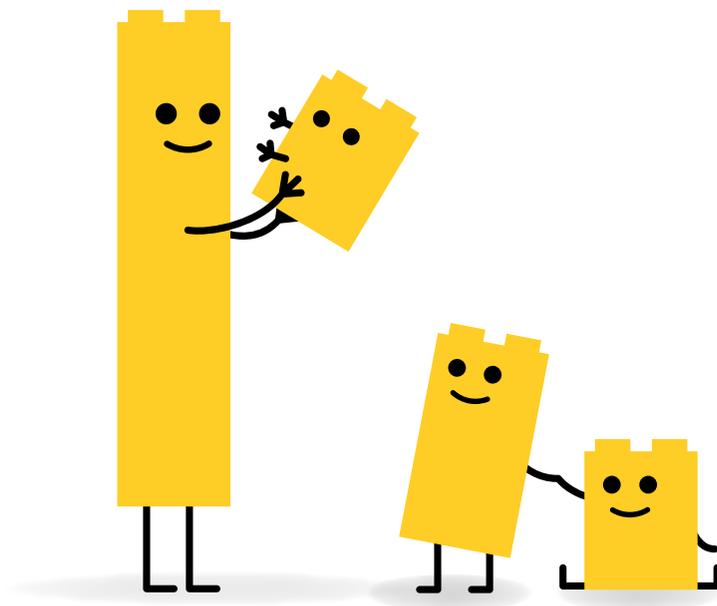
### PER I GENITORI:

Per un adulto può essere difficile entrare nel mondo dei più piccoli, ma spesso vale anche il contrario. Quel “**niente**” o “**bene**” che a volte l'adulto riceve alla domanda: “Cosa hai fatto oggi?” non sta a significare per forza che i più piccoli non hanno nulla da raccontare, magari **non hanno le parole** per farlo.

Ci si può mettere tutti attorno al tavolo, o sul tappeto, e provare a rappresentare con i mattoncini LEGO® la giornata vissuta. Una volta finito, a turno ognuno può provare a **raccontarla**. In questo modo i bambini possono capire meglio qual è il lavoro dei propri genitori e cosa fanno quando non sono insieme a loro.

Per i genitori può essere l'occasione di **osservare dal punto di vista dei figli** le cose che vivono ogni giorno e i luoghi che attraversano.

Si può anche scegliere di raccontare altro dalla quotidianità, come i momenti di conflitto vissuti in famiglia: ognuno dal proprio punto di vista.



## “Giro”

**ETÀ:**

10+

**COMPETENZE:**

Lavoro di squadra

Comunicazione efficace

Prendere decisioni

**ARGOMENTO:**

Gruppo di lavoro

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

**DURATA:**

1 h 30'

**STRUTTURA:**

Gruppi

Plenaria

**SCOPO DEL GIOCO:**

Rappresentare un tema collaborando in gruppo.

**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività, dopo aver suddiviso i partecipanti in gruppi da 4/5 persone, assegna ad ogni gruppo un tema da rappresentare.

Dopo 5/10' chi conduce l'attività ferma i lavori e ordina ad un membro di ogni gruppo di cambiare gruppo, andando ad inserirsi nel gruppo adiacente in senso orario.

Si ripete la stessa dinamica fin quando tutti i partecipanti hanno cambiato il loro gruppo di partenza.

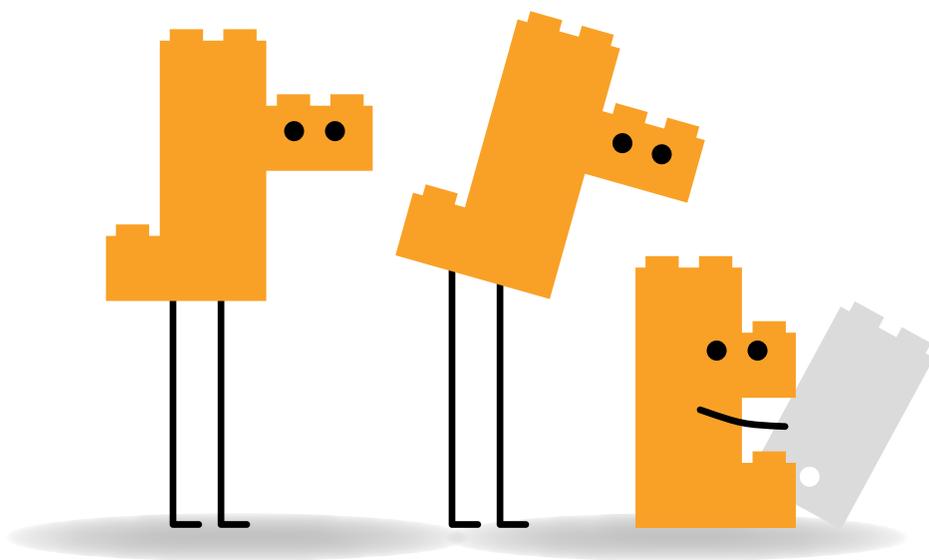
Segue condivisione in plenaria con discussione sulla dinamica del cambiare gruppo e dell'accogliere un componente esterno e discussione sulle costruzioni.



**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Entrando in un nuovo gruppo è necessario adattarsi, mostrando un atteggiamento non prevaricante, ma è anche opportuno dare il proprio apporto, senza assecondare totalmente chi già ha iniziato a lavorare su un progetto.

Necessità di una comunicazione assertiva, che aiuti a far valere il proprio punto di vista, senza eliminare quello dell'altro.



## "Amicizia e conflitti"

### ETÀ:

10+

### COMPETENZE:

Conoscenza di sé  
Comunicazione interpersonale  
Collaborazione

### ARGOMENTO:

Relazioni sociali  
Amicizia  
Conflitto

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

1 h 30'

### STRUTTURA:

Individuale / Gruppi  
Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Rappresentare il tema dell'amicizia e del conflitto.

### SVOLGIMENTO:

Individualmente, ciascuno costruisce e rappresenta la propria idea di amicizia. Segue discussione in plenaria sui punti forti e i punti deboli di ogni modello creato. Chi conduce l'attività divide il gruppo in coppie, che dovranno rappresentare, a partire dai modelli già creati, una forma di amicizia e una forma di conflitto tra 2 persone (amici). Segue condivisione e discussione in plenaria. Chi conduce l'attività forma gruppi da 5/6 persone che dovranno rappresentare l'amicizia in gruppo in un modello che contempi anche il conflitto.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Il conflitto è parte integrante dei rapporti sociali, soprattutto di quelli amicali. Focus sul rispetto dell'altro anche in situazioni di disaccordo.



## "L'asta"

**ETÀ:**

12+

**COMPETENZE:**

Valutazione delle risorse

Prendere decisioni

Pensiero creativo

Negoziare

**ARGOMENTO:**

Valori

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

Mattoncini LEGO® DUPLO®

**DURATA:**

1 h 30'

**STRUTTURA:**

Gruppi

Plenaria

**SCOPO DEL GIOCO:**

Rappresentare un tema immateriale gestendo bene le proprie risorse.

**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività divide i partecipanti in gruppi da 4/5 persone e assegna un tema astratto comune a tutti i gruppi (amicizia, lavoro di squadra, accoglienza, inclusione...).

Chi conduce l'attività assegna un budget a ogni gruppo (es.: 100€).

Chi conduce l'attività mette in scena un'asta durante la quale vengono venduti mattoncini LEGO® di diversa forma e dimensione. Segue discussione in plenaria sul valore attribuito ai mattoncini LEGO®, che rappresentano simbolicamente ciò che è necessario per costruire il tema dato all'inizio.

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Le relazioni, gli ideali, gli obiettivi di vita costano fatica, dedizione, tempo, denaro... costano! Qualcosa ha valore perché siamo disposti ad investirci.



## ”Il mio mondo futuro”

**ETÀ:**

12+

**COMPETENZE:**

Autoconsapevolezza

Pensiero creativo

**ARGOMENTO:**

Futuro

Vita

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

**DURATA:**

1 h 30'

**STRUTTURA:**

Individuale

Plenaria

**SCOPO DEL GIOCO:**

Rappresentare il proprio futuro.

**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività invita ciascun partecipante a lavorare individualmente cercando di rappresentare lo scenario futuro della propria vita (da qui a 10 anni)

[É possibile scegliere un ambito futuro anche più specifico, es. la propria professione, il gruppo di amici...].

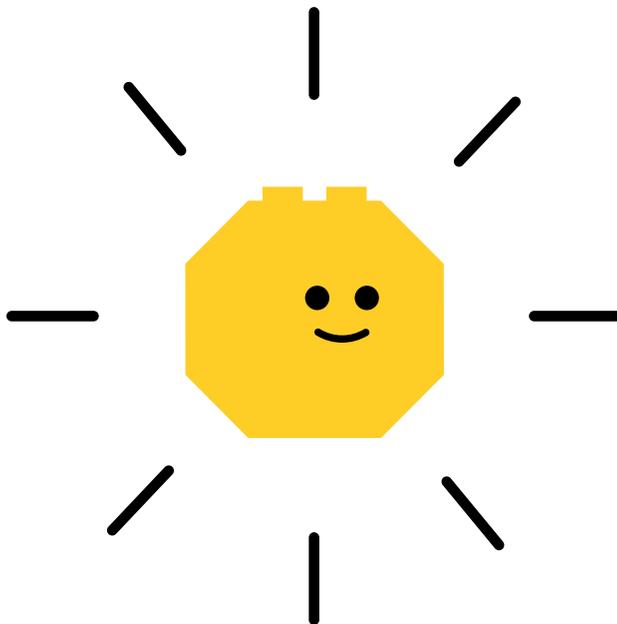
Segue condivisione in plenaria.

Chi conduce l'attività invita ciascuno a correggere lo scenario costruito, togliendo, aggiungendo o spostando mattoncini LEGO®.

Segue condivisione in plenaria.

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Focalizzare l'attenzione sulle proprie aspettative, sui cambiamenti attesi, che spesso rimangono a un livello poco cosciente, rendendoli concetti operativi.



## “Una cosa bella”

**ETÀ:**

12+

**COMPETENZE:**

Osservazione

Empatia

Comunicazione interpersonale

**ARGOMENTO:**

Caratteristiche personali

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

Mattoncini LEGO® DUPLO®

**DURATA:**

1 h

**STRUTTURA:**

Individuale

Coppie

Plenaria



**SCOPO DEL GIOCO:**

Rappresentare almeno una caratteristica positiva di un'altra persona.

**SVOLGIMENTO:**

Chi conduce l'attività dispone i partecipanti a cerchio.

Ciascuno è invitato a rappresentare simbolicamente una caratteristica positiva della persona alla sua destra. Segue condivisione in coppia, durante la quale ciascuno spiega all'altro il significato della propria costruzione.

[Eventualmente si può ripetere la dinamica più volte con persone differenti]

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Per alimentare una relazione è necessario saper condividere ciò che di positivo viene notato nell'altro e trovare il modo migliore per comunicarlo.

## ”Per cominciare un progetto”

### ETÀ:

18+

### TARGET:

Educatori

### COMPETENZE:

Osservazione di gruppi  
Progettazione

### ARGOMENTO:

Progetto

### MATERIALI:

Mattoncini LEGO® System

### DURATA:

2 h

### STRUTTURA:

Gruppi  
Plenaria

### SCOPO DEL GIOCO:

Rappresentare bisogni, obiettivi e azioni progettuali

### SVOLGIMENTO:

Chi conduce l'attività divide i partecipanti in gruppi da 4/5 e invita ciascun gruppo a considerare i bisogni dei ragazzi a loro affidati e di rappresentarli.

Segue condivisione e discussione in plenaria.

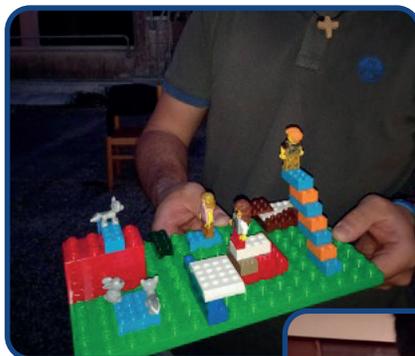
Chi conduce l'attività invita gli stessi gruppi a elaborare e rappresentare strumenti che possano servire a far fronte ai bisogni prima costruiti.

Segue condivisione e discussione in plenaria.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE:

Facilitare la discussione su ciò che i modelli costruiti rendono visibile.

Le costruzioni possono rendere visibile ciò che a parole e nelle discussioni non sempre riesce ad essere espresso ed esposto.



## ”Ideale-attuale-reale”

**ETÀ:**

12+

**COMPETENZE:**

Autoconsapevolezza

Analisi della realtà

Pensiero creativo

**ARGOMENTO:**

Futuro

Progetto

**MATERIALI:**

Mattoncini LEGO® System

Pennarelli indelebili

**DURATA:**

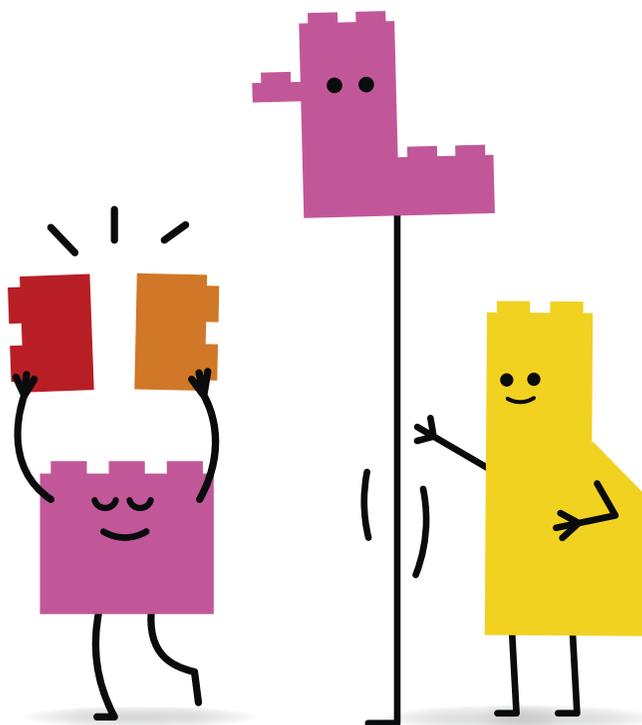
2 h

**STRUTTURA:**

Individuale

Gruppi

Plenaria



**SCOPO DEL GIOCO:**

Rappresentare un futuro ideale.

**SVOLGIMENTO:**

Ciascun partecipante è invitato a rappresentare una situazione ideale (es.: l'oratorio ideale, la classe ideale...).

Segue condivisione e discussione in plenaria.

Chi conduce l'attività invita poi i partecipanti, riuniti in gruppi di 4/5 persone, a rappresentare invece la situazione attuale, aggiungendo o togliendo mattoncini LEGO®, oppure spostandone alcuni.

Chi conduce l'attività invita ciascun gruppo a identificare i mattoncini LEGO® da aggiungere/togliere/spostare dando loro un nome preciso.

Segue condivisione e discussione in plenaria.

**SPUNTI DI RIFLESSIONE:**

Importanza di avere una visione per migliorare lo stato attuale.

Importanza di identificare chiaramente gli elementi attuali sui quali intervenire.

Importanza di intervenire su ciò che può essere sotto il proprio controllo.



# LA PEDAGOGIA DEL GIOCO PUÒ ESSERE ADATTATA A QUALSIASI AMBITO EDUCATIVO E DIVENTARE UNA PREZIOSA ALLEATA DI INIZIATIVE PROGETTUALI IN DIVERSI CONTESTI.

IL PROGETTO NASCE DALLA VISIONE COMUNE AL GRUPPO LEGO®  
E A FONDAZIONE CAROLINA DI PROMUOVERE PERCORSI EDUCATIVI PER  
LO SVILUPPO DI COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI, CHE PERMETTANO  
ALLE PERSONE DI AFFRONTARE AL MEGLIO LE SFIDE DELLA CRESCITA.



FONDAZIONE  
**CAROLINA**  
ONLUS  
Felici di Navigare

