

Progetto

GAME & GROW

Il videogioco come esperienza educativa condivisa

Capofila:



Partner:



comune di
SAVIGLIANO



PREMESSA

La trasformazione digitale ha profondamente modificato le **modalità di apprendimento, relazione e socializzazione di bambini e adolescenti**. Internet, videogiochi e piattaforme digitali non rappresentano più semplici strumenti di intrattenimento, ma veri e propri ambienti di vita nei quali i minori costruiscono identità, competenze e relazioni.

Tuttavia, la rapidità di questa evoluzione ha generato un **divario educativo e culturale** tra le nuove generazioni e il mondo adulto. Molti genitori e educatori faticano a comprendere linguaggi, dinamiche e regole del gaming e degli ambienti online, con il rischio di adottare approcci esclusivamente proibitivi o, al contrario, eccessivamente permissivi. Questo progetto si inserisce all'interno delle **linee guida della Regione Piemonte per i Centri per le Famiglie**, che raccomandano nei prossimi tre anni di lavorare sull'alfabetizzazione e consapevolezza digitale con le famiglie e con i giovani.

In assenza di accompagnamento educativo, l'uso degli strumenti digitali può esporre i minori a rischi quali isolamento sociale, dipendenza, cyberbullismo, esposizione a contenuti inappropriati e gestione inadeguata del tempo di gioco. Parallelamente, tali strumenti offrono **importanti opportunità educative**, favorendo lo sviluppo di competenze cognitive, digitali, relazionali e collaborative, se inseriti in contesti guidati e consapevoli.

Da questo scenario emerge un bisogno sempre più urgente di **spazi educativi strutturati**, capaci di coinvolgere attivamente sia i ragazzi sia i genitori, promuovendo una **cultura del digitale fondata sulla consapevolezza**, sul dialogo intergenerazionale e sulla corresponsabilità educativa.

Il progetto intende rispondere a tale bisogno, proponendo un **modello innovativo** che utilizza il **gaming come leva educativa** e come occasione di incontro tra generazioni, rafforzando il ruolo della comunità nel supporto alla crescita sana e equilibrata dei minori. L'uso intensivo di videogiochi e piattaforme digitali è parte integrante della vita quotidiana di bambini e ragazzi. Tuttavia, molti genitori e educatori dichiarano di non possedere strumenti adeguati per:

- comprendere i linguaggi del gaming;
- riconoscere rischi e opportunità dell'ambiente online;
- accompagnare i minori verso comportamenti digitali sani.

Parallelamente, **i videogiochi rappresentano potenti strumenti educativi**, capaci di sviluppare competenze cognitive, sociali ed emotive se utilizzati in modo guidato. Da qui nasce il bisogno di **spazi strutturati e supervisionati** che favoriscano l'educazione digitale condivisa tra adulti e minori.

Il progetto Game & Grow prevede la **creazione di due sale gaming educative e inclusive**, all'interno di Centri educativi già presenti sul territorio, come parte integrante di un'educazione condivisa (una a Savigliano, all'interno del Centro per le Famiglie e una a Cuneo.....) pensate come **spazio fisico e sociale in cui videogiochi e tecnologie digitali diventano strumenti di apprendimento, dialogo intergenerazionale e prevenzione dei rischi online**.

L'iniziativa si rivolge a **bambini, adolescenti, genitori e Istituti Scolastici** con l'obiettivo di promuovere un uso consapevole, critico e responsabile dei videogiochi e di Internet, valorizzandone al contempo le potenzialità educative, relazionali e creative.

Il progetto si inserisce pienamente nelle finalità tipiche dei servizi educativi, contribuendo allo sviluppo del capitale sociale, educativo e culturale del territorio, con particolare attenzione al benessere dei minori e al rafforzamento delle competenze genitoriali.

PARTNER

Il partenariato di tale progetto si configura nella rete delle Istituzioni e degli Enti del Terzo settore che già da anni collaborano sui territori e che hanno già una consolidata esperienza di lavoro di rete. Sull'Area del Monviso (Savigliano, Fossano e Saluzzo), e in particolare a Savigliano, in continuità con il progetto Luogo Comune, finanziato dal bando Spazio Giovani, proseguirà la collaborazione tra Cooperativa Proposta 80, Comune di Savigliano, Consorzio Monviso Solidale, Cooperativa Caracol, Oasi Giovani, gli Istituti Scolastici del territorio. La sala gaming sarà creata presso il Centro Famiglie-Ludoteca di Savigliano, luogo centrale del territorio del Monviso e sarà accessibile e utilizzabile da tutta l'Area del Monviso.

Sul territorio di Cuneo, invece, il partenariato si configura con.....

AREA TERRITORIALE

Le sale Gaming saranno create fisicamente in due spazi:

- a Cuneo presso.....
- A Savigliano (luogo centrale dell'Area del Monviso), presso il Centro Famiglie-Ludoteca di via Mutuo Soccorso 8.

BENEFICIARI

- Bambini, ragazzi e giovani (5-25 anni)
- Genitori
- Educatori, Insegnanti, Operatori sociali

TEMPI

A Savigliano è prevista la creazione della sala entro dicembre 2026. Dal momento dell'attivazione la sala sarà aperta per tre pomeriggi a settimana e saranno previsti momenti di serate e mattinate con le scuole, da concordare di volta in volta.

A Cuneo.....

FINALITÀ

Promuovere l'educazione digitale e l'uso consapevole di videogiochi e Internet attraverso la creazione di una sala gaming educativa aperta a famiglie e giovani e la proposta di laboratori educativi interattivi per i gruppi classe.

OBIETTIVI

- Fornire strumenti concreti a bambini, ragazzi e giovani per un utilizzo equilibrato e responsabile dei videogiochi.
- Fornire ai genitori strumenti pratici per comprendere e accompagnare l'esperienza digitale dei figli.
- Favorire il dialogo intergenerazionale sul tema del digitale.
- Prevenire fenomeni di dipendenza, isolamento sociale e comportamenti a rischio online.
- Valorizzare il videogioco come strumento educativo, culturale e sociale.

AZIONI

Le attività del progetto sono pensate come **percorsi integrati e progressivi**, capaci di coinvolgere attivamente bambini, ragazzi e genitori, favorendo apprendimento esperienziale, dialogo e **corresponsabilità educativa**.

1.1 Allestimento sale gaming

La sala gaming sarà progettata come uno **spazio sicuro, accogliente e supervisionato**, attrezzato per favorire sia il gioco sia la riflessione educativa. In particolare, saranno previste:

- postazioni gaming (console e PC) con videogiochi selezionati in base a criteri educativi, cooperativi e di età;
- sistemi di controllo parentale e filtri di sicurezza per la navigazione online;
- arredi modulari per favorire il gioco di gruppo, il confronto e il relax;
- un'area dedicata a incontri formativi, momenti di restituzione e attività laboratoriali.

Lo spazio non sarà concepito come semplice sala giochi, ma come **ambiente educativo strutturato**, presidiato da figure competenti e aperto soltanto in loro presenza.

1.2 Laboratori educativi per bambini e ragazzi

I laboratori saranno organizzati in cicli tematici e adattati alle diverse fasce d'età. In queste attività verranno coinvolte anche gli Istituti Scolastici dalla Primaria alla Secondaria di Secondo Grado. A seconda del grado scolastico è prevista la collaborazione all'interno dei laboratori di operatori di diversi servizi: Centro Famiglie, Educativa di Strada, Spazio Giovani Oceano, Serd.

Le attività comprenderanno:

- sessioni di gioco guidato, finalizzate allo sviluppo di collaborazione, rispetto delle regole e fair play;
- laboratori su gestione del tempo di gioco, autocontrollo e consapevolezza delle proprie abitudini digitali;
- attività educative su sicurezza online, privacy, identità digitale e prevenzione del cyberbullismo;
- momenti di riflessione post-gioco, per stimolare pensiero critico e capacità di verbalizzare l'esperienza.

L'approccio sarà esperienziale: il gioco diventa punto di partenza per l'apprendimento.

1.3 Percorsi formativi e informativi per i genitori

Per i genitori saranno attivati percorsi dedicati, con l'obiettivo di rafforzare competenze educative e digitali. Le attività includeranno:

- incontri informativi sul mondo dei videogiochi, sulle classificazioni PEGI e sulle principali dinamiche del gaming online;
- workshop pratici sull'uso di strumenti di parental control, gestione dei dispositivi e definizione di regole condivise;
- spazi di confronto guidato con educatori e professionisti, per condividere dubbi, esperienze e buone pratiche;
- momenti di orientamento educativo sul ruolo genitoriale nell'era digitale.

1.4 Attività condivise genitori-figli

Elemento centrale del progetto è la **promozione del dialogo intergenerazionale**.

A questo scopo saranno organizzate:

- sessioni di gioco condiviso genitori-figli, per favorire comprensione reciproca e relazione;
- eventi tematici e tornei educativi, incentrati su cooperazione e inclusione;
- momenti di restituzione collettiva, utili a riflettere insieme sulle esperienze vissute.

1.5 Attività ed eventi aperti alla cittadinanza

La sala gaming sarà anche uno spazio **aperto al territorio**, attraverso:

- eventi divulgativi sull'educazione digitale;
- incontri con scuole, associazioni ed enti del terzo settore;
- iniziative di sensibilizzazione rivolte alla cittadinanza;
- presentazione dei risultati e delle buone pratiche sviluppate nel progetto.

METODOLOGIA

Il progetto adotta una metodologia educativa integrata, fondata sull'idea che il digitale e il gaming possano diventare strumenti di crescita se inseriti all'interno di **contesti guidati, riflessivi e relazionali**.

In particolare, la metodologia si basa sui seguenti principi:

- **Apprendimento esperienziale:** il videogioco viene utilizzato come esperienza concreta da cui partire per stimolare riflessione, consapevolezza e acquisizione di competenze. Il momento del gioco è sempre accompagnato da fasi di confronto e rielaborazione.
- **Educazione partecipativa:** bambini, ragazzi e genitori sono coinvolti attivamente nei percorsi, non come destinatari passivi ma come protagonisti del processo educativo.
- **Approccio preventivo:** le attività sono orientate alla prevenzione dei comportamenti a rischio (uso eccessivo, isolamento, cyberbullismo), promuovendo benessere digitale ed equilibrio tra vita online e offline.



- **Centralità della relazione educativa:** il progetto valorizza il ruolo degli educatori come facilitatori e mediatori, capaci di accompagnare i partecipanti nella comprensione delle dinamiche digitali.
- **Interdisciplinarietà:** la metodologia integra elementi di media education, pedagogia, psicologia dell'età evolutiva ed educazione digitale.
- **Inclusione e accessibilità:** le attività sono pensate per essere inclusive, rispettose delle differenze individuali e accessibili a diversi livelli di competenza digitale.

RISULTATI ATTESI E IMPATTO SOCIALE

Il progetto mira a generare risultati concreti e misurabili sia a livello individuale sia comunitario.

Risultati attesi a breve e medio termine

- aumento della consapevolezza nell'uso di videogiochi e strumenti digitali da parte di bambini e ragazzi;
- miglioramento delle competenze genitoriali in ambito digitale ed educativo;
- maggiore capacità di gestione del tempo di gioco e delle regole condivise in famiglia;
- incremento delle conoscenze su sicurezza online, privacy e comportamenti responsabili;
- rafforzamento delle competenze relazionali e collaborative nei minori.

Risultati attesi a livello comunitario

- rafforzamento del dialogo intergenerazionale sul tema del digitale;
- riduzione di atteggiamenti conflittuali all'interno delle famiglie rispetto all'uso delle tecnologie;
- creazione di un presidio educativo territoriale dedicato al benessere digitale;
- sviluppo di una rete locale tra famiglie, scuole ed enti del terzo settore.

Impatto sociale

Nel medio-lungo periodo, il progetto contribuirà a:

- promuovere una cultura del digitale responsabile e consapevole;
- prevenire forme di disagio legate a un uso non equilibrato delle tecnologie;
- rafforzare il capitale sociale ed educativo della comunità locale;
- offrire un modello replicabile di utilizzo educativo del gaming.

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Il monitoraggio e la valutazione rappresentano elementi centrali del progetto, al fine di garantire qualità, efficacia e trasparenza delle attività, nonché di misurare l'impatto sociale generato.

1.1 Monitoraggio in itinere

Durante l'intero arco di realizzazione del progetto sarà attivato un sistema di monitoraggio continuo, volto a verificare l'andamento delle attività e il raggiungimento degli obiettivi prefissati. In particolare, il monitoraggio comprenderà:

- rilevazione del numero di partecipanti (bambini, ragazzi, genitori) e delle presenze alle attività;
- registrazione delle tipologie di attività realizzate;



- osservazione strutturata dei comportamenti e delle dinamiche di gruppo durante le sessioni di gioco e i laboratori;
- raccolta di feedback qualitativi da parte degli educatori coinvolti.

I dati raccolti consentiranno di apportare eventuali aggiustamenti in corso d'opera, migliorando l'efficacia degli interventi.

1.2 Valutazione dei risultati

La valutazione dei risultati sarà finalizzata a misurare il cambiamento prodotto dal progetto sui beneficiari diretti e indiretti. A tal fine saranno utilizzati:

- questionari rivolti a bambini, ragazzi e genitori, per rilevare il livello di consapevolezza digitale, le abitudini di utilizzo e le competenze percepite;
- strumenti di autovalutazione per i genitori, relativi alla gestione educativa del digitale;
- momenti di restituzione e confronto collettivo, utili a raccogliere elementi qualitativi sull'esperienza vissuta;
- analisi comparativa dei dati raccolti nella fase iniziale e finale del progetto.

1.3 Indicatori di valutazione

A titolo esemplificativo, alcuni indicatori utilizzati saranno:

- numero di famiglie coinvolte;
- percentuale di partecipanti che dichiarano un aumento della consapevolezza digitale;
- miglioramento nella gestione condivisa in famiglia delle regole di utilizzo dei dispositivi;
- grado di soddisfazione dei partecipanti;
- continuità di partecipazione alle attività.

1.4 Rendicontazione e diffusione dei risultati

I risultati del monitoraggio e della valutazione saranno sistematizzati in report periodici e in un report finale, che verrà condiviso con la Fondazione e con i partner di progetto. È inoltre prevista la diffusione dei risultati alla comunità locale, come buona pratica educativa e strumento di sensibilizzazione sul tema del benessere digitale.

BUDGET

Allestimento sala gaming (costi per allestimento per una sala)

ATTREZZATURA	QUANTITA'	PREZZO UNITARIO	TOTALE
Sony PlayStation5 + DualSense	2	550,00	1100,00
Xbox Series S	2	350,00	700,00
Vibox PC Gaming Fisso Completo	1	1000,00	1000,00
Xbox Controller Wireless	4	60,00	240,00
Caricatore Controller PS5	2	27,00	54,00
Ricarica Controller Xbox	3	28,00	84,00
TCL TV 32"	4	140,00	560,00
Pacco giochi iniziale			250,00

Sedie gaming	6		900,00
Led per allestimento stanza			100,00
Tavoli gaming	5	75,00	375,00
Tappeto per allestimento sala	1	40,00	40,00
Pouf per allestimento sala	4	25,00	100,00
TOTALE ATTREZZATURA UNA SALA GAMING			5473,00

BUDGET

