



ISTITUTO CANOSSIANO "ANNUNCIATA COSI"  
*Scuola dell'Infanzia Paritaria "Maddalena di Canossa",  
Scuola Primaria e Secondaria di I grado "Annunciata Cosi"*

**PROGETTO INCLUENDO**  
**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – CLASSE 1 A**

*\* Realizzato in collaborazione con Fondazione Comunità e Scuola*

Il progetto ha come principale obiettivo quello di permettere agli alunni di imparare a conoscersi, nella loro unicità, e a collaborare per la realizzazione di un gioco di società, mettendo a disposizione del gruppo le proprie capacità e aiutandosi a vicenda nell'acquisizione di nuove competenze. In particolare, il progetto si propone attraverso la modalità del gioco di educare gli alunni all'ascolto dei coetanei e degli adulti, ascolto che permetta una profonda conoscenza di sé e dell'altro, che possa aiutare a creare un gruppo di lavoro coeso e inclusivo di tutte le difficoltà (fisiche e non) presenti.

Il gioco prende ispirazione dal gioco *Cluedo*, al quale verrà cambiata l'ambientazione e parte del regolamento, in un'ottica più inclusiva. Scopo del gioco infatti non sarà quello di trovare l'assassino, ma il personaggio che ha saputo accogliere, utilizzando una buona modalità di inclusione.

**FASI DEL PROGETTO:**

1. Nella prima fase del progetto verrà realizzato il **regolamento** del nuovo gioco.  
La necessità di pensare un regolamento del gioco costituisce un importante spunto per una riflessione ad ampio raggio sulle regole e su come queste siano uno strumento (all'interno della classe e della scuola ma non solo) per garantire una buona convivenza;
2. Nella seconda fase verranno prodotte le descrizioni riguardanti i **personaggi protagonisti** del gioco, gli ambienti e gli oggetti/gesti inclusivi (che sostituiscono le armi del gioco originale).  
Per poter arrivare alla produzione delle descrizioni relative ai personaggi e agli oggetti/gesti inclusivi, saranno necessarie alcune attività di conoscenza reciproca del gruppo classe e di approfondimento su alcune delle difficoltà che in essa sono presenti. Alcune di queste attività verranno svolte in collaborazione con la fondazione FOBAP;
3. La terza fase consiste nella **realizzazione del gioco**, per la quale verrà richiesto agli studenti di utilizzare alcuni strumenti.  
Divisi in gruppi gli studenti si occupano della versione digitale degli elementi che verranno stampati in 2D (regolamento, tabellone gioco, personaggi, carte) e degli elementi che verranno stampati in 3D (oggetti/gesti inclusivi), della realizzazione dei contenuti multimediali che saranno resi accessibili tramite QR code, che permetteranno di approfondire le diverse riflessioni emerse nelle fasi precedenti.

Ogni alunno è dotato di un tablet fornito in comodato d'uso dall'Istituto.