



## Play&Game Centro Estivo di Ateneo

*Educare attraverso il movimento*

---

### Dati della/del referente

**Referente del progetto:** Doriana Rudi

**Email:** doriana.rudi@univr.it

**Telefono:** 045 8425170

**Eventuale altro/a docente coinvolto/a:**

**Tutor (se diverso dalla/dal referente):**

**Struttura ospitante:** Dipartimento di Biomedicina, Neuroscienze e Movimento – Area Scienze Motorie-

---

### Descrizione del progetto

Il centro estivo Play&Game 2023 coinvolge nel periodo estivo bambini/e e ragazzi/e dai 3 ai 16 anni. Lo scopo è quello di implementare processi di crescita, formazione e socializzazione attraverso proposte diversificate di attività motorie e sportive. Il movimento come strumento educativo si rivolge a tutte le sfere della personalità: ambiti corporei, cognitivi, relazionali ed emotivi ed è il fondamento delle proposte rivolte a bambini/e della scuola d'infanzia e della scuola primaria.

L'interiorizzazione di uno stile di vita attivo si realizza attraverso l'acquisizione di semplici ma specifiche competenze in ambito sportivo di gruppo ed individuali: questo è il focus per la realizzazione delle attività proposte ai ragazzi/e più grandi.

Fondamentali per un approccio positivo ed un risultato soddisfacente le competenze del laureato in scienze motorie sia in termini di progettazione e programmazione delle proposte e delle modalità di conduzione delle attività, affiancate da processi organizzativi e gestionali, oltre che di sensibilità ed empatia nelle relazioni. Allo studente del liceo sportivo in percorso formativo verranno offerte opportunità di approcciare le diverse dimensioni del progetto affiancando i responsabili nella realizzazione di tutte le fasi del Centro Estivo.



Specificare come il progetto affronta

**Dimensione curricolare:**

a. messa in gioco delle proprie competenze motorie e sportive trasversali valorizzando il personale proprio background.

b. Conoscere ed attuare adeguate modalità relazionali.

c. Imparare ed applicare adeguate modalità nella gestione del gruppo

d. Ipotizzare contenuti ed attività motorie e sportive differenziandoli per età e per capacità

**Dimensione esperienziale:** Coinvolgimento nelle fasi di progettazione, programmazione e conduzione delle attività motorie e sportive anche con incarichi di arbitraggio e supporto ai soggetti con disabilità.

**Dimensione orientativa:** Sperimentazione degli sbocchi professionali post diploma

**Certificazione e monitoraggio:** Oltre alla relazione finale richiesta dal patto e progetto formativo viene richiesta una semplice progettazione di attività rivolta ad uno dei target d'utenza compresi nel progetto.

---



## Competenze sviluppate dal progetto

In grassetto le competenze che il progetto mira a sviluppare.

<b>TABELLA DELLE COMPETENZE</b> (secondo le indicazioni ministeriali per i percorsi per competenze trasversali e l'orientamento PCTO)	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Capacità di riflettere su sé stessi e individuare le proprie attitudini</b></li><li>➤ Capacità di gestire efficacemente il tempo e le informazioni</li><li>➤ <b>Capacità di imparare e di lavorare sia in maniera collaborativa che in maniera autonoma</b></li><li>➤ <b>Capacità di collaborare con gli altri in maniera costruttiva</b></li><li>➤ <b>Capacità di comunicare costruttivamente in ambienti diversi</b></li><li>➤ <b>Capacità di creare fiducia e provare empatia</b></li><li>➤ Capacità di esprimere e comprendere punti di vista diversi</li><li>➤ <b>Capacità di negoziare</b></li><li>➤ Capacità di concentrarsi, di riflettere criticamente e di prendere decisioni</li><li>➤ <b>Capacità di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera</b></li><li>➤ Capacità di gestire l'incertezza, la complessità e lo stress</li><li>➤ <b>Capacità di gestire la complessità</b></li><li>➤ Capacità di mantenersi resilienti</li><li>➤ Capacità di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo</li></ul>
Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per un interesse comune o pubblico</b></li><li>➤ <b>Capacità di pensiero critico e abilità integrate nella soluzione dei problemi</b></li></ul>



Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Creatività e immaginazione</b></li><li>➤ <b>Capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi</b></li><li>➤ <b>Capacità di trasformare le idee in azioni</b></li><li>➤ Capacità di riflessione critica e costruttiva</li><li>➤ <b>Capacità di assumere l'iniziativa</b></li><li>➤ <b>Capacità di lavorare sia in modalità collaborativa in gruppo sia in maniera autonoma</b></li><li>➤ <b>Capacità di mantenere il ritmo dell'attività</b></li><li>➤ <b>Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri</b></li><li>➤ Capacità di gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio</li><li>➤ Capacità di possedere spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza</li><li>➤ Capacità di essere proattivi e lungimiranti</li><li>➤ Capacità di coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi</li><li>➤ <b>Capacità di motivare gli altri e valorizzare le loro idee, di provare empatia</b></li><li>➤ <b>Capacità di accettare la responsabilità</b></li></ul>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Capacità di esprimere esperienze ed emozioni con empatia</b></li><li>➤ Capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e le altre forme culturali</li><li>➤ <b>Capacità di impegnarsi in processi creativi sia individualmente che collettivamente</b></li><li>➤ <b>Curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità</b></li></ul>

---

### Carico del progetto

**Scuole a cui è rivolto il progetto:** Licei Scientifici prevalentemente ad indirizzo sportivo

**Max numero di studenti:** 20

**Mesi in cui è possibile svolgere il progetto:** giugno, luglio, agosto, settembre



**Classi a cui il progetto è rivolto:** IV-V

**In quale modalità di svolgeràà il progetto (mettere in grassetto le opzioni prescelte):**

- Solo a distanza
- **Solo in presenza**
- In parte a distanza, in parte in presenza
- Indifferentemente a distanza o in presenza

**Impegno del progetto:**

**40 ore** complessive, da svolgere nel corso di una settimana (dal lunedì al venerdì, dalle 8:00 alle 16:30 – 8 ore giornaliere con pausa pranzo). A fronte di necessità particolari da parte delle studentesse o degli studenti partecipanti, potranno essere concordati impegni orari differenti, da specificare nei singoli patti formativi.

Le settimane in cui sarà possibile svolgere l'attività sono le seguenti:

	GIUGNO			LUGLIO				AGOSTO		SETTEMBRE
	12/16	19/23	26/30	3/7	10/14	17/21	24/28	21/25	28/01	04/08
Play&Game Regular										
Play&Game Mini										
Play&Game Senior										
Play&Game Special										

## Contatti

**Per informazioni sui contenuti del corso:**

Doriana Rudi  
[doriana.rudi@univr.it](mailto:doriana.rudi@univr.it)  
 0458425170

**Per informazioni organizzative:**

Ufficio orientamento: [pcto@ateneo.univr.it](mailto:pcto@ateneo.univr.it)