NEUROPAIDEIA

DIDATTICA, LINGUE E CULTURE

20

Direttori

Giuseppa Compagno
Università degli Studi di Palermo

Floriana Di Gesù
Università degli Studi di Palermo

Comitato scientifico

Maria Vittoria Calvi
Università degli Studi di Milano

Giuseppa Compagno
Università degli Studi di Palermo

Floriana Di Gesù
Università degli Studi di Palermo

Alessandra La Marca
Università degli Studi di Palermo

Patrizia Lendinara
Università degli Studi di Palermo

Covadonga López Alonso
Universidad Complutense de Madrid

Ángel López García–Molins
Universitat de València

María Matesanz del Barrio
Universidad Complutense de Madri

Félix San Vicente Santiago
Alma Mater Studiorum — Università di Bologna

Montserrat Veyrat Rigat
Universitat de València

Giuseppe Zanniello
Università degli Studi di Palermo

Piero Crispiani
Università degli Studi di Macerata

Marisa Pavone
Università di Torino

Paolo Emilio Balboni
Università Ca' Foscari Venezia

Sira Serenella Macchietti
Università degli Studi di Siena

Bruna Grasselli
Università degli Studi Roma Tre

Fabio Caon
Università Ca' Foscari Venezia

Giombattista Amenta
Università degli Studi Enna "Kore"

Dorota Siemienicka
Uniwersytet Mikolaja Kopernika

Giuseppa Cappuccio
Università degli Studi di Palermo

Francesca Pedone
Università degli Studi di Palermo

NEUROPAIDEIA

DIDATTICA, LINGUE E CULTURE

La collana intende raccogliere contributi finalizzati alla co–costruzione di conoscenza accogliendo i paradigmi formativi che propone la Neuroeducation o la Neurodidattica. Si auspica che, nell'intersezione con le Neuroscienze, l'area psico–pedagogica, l'area didattica, l'area linguistico–filologica e quella letteraria possano invitare alla riflessione epistemologica sulla possibilità di esplorare i percorsi educativi, i fatti di lingua, i testi letterari. Il tutto ricorrendo anche all'ausilio dell'Educational Technology come veicolo di trasmissione di contenuti. S'intende porre attenzione, da una parte, al dialogo tra Neurodidattica, pedagogia e didattiche disciplinari, mediante la presa in esame delle coordinate principali del discorso educativo, dall'altra parte, alle connessioni tra lingua, psiche e cultura letteraria, grazie alla convergenza dell'indagine filologica, di quella semiotico–letteraria nonché alle relazioni tra linguistica percettiva, contrastiva, cognitiva, didattica della lingua, nonché analisi del discorso.

La collana adotta un sistema di valutazione dei testi basato sulla revisione paritaria e anonima (*blind peer review*). I criteri di valutazione riguarderanno il rigore metodologico, la qualità scientifica e didattica e la significatività dei temi proposti.

Classificazione Decimale Dewey:

371.397 (23.) ALTRI METODI DIDATTICI. GIOCO E SIMULAZIONE

MATILDE SABRINA **CONTI**, FABRIZIO **GIANGRANDE**
MARTA **LO FORTE**, SIMONA **SCHITTONE**

INSEGNARE CON LA DIDATTICA LUDICA

LINEE OPERATIVE PER EDUCARE CON IL MODELLO ET

Prefazione di

GIUSEPPA **COMPAGNO**

aracne

©

ISBN
979-12-218-1410-1

PRIMA EDIZIONE
ROMA 21 SETTEMBRE 2024

INDICE

9 *Prefazione*
di Giuseppa Compagno

15 *Introduzione*

23 CAPITOLO I
La didattica ludica: lineamenti teorici
1.1. Il gioco e la sua funzione educativa, 23 – 1.2. Il riconoscimento istituzionale del gioco, 44 – 1.3. Il gioco nello sviluppo della persona, 59 – 1.4. L'apprendimento attraverso il gioco a scuola, 72.

85 CAPITOLO II
La dimensione ludica per l'alunno e per la classe
2.1. La classe: spazio di apprendimento ludiforme, 86 – 2.2. La Neurodidattica e il gioco, 100 – 2.3. Giocare con le metodologie per il gruppo classe, 117 – 2.4. A scuola con Gamification e Game-Based Learning, 129.

143 CAPITOLO III
Alla scoperta del gioco da tavolo
3.1. Evoluzione del gioco da tavolo nella storia, 143 – 3.2. Alle origini del fenomeno culturale del gioco da tavolo, 163 – 3.3. La progettazione del gioco da tavolo, 170.

189 CAPITOLO IV
Edu-table: un modello ludico-didattico
4.1. Premesse teorico-metodologiche, 190 – 4.2. La struttura del modello Edu-table, 199 – 4.3. Didattica e gioco da tavolo, 213.

227 *Conclusioni*

235 *Bibliografia*

PREFAZIONE

Vasta e ricca è la letteratura scientifica che guarda al gioco nella sua valenza e funzione pedagogica, con un suo pieno riconoscimento istituzionale nel campo dell'educazione e dell'istruzione, come strumento poderoso di crescita e sviluppo della persona, in tutte le fasi della vita. Di fatto, la storicizzazione del riconoscimento del gioco come mezzo per educare e istruire ha un andamento costante nei secoli e nei contesti geografici, e ciò attesta non solo che il gioco è, da sempre, componente costitutiva dell'uomo e del suo modo di stare al mondo e di interpretarlo, ma anche che il gioco è *fil rouge* tra le culture, i Paesi, le storie di quanti sono stati bambini e, in qualche misura, non cessano di esserlo.

La recente normativa che ha sancito l'impalcatura del sistema integrato 0-6 mediante il D.L. 65/2017, all'art. 1, comma 1, pone l'accento sulla centralità del gioco del bambino, non solo come mediatore didattico e volano di sviluppo per la sua crescita, ma come via imprescindibile per educare la persona, all'interno di spazi e luoghi di vita nei quali giocare è la via primigenia mediante la quale "si promuove lo sviluppo armonico ed integrale del bambino nel rispetto delle sue capacità e dei suoi tempi di

apprendimento", come già anticipava la Legge 53 del 28 Marzo 2003.

In questa cornice ben si inserisce il volume "Insegnare con la didattica ludica", frutto dello studio, della ricerca e del lavoro congiunto di quattro giovani pedagogisti, Matilde Sabrina Conti, Fabrizio Giangrande, Marta Lo Forte e Simona Schittone, che si sono lungamente interrogati sul senso del gioco, loro strumento di lavoro, non solo rispetto al contesto della prima infanzia, ma in relazione a diverse fasce di età e fasi della vita.

Il volume si apre con una panoramica ben articolata sui costrutti della Didattica ludica, fornendo anche un solido ancoraggio storico e teorico (non dimenticando il riferimento a testi normativi quali la Carta Costituzionale del 1948, la Dichiarazione Onu del 1959, le Indicazioni Nazionali del 2007 e successivi ampliamenti) allo sviluppo di questa scienza che innova significativamente una didattica di tipo trasmissivo, stimolando l'apprendimento mediante l'attivazione della curiosità e della motivazione dello studente.

A partire da tali premesse, gli autori hanno compiuto il pregevole sforzo di immaginare e auspicare un mondo ludico-didattico per i diversi ordini scolastici. Un lavoro che richiede formazione e progettazione da parte dell'insegnante che dovrà pensare e agire in modo nuovo. Chi decide e crede nell'utilizzo dell'attività ludica come metodologia e strumento d'apprendimento, non può certamente improvvisare. Un gioco va progettato in base agli obiettivi prefissati e alle dinamiche presenti in classe, l'attenzione dovrà essere posta anche sulla presentazione utile a introdurre il gioco in classe, avendo cura di inserirlo all'interno di una cornice progettuale, entro la quale creare

equilibrio tra competenze disciplinari, trasversali e motivazione degli studenti ad apprendere. La funzione dell'attività ludica non è soltanto, di fatto, quella di vivere la dinamica proposta, ma di creare una costante connessione tra attività e contesto. Ecco allora che la classe viene concepita come spazio ludiforme per eccellenza, luogo ideale in cui possono prendere corpo l'avventura del *Game-based Learning* e della *Gamification* in ambito scolastico.

Con dovizia di riferimenti e generosità di riflessioni, i quattro autori non mancano di sottolineare, all'unisono, la componente sociale del gioco, per cui è proprio all'interno del gruppo classe che il gioco può rappresentare lo strumento atto ad avviare processi relazionali. La classe scolastica è composta da membri che non hanno scelto liberamente di farne parte, ma che si trovano a convivere per buona parte del tempo, condividendo esperienze di vario genere. Fondamentale diventa, pertanto, creare un clima di classe positivo ed inclusivo, che possa contribuire a costruire un'esperienza di crescita coinvolgendo tutte le sfere della persona. Nel processo di apprendimento occorre tenere in considerazione anche la componente emotiva, alla base della crescita relazionale e sociale. La gestione positiva delle emozioni riveste un ruolo cruciale nel processo d'apprendimento, rendendolo significativo. Grazie all'attività ludica la classe può vivere un'intensa esperienza emotiva, che vede nel divertimento la sua scintilla.

A ben guardare, gli autori concordano nel rintracciare tali priorità educative e didattiche in un tipo specifico di gioco, ossia il gioco da tavolo, del quale approfondiscono con perizia l'evoluzione storica mostrando come, nei secoli, esso abbia rappresentato un fenomeno culturale, sociale e formativo. L'approfondimento prosegue con

la presentazione delle principali teorie relative al *Game Design*, perfettamente connesse a quelle della progettazione pedagogico- didattica.

Il gioco da tavolo possiede una sorta di "plasticità" che lo rende utilizzabile e riadattabile in tutte le situazioni e, a partire da tale assunto teorico, gli autori si sono cimentati nell'analisi del gioco dell'Oca e del gioco degli Scacchi, le cui versioni differenti non hanno fatto altro che attribuire forza e consistenza all'ipotesi di fondo relativa al modello *Edu-table*, nato come ricerca educativa, svolta da alcuni professionisti/e dell'APS RelAttiva nell'anno 2018. È possibile utilizzare il gioco da tavolo e riorganizzarlo in relazione a ciò che si vuole ottenere sul piano pedagogico giacché esso è, a tutti gli effetti, uno strumento fondato su radici antichissime che, evolvendosi, ha manifestato la sua forza innovativa nel mondo dell'educazione e della formazione.

Il modello cui giungono i giovani pedagogisti prende le mosse da una ricerca svolta presso l'Istituto comprensivo "A. Veneziano – P. Novelli" di Monreale (PA), ricerca che ha dato il nome al modello stesso, il cui ancoraggio teorico si dipana tra socio-costruttivismo, approccio cooperativo-metacognitivo, *storytelling*. La struttura del modello *Edu-table*, chiamato ET, prevede tre fasi: pre-progettuale, progettuale e valutativa e il gioco da tavolo diviene un dispositivo didattico a pieno titolo, grazie al quale insegnare le discipline e, parallelamente, intervenire su altre dimensioni, quali quella ricreativa, emotiva e socio-aggregativa.

L'esperienza di scrittura di Matilde Sabrina Conti, Fabrizio Giangrande, Marta Lo Forte e Simona Schittone si pone non solo come nuovo tassello prezioso dell'ampia rete di lavori editoriali sul tema del gioco in chiave pedagogica, ma come suggerimento fecondo di idee e strategie,

al servizio di educatori, pedagogisti e insegnanti, per riappropriarsi del gioco nell'ambito della pratica professionale, non senza una compartecipazione personale a quella magia del 'giocare' che sottende ad ogni bambino, ad ogni adulto, ad ogni storia di vita.

Giuseppa Compagno

INTRODUZIONE

Cosa rende un alunno motivato ad apprendere? È questa la domanda che soventemente ci si pone in campo educativo e didattico. La motivazione è elemento imprescindibile per un apprendimento significativo. Da tale principio scaturisce la necessità di implementare adeguate metodologie funzionali allo scopo. Il gioco può divenire uno strumento educativo che, inserito all'interno di una cornice metodologica, coinvolge tutte le sfere della persona che apprende.

Il processo storico di riconoscimento del gioco, quale potente strumento conoscitivo ed educativo, è avvenuto progressivamente ed è dipeso, non soltanto dall'epoca storica ma anche dalla cultura e dal contesto di riferimento. Si individua una graduale diffusione del valore formativo del gioco con la Modernità grazie agli studi dei Pedagogisti dell'epoca, ad esempio si ricordi John Locke per aver teorizzato l'utilizzo del materiale ludico per l'apprendimento della letto-scrittura.

Oggi, come contemplato dalla Carta Costituzionale, dalle più recenti Indicazioni Nazionali e dalla Convenzione

sui diritti dell'Infanzia, il gioco rappresenta un diritto imprescindibile per il bambino e fondamentale per il suo stesso sviluppo. D'altro canto, il gioco è un prezioso stimolatore di creatività, di pensiero divergente e un ottimo alleato per la spinta motivazionale utile al processo di apprendimento a qualsiasi età.

Ci si chiede, pertanto, in qual modo il gioco debba essere promosso all'interno delle nostre istituzioni scolastiche, di ogni ordine e grado. In molti casi ancora oggi, all'interno della classe, il gioco viene utilizzato come momento ricreativo, pertanto la sua funzione educativa e formativa trova difficoltà a realizzarsi nel pieno delle sue potenzialità. Adottare la didattica ludica significa inserire dinamiche proprie del gioco all'interno del percorso educativo avendo chiari gli obiettivi e il lavoro pedagogico.

Parte essenziale della natura del gioco consiste nella sua componente sociale. Uno dei luoghi d'incontro dove le caratteristiche sociali del gioco possono esprimersi in pienezza è la scuola. All'interno del gruppo classe, infatti, il gioco può rappresentare lo strumento che promuove processi relazionali. La classe scolastica è composta da membri che non hanno scelto liberamente di farne parte, ma che si trovano a convivere per buona parte del tempo, condividendo esperienze di vario genere. Fondamentale diventa, pertanto, creare un clima di classe positivo ed inclusivo, che possa contribuire a costruire un'esperienza di crescita coinvolgendo tutte le sfere della persona. È in tale sfondo che si collocano le metodologie per il gruppo classe, utili a favorire un apprendimento permanente, flessibile e trasversale. Tali metodologie attivano il gruppo e lo rendono protagonista del proprio apprendimento e delle proprie esperienze; i componenti ricoprono un ruolo attivo nel proprio

processo formativo, nell'ottica "del sapere, del saper fare e del saper essere". Inoltre, ciascun partecipante del gruppo vive un'esperienza di crescita personale e sociale, proprio attraverso il "fare insieme". Come cospicue ricerche neuroscientifiche hanno appurato, ogni metodologia fa riferimento anche al concetto di un apprendimento personalizzato per ogni tipo di intelligenza, puntualizzando il ruolo che lo stesso esercita sulle strutture cerebrali e il modo in cui influisce sulle modificazioni del cervello e della sua crescita. Partendo da tale presupposto, diviene quasi naturale per un insegnante pensare di sviluppare percorsi di apprendimento mirati per le intelligenze di ciascun alunno, in un'ottica inclusiva, dove tutti abbiano la possibilità di imparare gli uni dagli altri, grazie alle competenze e alle abilità di ciascuno. È possibile distinguere varie attività e giochi a seconda delle intelligenze che essi stimolano e promuovono, coinvolgendo le varie sfere della persona.

Nel processo di apprendimento occorre tenere in considerazione anche la componente emotiva che sta alla base della crescita relazionale e sociale. La gestione positiva delle emozioni riveste un ruolo cruciale nel processo d'apprendimento, rendendolo significativo. Proprio perché esse giocano un ruolo importante, l'attività ludica rappresenta un ottimo veicolo conduttore in tal senso. Essa, infatti, costituisce e promuove un'intensa esperienza emotiva, che vede nel divertimento la sua scintilla. Il coinvolgimento di stati d'animo positivi, associati a esperienze di apprendimento, può contribuire a rendere quest'ultime maggiormente efficaci. È alla base di tali presupposti che si parla di *Game-Based Learning*, facendo riferimento all'utilizzo del gioco, riadattato in maniera funzionale a un contesto educativo.

Sulla base di tale principio avviene, con il fenomeno della *Gamification*, che le componenti ludiche vengano traslate ed utilizzate anche in contesti non ludici, per produrre esperienze intense e coinvolgenti. Studiare e riadattare un gioco sulla base degli obiettivi formativi, inquadrando le attività possibili da sperimentare, è un compito che richiede da parte dell'insegnante una formazione mirata e in continuo divenire. Nell'ottica del *Game-Based Learning,* uno strumento che ben si presta ad essere adattato, è il gioco da tavolo.

È possibile comprendere il valore educativo del gioco da tavolo grazie alle continue evoluzioni di alcuni grandi classici, quale ad esempio il gioco dell'Oca. Nato inizialmente per insegnare storia, il gioco *De Ruyter*, è una delle rivisitazioni dell'attuale gioco dell'Oca. Lo stesso è accaduto con altri giochi da tavolo, che hanno messo in evidenza la flessibilità di uno strumento che, dunque, può essere utilizzato con intenzionalità educativa. Si vedrà come questi giochi da tavolo abbiano subito utilizzi e modifiche diverse nel corso del tempo; queste sono state dettate dalle caratteristiche storiche e culturali che hanno guidato le esigenze di chi ne faceva utilizzo. Per questo motivo, nel corso dei secoli, è stato possibile trovare edizioni diverse dei vari giochi.

Alcuni ritrovamenti in età antica, risalenti ad alcuni millenni fa, rendono l'idea che il gioco da tavolo sia radicato nella cultura dell'essere umano più di quanto possa sembrare a prima vista. Un esempio sono i dadi, ad oggi semplice accessorio di completamento, secoli fa rappresentavano, già di per sé, un vero e proprio gioco. Ciò mostra la grandezza del gioco da tavolo che, presente nella quotidianità delle più grandi civiltà, si modifica e si evolve col mutare dei tempi. Le tipologie di gioco esistenti ad oggi sono tante: dal gioco da tavolo al gioco di ruolo sono nate

diverse forme di gioco coinvolgenti e adeguate al mondo educativo e didattico, quali ad esempio il gioco narrativo e il gioco di ruolo *tabletop*.

Il concetto di flessibilità e le infinite possibilità che esso possiede di variare e adattarsi ai tempi, alle culture e ai contesti, mostrano il potenziale formativo di questo strumento.

Chi progetta un gioco da tavolo con finalità educative si può definire un *Game designer educator*, un professionista che unisce le proprie competenze pedagogiche con quelle del *Game Design*.

Conoscere gli studi sul *Game-Based Learning* e sul *Game Design,* per i professionisti dell'educazione, significa poter scoprire il potenziale educativo e la struttura flessibile di un gioco, per poterlo riprogettare creativamente, in maniera funzionale ai propri obiettivi e alle proprie finalità formative e didattico-disciplinari.

Sono questi i presupposti di "*Edu-Table*", una ricerca educativa svolta da alcuni professionisti/e dell'APS RelAttiva nell'anno 2018. Il campione coinvolto nella ricerca riguarda gli insegnanti e gli studenti di quattro classi seconde della scuola primaria dell'Istituto comprensivo A. Veneziano, P. Novelli di Monreale (PA). Dalla ricerca si è giunti allo sviluppo di un modello educativo che prende il nome dalla ricerca medesima poiché i dati hanno prodotto esiti positivi relativamente all'utilizzo del gioco da tavolo in classe.

Il lavoro di progettazione della ricerca si è sviluppato sulla scia di fondamenti teorici quali il sopracitato *Game-Based Learning* e il *Game design*. Le teorie socio-psico-pedagogiche alla base del modello *Edu-Table* sono: il socio-costruttivismo, l'approccio cooperativo-metacognitivo e lo *storytelling*. Le premesse teorico-metodologiche

forniscono una chiara argomentazione scientifica su quanto proposto. La struttura del modello *Edu-table*, chiamato ET, prevede tre fasi: pre-progettuale, progettuale e valutativa. La prima fase comprende l'analisi del profilo del gruppo classe e la scelta del gioco da tavolo adeguato agli obiettivi da raggiungere. Tale lavoro è supportato dalla "scheda scegli gioco" presentata nel testo. La fase progettuale prevede due step: il lavoro creativo e l'inserimento degli interventi creati all'interno della "scheda versione" del modello ET. Quest'ultima è uno strumento di progettazione e attuazione di una lezione in cui sono esplicitati i vari momenti da cui è composta. Il modello ET, prevede infine una valutazione del percorso svolto in un'ottica migliorativa.

Le versioni didattiche proposte si avvicinano ai giochi narrativi e ai giochi di ruolo *tabletop,* esse sono il risultato finale del modello ET. Le loro dinamiche applicate in ambito didattico trasformano la classe in uno spazio immersivo in cui gli studenti diventano protagonisti dell'apprendimento.

La sfida che le autrici e l'autore di questo volume vogliono lanciare a colleghi e colleghe, professionisti del mondo educativo e formativo è quella di utilizzare tale testo come spunto per addentrarsi nel mondo della didattica ludica attraverso l'utilizzo dei giochi da tavolo in classe.

Il presente lavoro si articola in quattro capitoli. Nel primo capitolo si definisce il gioco nella sua valenza e funzione pedagogica, riferendosi ai contributi dei principali studiosi dell'educazione della storia. Dopo un approfondimento relativo al riconoscimento istituzionale del gioco, questo viene poi analizzato in relazione alle sue evoluzioni nelle varie fasi dello sviluppo della persona. Si conclude

infine con riflessioni rispetto alle possibili applicazioni del gioco in ambito scolastico.

Nel secondo capitolo viene focalizzata l'attenzione sullo spazio ludiforme per eccellenza: la classe scolastica. In seguito, si sviluppa una riflessione su alcune tra le metodologie didattiche possibili per promuovere un apprendimento "a tutto tondo", seguendo il *fil rouge* della dimensione ludica. Quest'ultima viene analizzata attraverso le teorie neuroscientifiche, ma anche attraverso teorie quali quelle sul *Game-Based Learning* e sulla *Gamification* in ambito scolastico.

Il terzo capitolo approfondisce l'evoluzione storica del gioco da tavolo mostrando come, nei secoli, esso abbia rappresentato un fenomeno culturale, sociale e formativo. L'approfondimento prosegue con la presentazione delle principali teorie relative al Game Design, collegando quest'ultime con quelle della progettazione educativa e pedagogica.

Il quarto ed ultimo capitolo presenta il modello EduTable e le teorie socio-psico-pedagogiche su cui si basa. Viene esplicitata la struttura del modello proposto che si sofferma sulle tre fasi creative di progettazione ludica, presentando delle schede di lavoro che possono risultare un valido spunto applicativo sul piano didattico.