

LA DIDATTICA LUDICA



DIDATTICA LUDICA E GAMIFICATION

- La didattica ludica (*learning to play*) è l'utilizzo di un gioco vero e proprio per raggiungere un obiettivo di apprendimento.
- Il gioco ha un inizio, una fine e delle regole proprie. Si prende un gioco (esistente, o creato *ad hoc*, come ad es. una caccia al tesoro storica) e lo si usa per insegnare qualcosa.
- Il focus è l'esperienza del giocare. L'apprendimento avviene mentre e perché si gioca.
- Diverso è il caso della *Gamification*: con tale termine si intende l'uso di meccaniche di gioco in ambienti non di gioco (ad es. punti, livelli, sfide, classifiche per aumentare la motivazione).
- Questi due metodi spesso convivono. La didattica ludica è propedeutica alla comprensione profonda e all'immediata assimilazione; la *gamification* è molto efficace per la gestione della classe e per rendere più fluidi i processi di memorizzazione.

IL VALORE DELLA DIDATTICA LUDICA

Secondo Antonio Brusa:

- La didattica ludica ha valore se parte da un problema storico attraente, e da esso si creano opportunità di appassionare, motivare e rendere fruibile al bambino l'insegnamento della storia; la forma non è sufficiente (ad es. cruciverba all'interno di sussidiari);
- Il suo potenziale si dispiega solo all'interno di una didattica che non sia di impostazione trasmissivo-contenutistica;
- Un gioco è utile se dal punto di vista formativo «crea problemi, fa discutere e, quindi, impone al docente il compito di conoscere a fondo quel determinato argomento» (cfr. A. Brusa, *I giochi sono ancora da fare. Piccolo vademecum per disegnatori di giochi storici didattici e per gli insegnanti che li utilizzano*, in «I quaderni di Clio 92», 18, 2025).

Secondo Brusa un buon gioco deve:

- Essere giocabile (breve e essenziale);
- Essere problematizzato;
- Facilitare il debriefing.

Secondo Shavab, il gioco deve inoltre possedere queste caratteristiche:

- fissare un ruolo ben definito per ciascun studente;
- avere compiti chiari;
- essere strutturato in livelli successivi;
- stimolare la competizione attraverso punteggi (e eventuali classifiche).

Gli ostacoli che si pongono nell'uso dei giochi in classe sono:

- il tempo a disposizione;
- la fissità e densità del curriculum;
- l'aspetto finanziario.

ALCUNE PROPOSTE LUDICHE SEMPLICI

- Caccia alla traccia: disporre oggetti, ad es. nel cortile della scuola, e farli schedare dai bambini (cosa è, di cosa è fatto, a cosa serve, qual è la sua storia, ecc.).
- Esperienze sensibili: «mummificare» un ortaggio, riprodurre il limo del Nilo introducendo in una bottiglia piena d'acqua un po' di terra, di sabbia, di sassolini, di foglie secche...

[Creare una mummia
https://maestraemma.it/mummia-fai-da-te-attivita-per-i-bambini-di-classe-quarta/](https://maestraemma.it/mummia-fai-da-te-attivita-per-i-bambini-di-classe-quarta/)

LE ESCAPE ROOMS

- Una tipologia di gioco che si sta diffondendo sono le Escape Rooms interattive.
- Nelle Escape Rooms gli allievi devono risolvere enigmi e/o superare prove basati su indizi storici e fonti per «scappare» da una situazione chiusa.
- Questa tipologia di gioco favorisce il ragionamento logico, la ricerca attiva delle informazioni e il lavoro di gruppo.

<https://area-primaria.hubscuola.it/secondo-ciclo/didattica-ludica/escape-room/avventure-a-scuola/?4973#/>

II PROGETTO GIOCHI E CIVILTA'

- Progetto portato avanti da ricercatori internazionali;
- Rivolto alle classi III-IV-V;
- Non contiene giochi simulativi, ma si basa su «giochi da tavola» per mettere più direttamente il bambino a contatto con le tracce;
- Non prevede attività di debriefing, ma altri spunti di riflessione per separare l'attività ludica da quella non ludica;
- E' un percorso integrato nel curricolo di storia e pronto all'uso (tutti i materiali sono digitalizzati), e in continuo aggiornamento.

<https://giochiecivilta.jimdofree.com/>

TEATRALIZZAZIONE

Nel laboratorio storico a tema teatrale il bambino diventa protagonista attivo del sapere, viene coinvolto emotivamente ed è aiutato a sviluppare competenze espressive e di collaborazione con i compagni. Tipologie di teatralizzazione storica sono:

- Rievocazione di scene storiche (*Role-playing*);
- Simulazioni di dibattiti.

Un metodo che si sta diffondendo è il Kamishibai (teatro di carta) dove tavole narrative (immagine davanti, testo breve sul retro) sono fatte scorrere all'interno di un teatrino. Sia le tavole illustrate che i brevi testi possono essere realizzati dai bambini, che si avvicinano poi nella lettura teatralizzata.

Il Kamishibai:
<https://www.facebook.com/watch/?v=13194598266054>

VIDEOGIOCHI

I videogiochi cominciano ad essere considerati importanti contesti di apprendimento.

- In didattica della storia possono essere usati, all'interno però di un contesto progettato e strutturato; il potenziale non sta nella rappresentazione storica ma nel sollecitare i bambini a andare oltre (documentandosi, leggendo ecc.).
- Le tipologie di videogiochi che contengono elementi storici sono:
 - ✓ Quelli in cui la storia è solo uno sfondo;
 - ✓ Quelli in cui gli eventi storici sono al centro del gioco (videogiochi di avventura o *role play game*, ad es. *Assassin's Creed*) e in cui la storia è manipolabile;
 - ✓ Quelli in cui l'evento o il periodo storico sono al centro del gioco (*Ages of Empire*);
 - ✓ Simulatori storici che danno la possibilità di giocare con il processo evolutivo di civiltà (*Civilization*).

Nel caso della storia, i videogame possono immergere i giocatori in un contesto storico e promuovere azioni di pensiero storico:

- Mostrare e far riflettere sulle rappresentazioni del passato, mediante storie controfattuali o *investigation games*;
- Cambiare la storia al fine di comprenderla: videogiochi che consentono di modificare eventi storici o costruire la storia di una civiltà;
- Ricostruire la storia: software che consentono di produrre videogame per la ricostruzione di ambientazioni storiche (es. *Minecraft education*: <https://apps.microsoft.com/detail/9nblggh4r2r6?hl=it-IT&gl=IT>)

Bisogna però tenere conto che molti videogiochi non sono creati per essere usati da bambini della primaria.

I videogiochi sono però ancora poco diffusi, a causa di:

- Resistenza di genitori e insegnanti;
- Difficoltà organizzative (mancanza di tecnologia);
- Problematiche legate ai tempi ristretti;
- Carenza di competenze per l'uso come strumento didattico.
- Problematiche quali le stereotipizzazioni, in particolare dei personaggi femminili.

SERIOUS GAMES

Es.1: *Time Tales – I Racconti del Tempo*:

<https://www.egameapps.com/gameapps/time-tales/>

- Prende la forma di app per il cellulare;
- E' dedicato agli etruschi: ogni livello del gioco è dedicato a un tema della civiltà etrusca;
- I particolari sono stati riprodotti a partire dalle pubblicazioni scientifiche di settore;
- Prevede la creazione di un avatar per il giocatore;
- Lo *storydoing* si basa sulla modalità della ricerca e un *task* principale con *sottotask*.

Es. 2: *Father and son*:

<https://museoarcheologicoinapoli.it/father-and-son-the-game/>

- Creato in collaborazione con il Museo archeologico nazionale di Napoli;
- Lo *storytelling* parte dalla storia personale del rapporto padre e figlio, per poi portare il protagonista in epoche e luoghi diversi.
- Es: si verrà catapultati nel 79 d.C. a Pompei, nelle ventiquattro ore che precedettero l'eruzione del Vesuvio, per poi ritornare nel presente presso le rovine della città romana, nella veste di un turista che scatta una foto, sul luogo delle ultime ore di vita di una famiglia incontrata in precedenza.