

Bibliografia ragionata essenziale per l'accordo di rete “Boardgame e Didattica”:

la presente bibliografia e ludografia non vuole essere assolutamente un elenco fondamentale ed esaustivo di tutte le pubblicazioni e i giochi utilizzabili in ambito di didattica ludica. In particolare, la parte ludografica presenta esclusivamente i giochi che ho utilizzato in prima persona o che ho visto utilizzare durante la mia attività come docente. Confido che il breve elenco che segue possa venire ampliato attraverso le esperienze messe in atto in seguito all'Accordo di Rete.

LA TEORIA (i testi da cui partire)

Per un **introduzione generale** (anche se molto accademica) del gioco in generale nelle sue varie forme (anche videoludiche), con un breve capitolo dedicato anche alla didattica ludica esperienziale:

M. Bartolo, I. Mariani, *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson 2014 (l'autrice principale è docente del corso di Game Design al Politecnico di Milano).

Per un testo teorico sulla didattica ludica: R. Nesti, *Game-based learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*, ETS 2017.

Per un metodo di applicazione della didattica ludica nelle scuole dell'obbligo si veda il bel manuale di A. Ligabue, *Didattica ludica*, Erickson 2020, che però si sofferma soprattutto sullo sviluppo delle cosiddette *soft skill*.

Per quanto riguarda i **wargame** e il loro legame con la didattica e l'insegnamento il testo migliore è: P. Sabin, *Simulating War. Studying Conflict through Simulation Games*, Bloomsbury 2012 (l'autore ha insegnato Strategic Studies presso il dipartimento di War Studies del King's College di Londra), che ha anche un ottimo apparato bibliografico sia per quanto riguarda i testi che i giochi utilizzabili. Un sito che si occupa di wargame (soprattutto tridimensionale) e didattica tenuto da una nutrita comunità di docenti con tantissimo materiale da scaricare è:

<https://www.juniorgeneral.org/> (in inglese)

Per i migliori wargame sull'epoca antica con alcuni brevi spunti sul loro utilizzo in ambito didattico si veda:

M. Faina, *Storia del mondo in 100 wargame. Il mondo antico (vol. 1)*, Chillemi 2022.

Un testo introduttivo appena uscito che parla del rapporto tra gioco e *public history* con alcuni articoli dedicato alla didattica ludica è:

C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Unicopli 2019.

Per i non anglofoni che vogliono comunque un'introduzione ai wargame (anche se senza alcun riferimento, se non basilare, con le loro applicazioni didattiche):

R. e S. Masini, *Le guerre di carta 2.0. Giocare con la Storia nel Terzo Millennio*, Unicopli 2018.

Per il **gioco di ruolo** e le sue potenzialità educative il testo migliore, anche se in alcuni punti ormai superato, continua a essere:

A. Angiolino, L. Giuliano, B. Sidoti, *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, La meridiana, 2003 (al suo interno è presente anche un bell'articolo sui giochi di ruolo scritti in Italia aggiornato al 2002 e alcune attività utilizzabili immediatamente).

Ci sono moltissimi siti dedicati al rapporto tra gioco o simulazione ed education, quello che ho utilizzato maggiormente è questo:

<https://gamesandlessons.wordpress.com/gaming-for-learning/>

sito di un collega americano che utilizza il gioco di ruolo (in particolare il cosiddetto “gdr indipendente”) nelle high school (in inglese).

Il testo fondamentale per scoprire i **librogame** e il loro utilizzo in ambito didattico rimane A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco*, Sonda 2004

Un altro bel testo, recente, con una bibliografia fondamentale sul medium, sui programmi di composizione e sui testi basilari è:

M. Longo, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, autoprodotta 2019.

Per utilizzare i librogiochi a scuola (con attenzione particolare alla secondaria di primo grado):

L. Raina, I. Colombo, *Insegnare storia con narrazioni interattive e libri gioco. Percorsi operativi e laboratori per la scuola secondaria di primo grado*, Erickson 2022.

Anche se parla soprattutto di **gioco di ruolo dal vivo**, il volume A. Maragliano (a cura di), *Edu-LARP. Game design per giochi di ruolo educativi*, FrancoAngeli 2020 – offre una bella introduzione dedicata alla Didattica Ludica tout court e spunti che possono comunque essere utilizzati in ambito scolastico.

Nel mondo di internet sono presenti vari podcast dedicati al mondo del boardgame che hanno presentato singole puntate o intere serie dedicate all'argomento.

Tra YouTube e il sito TV.Unimore si possono trovare le registrazioni delle differenti edizioni della **Tavola Esagonale**, principale luogo di incontro e discussione del rapporto tra gioco e ambito accademico che, dal 2013, viene organizzata in collaborazione con l'Università di Modena e Reggio Emilia nel finesettimana di **Play Modena**, principale appuntamento annuale del mondo del gioco. L'intervento del prof. Mauro Faina e del sottoscritto alla Tavola Esagonale del 2016 è recuperabile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=pxjwbAUnFvQ&t=1s>

Parallelamente a quell'ambito, nel 2018, si è tenuto, sempre in collaborazione con l'UniMoRE, la prima edizione italiana di EduLarp, gli stati generali del gioco di ruolo per la didattica, in cui è possibile assistere anche al mio intervento legato all'RPG School dell'IS Rosselli di Aprilia: <https://tv.unimore.it/registrazioni/scienze-umane-e-sociali/item/433-edularp-it-gli-stati-general-del-gioco-di-ruolo-per-la-didattica>

Interessanti spunti si possono trarre dal canale YouTube del Game Science Research Center; in particolare, per chi è interessato al gioco di ruolo, si segnala il bel convegno "On and off the table" che si può rivedere qui:

https://www.youtube.com/playlist?list=PL44Ax1XZHyJmqYwexKt_4FVT_jaO2OK57

Un veloce riassunto del legame tra boardgame e didattica con alcuni suggerimenti su alcuni giochi utilizzabili si può trovare nella puntata del **Dado Incantato** dedicata a Gioco ed educazione:

<https://www.dadoincantato.com/2016/11/30/gioco-ed-educazione-dado-incantato-15/>.

Il podcast de **La Tana dei Goblin**, principale associazione ludica italiana, dedica saltuariamente una puntata a uno o più wargame collegandoli con l'evento storico che rappresentano (**Accadde oggi**). In questo momento sono uscite le puntate dedicate alla battaglia di Teutoburgo (9 d.C.) e a Kasserine (febbraio 1943).

<https://www.goblins.net/radiogoblin>

Il podcast di chi scrive, **Aspettando il Giannizzero Nero**, si dedica principalmente di materie umanistiche, didattica e gioco. Tutte le puntate dedicate alla Didattica Ludica possono essere trovate su YouTube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLLSuQ-K9hxPZNxl7Cv9GUJdlshXrd>

Il principale podcast italiano dedicato al mondo dei wargame, curato dal prof. Mauro Faina, è **Il Giannizzero Nero**, dedicato principalmente a un pubblico appassionato ma che ha spesso ospitato tematiche legate a wargame ed educazione. Tutte le puntate possono essere ascoltate, divise per stagioni, su Spreaker:

<https://www.spreaker.com/user/dago64>

Anche se dedicato prevalentemente alla simulazione a scopo didattico più che ai giochi commerciali, utili spunti possono essere trovati sul canale YouTube di Lorenzo Nannetti:

https://www.youtube.com/channel/UC4tCfbtg3Ej7r2T_C9o8Arg

Nel mondo di Facebook italiano si segnalano i seguenti Gruppi:

Boardgame e Didattica, il Gruppo da cui è nato l'accordo di rete omonimo
Gruppo di didattica ludica

Casus Belli, principale Gruppo dedicato al wargame italiano

LA PRATICA (le esperienze testate e adatte all'ambito scolastico della secondaria di II grado)

Letteratura, logica e narrazione

Mediterraneo, gioco di ruolo di Andrea Angiolino dedicato all'epica classica, scaricabile gratuitamente da:

<http://www.librogame.net/index.php/download/viewcategory/44-quality-game>

Tales of the Arabian Nights, gioco da tavolo di narrazione dedicato al mondo delle Mille e una Notte.

Il gioco di ruolo dell'Orlando Furioso, gioco di ruolo di A. Angiolino dedicato alla ricostruzione delle avventure dei paladini ariosteschi.

Alla ricerca di Angelica di A. Angiolino, avventura a bivi ambientata nell'universo ariostesco allegata al numero 3 della rivista IoGioco.

On Stage!, gioco scritto dal prof. Luca Giuliano (Università La Sapienza – Roma) per ricostruire/modificare/destrutturare le opere teatrali shakespeariane ma utilizzabile poi con qualunque opera narrativa. Molto materiale gratuito è scaricabile al sito dell'editore:

<http://www.dasproduction.it/OS - Introduzione.html>

Storia e geografia

Timeline e Anno Domini, giochi in cui si deve collocare gli avvenimenti storici in ordine cronologico. Sono presenti anche espansioni tecnico-scientifiche o artistiche che possono rendere il gioco adatto anche ai corsi tecnici o artistici.

Uppsala, gioco in cui si collocano in maniera relativa tra loro città e monumenti.

Armi e acciaio, gioco dedicato all'evoluzione tecnologica dall'età della pietra ai giorni nostri.

Innovation, gioco per 2-4 giocatori dedicato all'evoluzione tecnologica, con la possibilità di far ragionare gli studenti su quale delle civiltà storiche assomigli a quella che stanno sviluppando. Può essere giocato a distanza sul sito www.boardgamearena.com

Ancient Battles Deluxe: wargame giocabile anche via LIM, in classe, attraverso il suo modulo Vassal dedicato alle battaglie dall'antichità al medio evo.

Roma – il primo Re: semplice wargame di Riccardo Affinati print&play che simula quattro battaglie di Romolo ma con l'esercito romano già in struttura post-riforma serviana, per l'acquisto ci si può rivolgere direttamente all'autore attraverso il Gruppo Facebook

<https://www.facebook.com/groups/1431161967119260>

Roma repubblicana: semplice wargame di Riccardo Affinati print&play che simula quattro battaglie della Roma repubblicana con l'esercito strutturato secondo la riforma manipolare, per l'acquisto ci si può rivolgere direttamente all'autore attraverso il Gruppo Facebook

<https://www.facebook.com/groups/1431161967119260>

Command & Colors: Ancient, wargame in inglese dedicato alla ricostruzione tattica delle

battaglie dell'antichità con numerosissimi scenari, raccolti al sito:

<https://www.commandsandcolors.net/ancients/>

300 Terra e acqua, gioco da tavolo per due giocatori che simula le Guerre persiane in mezz'ora.

Zama 202 a.C., gioco test di Nicola Zotti dedicato alla seconda guerra punica, può essere richiesto rivolgendosi all'autore attraverso il sito:

<http://www.warfare.it/index.html>

I misteri delle catacombe, librogame di A. Angiolino ambientato nella Roma imperiale del 303 d.C., disponibile anche come app per mobile e tablet.

Levée en Masse: The Wars of the French Revolution, 1789-1802, gioco di ruolo in solitario dedicato alla rivoluzione francese facilmente trasferibile su LIM per farlo giocare all'intera classe. Giocabile on-line gratuitamente qui: <https://www.frc.edu/history/levee-en-masse>

Legion of Honor, gioco da tavolo con componenti fortemente narrative dedito a simulare la vita e la carriera di un militare dalla rivoluzione francese alla caduta di Napoleone.

Command & Colors: Napoleonic, versione napoleonica del gioco citato prima.

Austerlitz di N. Zotti, gioco-test di approfondimento sulla campagna napoleonica (1805), scaricabile gratuitamente da Warfare.it, uno tra i migliori siti italiani dedicati alla storia militare:

http://www.warfare.it/documenti/austerlitz_1805.html

Garibaldi: la trafila, gioco da tavolo di Gabriele Mari dedicato alla fuga di Garibaldi dagli austriaci del 1849.

Dog eat dog, gioco di ruolo che propone situazioni simili a quelle di una regione che subisce il colonialismo (in inglese). <https://www.drivethrurpg.com/product/198050/Dog-Eat-Dog>

Microfiction, gioco di ruolo per piccoli gruppi di giocatori adatto a costruire brevi storie in qualunque ambientazione letteraria o storica. Sul sito dell'editore:

<https://www.dreamlord.it/prodotto/microfiction/> è possibile scaricare l'ambientazione dedicata alla prima guerra mondiale.

Le esperienze scolastiche (scuola secondaria di primo grado) dell'autore con il suo gioco sono al sito <https://sites.google.com/iclepido.gov.it/lepidostorie>.

Ta-Pum, gioco da tavolo cooperativo dedicato alla riflessione sulle problematiche psicologiche dei soldati in trincea della prima guerra mondiale, illustrato da Tignous, uno dei fumettisti uccisi durante l'attentato alla redazione di Charlie Hebdo del 7 gennaio 2015.

Wings of Glory, gioco di A. Angiolino tridimensionale dedicato ai duelli aerei della prima e della seconda guerra mondiale.

Quartermaster General 1914, gioco che riesce a simulare in due ore l'andamento complessivo della Prima guerra mondiale, per cinque giocatori.

Quartermaster General IIWW, gioco che riesce a simulare in due ore l'andamento complessivo della Seconda guerra mondiale, per sei giocatori.

Il gobbo maledetto, libro-gioco dedicato alla simulazione di una missione aerea della Seconda

guerra mondiale.

Memoir '44, semplice gioco di simulazione di battaglie tattiche della Seconda guerra mondiale. Nella scatola base si trova la simulazione dello Sbarco in Normandia, ma in rete si possono trovare svariate battaglie, comprese la campagna di Montecassino e altri scontri avvenuti in Italia. Si può giocare online su www.boardgamearena.com o scaricando gratuitamente l'omonimo programma da Steam.

Senio 1945, avventura di Gabriele Mari per la terza edizione del gioco di ruolo Dungeons&Dragons ambientata ai tempi della Resistenza e prodotta in collaborazione con il Museo della Battaglia del Senio di Alfonsine (RA).

13 Giorni, gioco da tavolo dedicato ai 13 giorni della crisi dei missili di Cuba (1962).

Scienze

Pandemia/Pandemic: gioco da tavolo cooperativo dedicato alla modalità con cui si propagano le epidemie.

Evolution, gioco dedicato all'evoluzione delle specie animali e alla lotta per la sopravvivenza.

S.p.a.c.e., gioco prodotto in collaborazione con l'Agenzia Spaziale Italiana dedicato all'esplorazione del Sistema Solare.

Educazione civica

Una questione di voto, gioco dedicato alla formazione di un Governo e allo scontro con l'opposizione.

Giochi con meccaniche utilizzabili per prodotti mirati alle varie materie

Nome in codice, gioco che lavora sulle componenti in comune tra una serie di carte con nomi o definizioni.

Dixit, di base un gioco che lavora sull'iconografia e sui collegamenti, può essere trasformato con la preparazione di una serie di carte dedicate.

Similo, gioco che lavora sulle differenze e gli aspetti comuni di una serie di carte. La sua versione storica o epica può già essere utilizzata direttamente in ambito scolastico, ma si possono creare carte di ogni tipo seguendo la stessa meccanica.