

Il presente intervento è stato presentato alla videoconferenza “Boardgame e Didattica” del 29 aprile organizzata dall’Istituto Superiore “G. Ferrari” di Borgosesia (VC) per presentare l’omonimo Accordo di Rete su base nazionale tra scuole.

Il legame tra gioco e didattica risale, come si dice in questi casi, agli albori della razza umana. Tutti i mammiferi hanno nel gioco una delle prime forme di apprendimento e la cosa si conferma anche per quello che richiede il tempo di crescita più lunga per diventare indipendente, l’essere umano. Eppure il gioco, in ambito scolastico, non ha ricevuto quell’attenzione che forse meriterebbe, soprattutto nella scuola dell’obbligo.

Se fino alla scuola materna, infatti, viene visto come elemento imprescindibile dell’attività quotidiana, man mano che si cresce con gli ordini di scuola esso viene sempre più relegato in secondo piano quando non escluso come perdita di tempo o attività che comporta distrazione. La diffusione di strumenti, come i telefoni cellulari, con cui il gioco (in questo caso elettronico) può essere effettuato in ogni momento della giornata (compreso, si spera di nascosto, le ore di lezione) non ha fatto altro che aumentare ancora di più questa sua nomea di arma di distrazione di massa per la nostra gioventù imberbe.

Eppure moltissimi studi testimoniano come l’utilizzo di sistemi di didattica ludica e di gamification possono essere validi supporti a una didattica che, secondo chi scrive, non può comunque prescindere dai sistemi più tradizionali (e, per questo, già testati nella loro efficacia).

Non c’è qui lo spazio per testimoniare detti studi (per una bibliografia ragionata e ovviamente non esaustiva si rimanda all’appendice) e confido che, se state leggendo questo articolo qui, abbiate già quantomeno un barlume di interesse sull’argomento e di consapevolezza delle sue valenze formative.

Il 6 marzo 2020 è stata firmato l’Accordo di Rete scolastico su base nazionale “Boardgame e Didattica”, sorto su iniziativa del prof. Mauro Faina, preside del liceo Gaudenzio Ferrari di Borgosesia (VC), in collaborazione con l’Istituto Scolastico C. e N. Rosselli di Aprilia (LT), in cui il docente aveva iniziato dal 2015 un progetto dedicato all’utilizzo del gioco da tavolo commerciale classico come introduzione, ripasso e approfondimento del programma standard.

La decisione di utilizzare i giochi da tavolo commerciali e non giochi didattici, simulazioni preparate ad hoc o altre modalità ugualmente ludiche nascono da ciò che si può riassumere col concetto di “livelli di didattica (o conoscenza) ludica”.

Cercando di riassumere il concetto diciamo che il gioco può veicolare apprendimento su livelli successivi:

il primo livello è quello praticamente presente in tutti i giochi che non siano di pura fortuna (come testa o croce). Qualunque gioco di questa categoria stimola e allena una o più caratteristiche mentali o fisiche: limitandoci al mondo dei videogiochi abbiamo esempi di utilizzo della coordinazione occhio-mano come i giochi sportivi o di combattimento (Brawl Stars, per citare uno dei più diffusi attualmente), di capacità strategico-tattiche nei cosiddetti “tower defence” (Clash Royale) o di test della conoscenza o delle abilità matematiche nei giochi che vogliono simulare quiz o test logico-matematici. Già questa risulta essere una semplificazione eccessiva, in quanto giochi come Brawl Stars, oltre alla componente cinetica presentano anche una minima componente strategica nella scelta e nello sviluppo dei diversi brawler con caratteristiche proprie insieme a componenti tattiche e di organizzazione tra più giocatori nelle battaglie di squadra online. La conclusione che ne deriva (pericolosissima nel caso dovesse diffondersi tra gli studenti, permettetemi la battuta) è che ogni gioco “serve” per stimolare e allenare determinati aspetti dell’individuo, in particolare quelli che oggi vengono definiti, nella letteratura, le cosiddette *soft skill*.

Quando il rapporto tra giocatori non è assente o virtuale (è il caso di tutti i giochi, anche elettronici, fruibili in solitario) o a distanza (attraverso una comunicazione online o postale) subentrano nuove caratteristiche che potremmo definire “di secondo livello” e che mettono in moto i concetti di regolamento condiviso tra tutti i partecipanti, socializzazione, rapporto; elementi riassumibili con la definizione, però non esaustiva, di “cerchio magico” coniata dallo storico Johan Huizinga nel suo testo “Homo ludens” con cui descrive l’ambiente che si crea in un momento di gioco condiviso.

Proseguendo a salire di livello siamo costretti a fare una suddivisione: esistono due terzi livelli. Un terzo livello  $\alpha$  è formato da quelle simulazioni ludiche che lavorano anche sulle *hard skill*, ossia sugli elementi del cosiddetto “programma” di una o più discipline: in questo livello troviamo giochi didattici e simulazioni che nascono esclusivamente per lavorare su un argomento e sviluppare competenze, abilità e conoscenze sullo stesso. In questo livello rientrano sia quelle simulazioni ludiche che sono andate più o meno di moda nel tempo (il testo più antico che ho trovato è un manuale Zanichelli del 1987 ma probabilmente ne esistono anche di precedenti) che i giochi esplicitamente “didattici”, particolarmente diffusi nelle età prescolari e di scuola primaria. Caratteristiche comuni a questo livello è che i giochi sono difficilmente replicabili in quanto concludono solitamente il loro “compito” in un’unica fruizione e quindi vengono, inconsciamente, inseriti nell’insieme “tutto ciò che è scuola” che contiene aspetti che possiedono, per lo studente medio, un retrogusto che va dall’amaro al nauseante. Hanno come vantaggio che, avendo i loro autori di solito ben chiaro l’obiettivo da raggiungere, sono strutturati in modo da andare direttamente al “punto”.

Il terzo livello  $\beta$ , invece, è formato dai giochi da tavolo commerciali, il cui scopo principale è il “divertimento” dei giocatori (le virgolette sono necessarie per l’ampia gamma di significato che si può attribuire a quel termine) che porti a una ripetizione del gioco per riviverlo e per meglio impraticarsi nelle sue caratteristiche e meccaniche. Questa “reiterazione del gesto” non fine a se stessa ma utile a una migliore fruizione del gioco permette di godere dei benefici che un’attività di “allenamento” comporta in una qualsiasi disciplina (comprese quelle video ludiche o quelle descritte ai livelli precedenti). Il fatto che si tratta di prodotti disponibili sul mercato permette poi agli studenti più entusiasti del prodotto di acquistarlo e di ripeterlo a casa al di fuori dell’ambito scolastico, portando così le competenze promulgate dal gioco nella propria zona di conforto.

Il progetto Boardgame e Didattica vuole arrivare al quarto, e più alto, livello di didattica ludica, concentrandosi su prodotti che uniscano le caratteristiche  $\alpha$  e  $\beta$  del terzo livello, utilizzando prodotti commerciali che però si dedichino più o meno esplicitamente a quanto previsto in un regolare programma scolastico.

Al suo interno possiamo avere giochi come i wargame per lavorare sulla storia o giochi di ruolo ambientati dentro a opere letterarie per lavorare sul programma antologico di italiano, per restare nell’ambito delle materie che insegno.

Tendo a precisare che l’esistenza di questo quarto livello non rende inutili o meno importanti i precedenti, che mantengono pienamente le loro valenze didattiche, a volte anche raggiungendo obiettivi più importanti e specifici di quello che un gioco commerciale, che non nasce con un obiettivo didattico dichiarato, può toccare.

Un aspetto che però mi pare di avere colto durante la mia esperienza quinquennale è che questa struttura a livelli possa servire ad avere maggiori probabilità di risultato, anche minimale, nei confronti degli studenti partecipanti. Se infatti uno studente può non cogliere tutte le caratteristiche del quarto livello, potrebbe apprezzare il gioco al punto da ripeterlo (terzo livello  $\beta$ ) o ricordare alcuni aspetti che gli serviranno per una migliore comprensione del programma (terzo livello  $\alpha$ ); se non raggiungerà nessuno di questi livelli, potrà aver comunque goduto di un ambiente positivo e utile alla condivisione e a un’esperienza formativa, rendendo la scuola non più un’entità ostile e aliena dalle proprie simpatie ma un luogo dove si possa costruire anche qualcosa di piacevole (secondo livello); mal che vada sarà come se avessero giocato a qualcosa col telefonino (primo livello).

Appurato il perché si è scelto di seguire questa via possiamo al come si può applicare all’interno di un ambito scolastico di scuola secondaria superiore come quella in cui insegno.

Presenterò alcune delle esperienze che ho condotto o cui ho assistito personalmente in modo da poter dare esempi di lavoro già testati; ci tengo a sottolineare che, pur esistendo già un certo numero di esperienze di attività similari, si tratta di una forma didattica che richiede ancora molta sperimentazione e ne approfitto per chiedere ai colleghi o agli altri professionisti che proveranno queste o altre esperienze di condividere i loro feedback e le loro considerazioni, in fondo l’Accordo di Rete serve soprattutto per crescere insieme e sperimentare.

Bisogna distinguere due differenti ambiti in cui si può effettuare questa tipologia di didattica ludica, in classe durante il regolare orario scolastico oppure con un progetto, solitamente pomeridiano ma che può essere effettuato anche in situazioni particolari come giornate di didattica alternativa. Quest'ultima situazione è quella che permette di utilizzare qualunque gioco si voglia inserire in programma in quanto sarà possibile dividere gli studenti per classe frequentata e/o interessi da approfondire e utilizzare anche giochi differenti in contemporanea, a differenza di quanto si può fare normalmente in classe.

In questo tipo di esperienza rientra il progetto Wargame School del prof. Mauro Faina, svoltosi dal 2015 e tutt'ora in corso presso l'IS Carlo e Nello Rosselli di Aprilia. Nella sua forma principale prevedeva la simulazione di una battaglia attraverso giochi come Command&Colors: Ancient o Napoleonic e Wings of Glory; la stessa battaglia veniva giocata da tutti i presenti, singolarmente uno contro uno oppure divisi in squadre di massimo due persone. Figura fondamentale diventava quella dei cosiddetti "facilitatori", studenti un poco più esperti nel gioco che, senza partecipare alla partita, lo spiegavano a quelli meno esperti e li aiutavano nei primi minuti prima di andare a giocare a loro volta contro avversari del loro stesso livello (per evitare l'effetto "giocano tutti e il prof mi schiavizza").

La sterminata collezione del professore permetteva di avere un numero di copie sufficienti dello stesso gioco per coprire una classe media per le 2-3 ore necessarie per una partita completa di spiegazione e apprendimento delle regole base; nel caso non si dispongano di così tante copie si possono cercare giochi stampabili (cosiddetti print&play) che facciano al caso proprio: esistono gruppi e raccolte dedicate facilmente rintracciabili online che non ho inserito perché non ho ancora avuto occasione di testarli sul campo.

Sempre nell'ambito del print&play si può guardare l'esperienza dei docenti del sito [www.juniorgeneral.org](http://www.juniorgeneral.org) che, nei loro corsi pomeridiani, utilizzano regolamenti e pedine creati da loro e liberamente scaricabili dal sito per simulare moltissime battaglie o guerre dell'antichità. Dall'esperienza della Wargame School sono emerse due "costole", la Boardgame School, che utilizza giochi da tavolo generici, e la Role-Playing Game School, che utilizza il gioco di ruolo, poi confluite tutte assieme nell'attuale progetto Boardgame School gestito da chi scrive.

Le basi sono rimaste le stesse del progetto base, con differenza fondamentale l'utilizzo di più giochi differenti in contemporanea, dividendo gli studenti. Questa modifica comporta un lavoro iniziale più complesso da parte del docente, per la necessità di spiegare i differenti giochi ai vari gruppi, e rende ancora più importante la figura dei facilitatori, studenti che negli anni scorsi avevano partecipato al progetto o che comunque già conoscono uno o più dei giochi scelti.

Nella prima lezione si utilizza solitamente un gioco che possa reggere un numero elevato di giocatori in modo che gli studenti, che vengono da più classi e che possono avere differenze di età anche rilevanti, si conoscano tra loro e possano superare timidezza e imbarazzo: utilizzo solitamente Lupus in Tabula, che può ospitare fino a 24 partecipanti e che si può prestare anche a ragionamenti su concetti come il pregiudizio e il comportamento della massa.

La prima lezione serve anche a consegnare agli studenti un questionario utile a capire la composizione dei partecipanti al corso e i loro interessi in modo da poter graduare l'offerta dei giochi dal secondo appuntamento in poi.

Dalla seconda lezione gli studenti vengono suddivisi in gruppi omogenei, se possibile, per interesse e livello di studi in modo da poter assegnare loro giochi in linea con quanto richiesto. Il docente dovrà/potrà spiegare i giochi più complessi ma ricordo che anche lo studio e la comprensione di un regolamento di gioco, in italiano o addirittura in inglese, può essere un buon esercizio, soprattutto se svolto all'interno di un gruppo come quello dei partecipanti alla partita che sta per iniziare.

Per la presenza, a volte, di manuali anche piuttosto spessi se si vuole integrare il gioco di ruolo nel progetto può essere utile avere studenti facilitatori che già conoscano il medium, anche se non è fondamentale. Ho trovato particolarmente efficace il gioco di ruolo Microfiction, di Luca Bonisoli, insegnante di italiano e storia di scuola secondaria di primo grado, con regolamento molto semplice che permette di giocare con piccoli gruppi di tre o quattro giocatori. In quel caso è sufficiente spiegare il regolamento e organizzare una sessione con tre-quattro studenti che a loro volta, la

lezione successiva, potranno spiegare e introdurre il gioco al proprio gruppo in modo da avere, dopo poco, un buon numero di campagne (termine tecnico per indicare più sessioni consecutive di gioco di ruolo) in contemporanea. I risultati di questo metodo, applicato dal prof. Bonisolli con i propri studenti, si possono trovare sul sito <https://sites.google.com/iclepido.gov.it/lepidostorie>.

Al termine delle esperienze è consigliato dalla manualistica di riferimento un momento di riflessione per raccogliere le impressioni degli studenti e discutere sulle ragioni per cui la partita si è svolta in quel modo. Per chi desiderasse approfondire ho inserito alcuni testi fondamentali nella bibliografia allegata e mi permetto di dare solo alcuni consigli: questi momenti non devono essere eccessivamente lunghi per non rovinare l'ambiente creato ricatapultando gli studenti "a scuola" e soprattutto deve basarsi sulla loro partecipazione alla partita e al gioco. Se notate che, finito il match, iniziano a discutere tra loro e commentare lo stesso o (ancor meglio) si pongono propositi per "la prossima partita" potete già essere certi di avere svolto il vostro lavoro al meglio.

La didattica ludica in classe presenta una serie di problematiche aggiuntive che possono essere superate ma che precludono l'utilizzo di alcuni dei giochi presenti in ludografia.

Se i partecipanti a un corso pomeridiano o a una giornata d'istruzione alternativa sono solitamente volontari, in classe gli studenti si sentono "obbligati" a restare, col rischio di far saltare uno degli elementi portanti della didattica ludica e del gioco tout court che è la "libertà" di compierlo per propria scelta.

Avendo un certo numero di copie di un gioco si può pensare a suddividere la classe in gruppi e a svolgere più partite in contemporanea, attività che però richiede molto tempo e che rischia di essere difficilmente concludibile in due ore successive e pressoché impossibile da eseguire compiutamente entro la singola ora di lezione. In alternativa si può far giocare la classe assieme, con giochi che presentino scelte chiare e risolvibili con un semplice voto a maggioranza.

Nella mia esperienza ho provato, nel primo caso, Legion of Honor, gioco da tavolo con forti elementi di immedesimazione e che può essere "salvato" e ripreso successivamente, in cui si simula la vita di un sottufficiale dell'esercito napoleonico dalla Rivoluzione a Waterloo; visto che il gioco prevede un numero massimo di sei giocatori ho diviso la classe in sei gruppi e ho svolto più sessioni dello stesso come approfondimento del periodo chiedendo a ogni gruppo di restituire quanto vissuto sotto forma di diario o epistola. Un possibile svolgimento (in solitario) di una partita si può ascoltare sul mio canale YouTube:

[https://www.youtube.com/channel/UCcUofeECJ4sFUDOFFmnqK\\_Q?](https://www.youtube.com/channel/UCcUofeECJ4sFUDOFFmnqK_Q?)

selezionando le puntate che hanno la sigla LOH.

Come attività da gruppo classe, invece, sono particolarmente consigliabili i librigame, in cui alla fine di ogni paragrafo si deve compiere una scelta e vedere come procede la vicenda, come I misteri delle catacombe di Andrea Angiolino, disponibile anche come app, oppure i giochi che nascono per il solitario, in cui gli avversari vengono simulati dalle meccaniche, e che possono essere rappresentati via LIM attraverso programmi come Vassal o Tabletop Simulator o, nel caso di plance molto semplici e con poche pedine, si può fare una foto della stessa, proiettarla e usare il pennarello per indicare i movimenti delle pedine. Utilizzando questo secondo sistema ho presentato Levée en Masse, gioco in solitario che simula gli anni della rivoluzione francese.

Un'attività successiva alla fruizione di uno o più giochi in classe è la produzione: scrivere un libro-game, un'avventura per gioco di ruolo o anche un gioco da tavolo dedicato a un argomento del programma fornisce un modo originale di esaminarlo e molte possibilità di approfondimento che la didattica tradizionale riesce a fare con difficoltà e rappresenta probabilmente l'attività più efficace di relazione tra scuola e didattica ludica.

Tra le mie esperienze posso citare la preparazione di un copione per il gioco di ruolo shakespeariano On Stage! pubblicato sul numero 0 della rivista di settore Rune e soprattutto quanto compiuto in modalità azienda simulata per l'Alternanza Scuola Lavoro di una classe del triennio informatico.

In quell'occasione gli studenti scelsero di simulare un'azienda informatica che si occupava di generare cultura creando videogiochi che avessero una base storica e/o letteraria accurata. Il risultato di quel lavoro biennale è stata una demo ispirata al gioco di ruolo Ultima Forsan, in cui al

posto della Peste nera la Guerra dei cent'anni viene interrotta da un'invasione di zombi, e un'avventura cartacea scritta per il gioco Savage World che ha vinto il premio Carrocci "I mille Mondi dell'Avventura" ed è stata pubblicata sull'Almanacco dei mondi selvaggi 2017.

La demo funzionante è scaricabile dal sito <http://pineapplecompany.altervista.org/>

Tutto positivo, dunque, quando si parla di didattica ludica? Ovviamente no.

Il primo fattore che emerge da un'esperienza del genere è la necessità di un tempo superiore rispetto alla didattica tradizionale per affrontare un'esperienza del genere: se per presentare la Rivoluzione francese e Napoleone in maniera sintetica sono necessarie tre – cinque ore, per una intera campagna di Legion of Honor possono servirne almeno il doppio; la Seconda guerra punica può essere descritta in un'ora, mentre utilizzando il gioco-test Zama di Nicola Zotti ne serviranno due-tre e soltanto per il suo ultimo anno, il che può essere un problema anche importante vista la cronica mancanza di tempo lamentata dalla stragrande maggioranza dei docenti.

Dall'altra parte si può tranquillamente affermare che, oltre al miglioramento dell'ambiente di classe cui si accennava già in precedenza, la didattica ludica può offrire occasioni di approfondimento e di riflessione appena sfiorabili dalla didattica tradizionale insieme a un ottimo livello di interesse e coinvolgimento da parte dei discenti.

Altro ambito che rimane ancora "misterioso" è una corretta valutazione dell'efficienza di questo tipo di didattica. Una delle mie prime esperienze nel campo della didattica ludica è stato utilizzare il gioco-test di Nicola Zotti, Zama, per presentare l'ultimo anno della Seconda guerra punica.

Utilizzando la struttura dei test psicologici cui siamo tutti abituati il gioco descrive l'andamento della guerra fino al momento in cui uno dei due contendenti doveva prendere una decisione importante e a quel punto fornisce una serie di alternative a cui verrà assegnato alla fine un punteggio che descriverà il valore come comandante di chi affronta il test.

Dopo tre ore di svolgimento dello stesso, con grande entusiasmo e confronto in classe, alla successiva verifica sull'argomento ho notato che i risultati non differivano significativamente da quelli delle verifiche precedenti; in pratica chi andava bene continuava a farlo e chi aveva difficoltà (o era semplicemente svogliato) continuava a produrre gli stessi risultati di prima. Dopo un momento di sconforto mi sono però reso conto di come quel tempo scolastico fosse stato vissuto in maniera più piacevole del solito dagli studenti e che proprio un'esperienza come quella mi aveva permesso di trovare una via di comunicazione con quella classe al punto che, anche durante le lezioni tradizionali successive, la classe aveva un comportamento molto più partecipativo e attento di quanto mi era descritto da altri colleghi.

Trovare poi un articolo su Mettere in gioco il passato (v. bibliografia) ove chi ha un'esperienza ventennale con la didattica ludica di livello 3 $\alpha$  presentava lo stesso problema di avere una valutazione oggettiva mi ha fatto capire che si tratta di un problema comune, e confido che, anche in questo campo, la condivisione che sorgerà attraverso questo Accordo di Rete possa permetterci di migliorare anche in questo campo fondamentale.

Concludendo, si può fare scuola soltanto con la didattica ludica? No.

Si può utilizzarla per approfondire alcune parti del programma, per migliorare l'ambiente scolastico, per conoscere meglio i propri studenti o per farli venire a scuola più volentieri attraverso una metodologia didattico-comunicativa cui sono più avvezzi senza però dimenticare o sottovalutare l'importanza dei contenuti fondamentali della propria materia? Secondo chi scrive assolutamente sì.

Se qualcuno volesse condividere i suoi esperimenti didattici, chiedere consigli o scambiare opinioni, può contattarmi via mail scrivendo a: [marco.mengoli@gmail.com](mailto:marco.mengoli@gmail.com)