

Lezione 3:

Meccaniche applicate in contesto scolastico

Il libro-gioco

Il gioco di ruolo

Pubblicità!

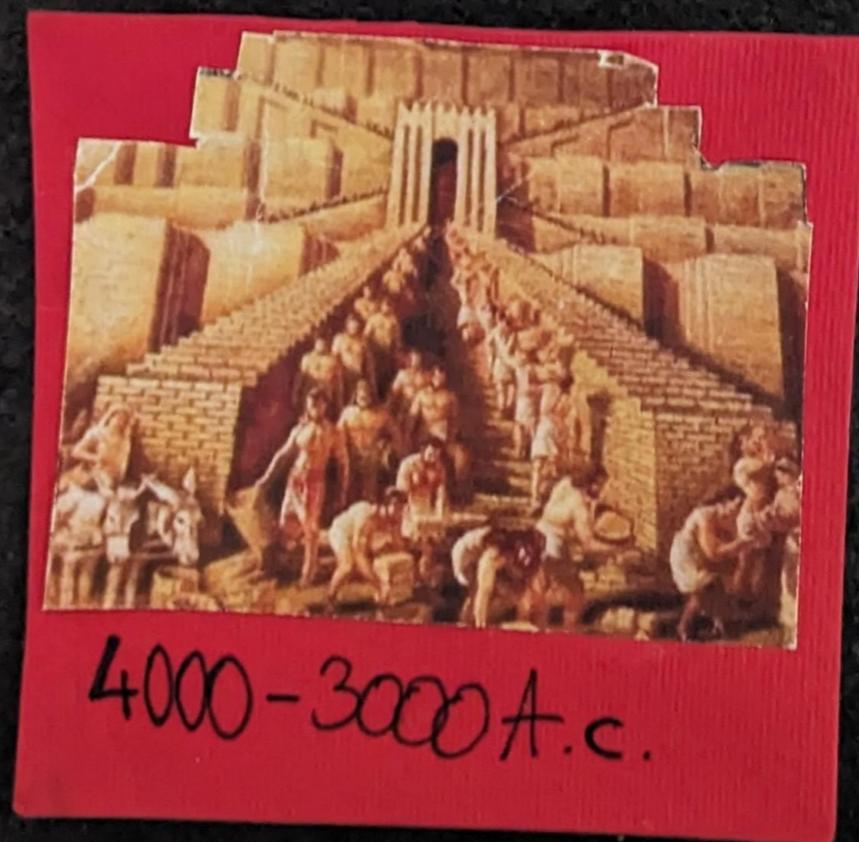
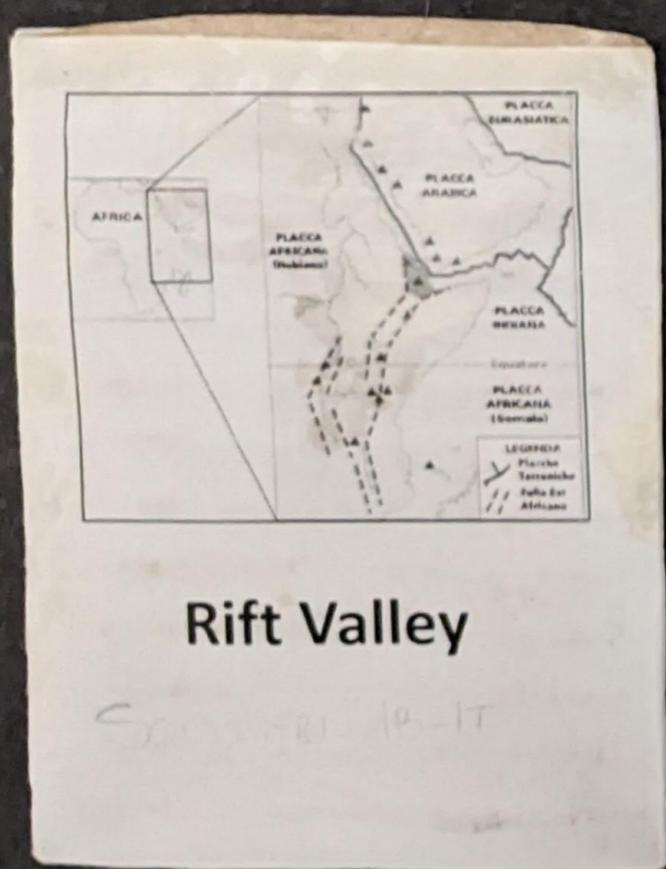
Nasce il nuovo Accordo di Rete

Boardgame e Didattica 2.0



Un concetto fondamentale:

ALLA FINE DEVONO CREARE LORO (gli studenti)

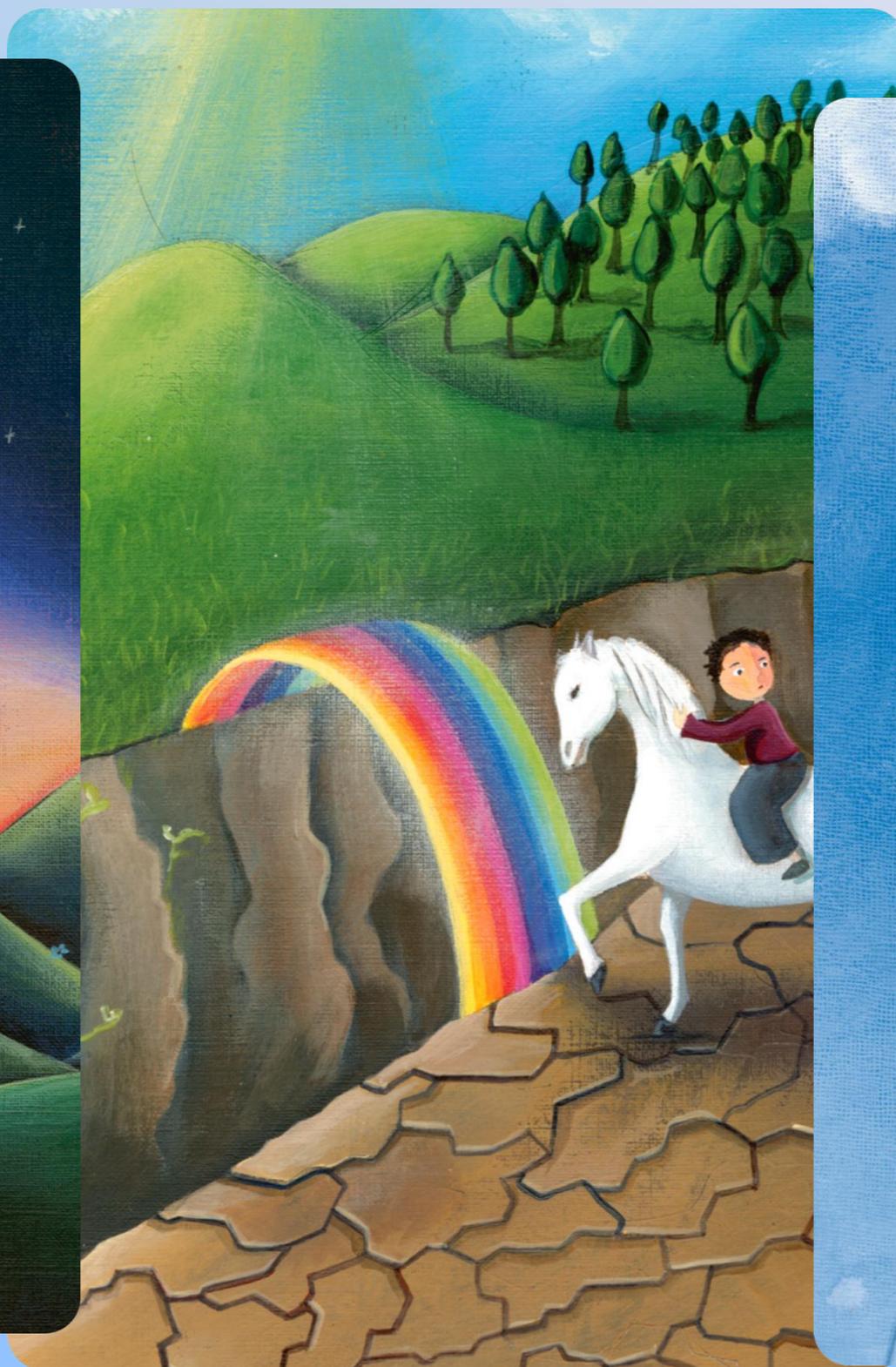


Dixit

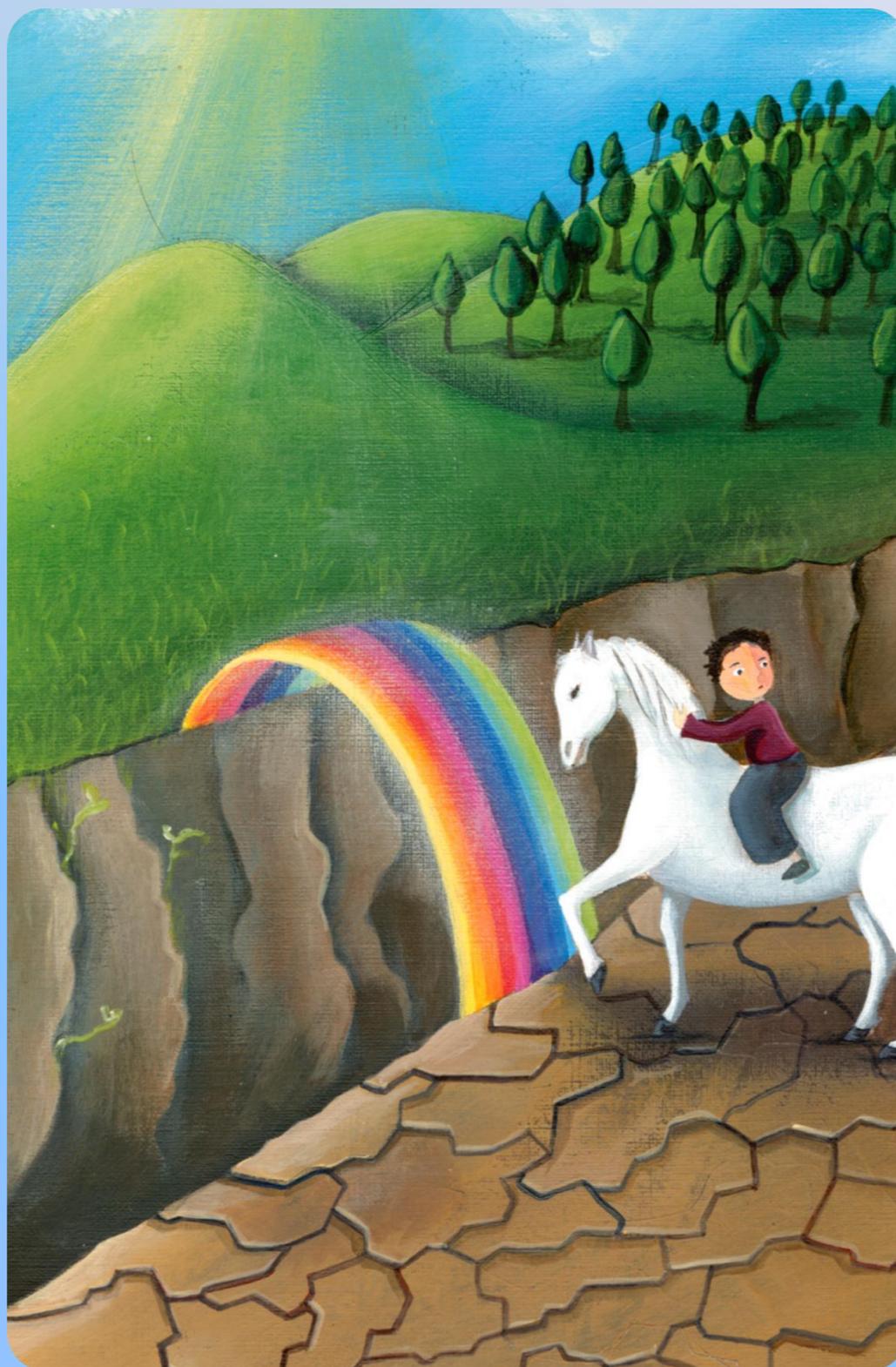
<https://www.asmodee.it/product/dixit/>

<https://print-and-play.asmodee.fun/it/game/dixit>





Dixit



Domande a risposte chiuse:

- Risposta esatta
- Risposta vicino a quella esatta
- Risposta chiaramente errata
- Risposta assurda

Cosa sono i mitili?

- Molluschi marini
- Soldati dell'antica Roma
- Persone umili e miti

Cosa facciamo in classe:

Il docente fa una domanda,
lo studente dà una risposta

Se ribaltassimo la cosa?

“Trova una domanda la cui risposta è...”



Allenamento per gli studenti

Esercizio 1: Vero e falso

Porre un quesito e chiedere di scrivere tre risposte pertinenti al quesito ma sbagliate concettualmente

La rinascita dell'XI secolo inizia con

- L'introduzione di innovazioni tecnologiche come l'aratro a versoio.
- L'aumento delle aree coltivabili attraverso il disboscamento e la bonifica.
- La rinascita delle città e l'espansione del commercio.

(La risposta esatta sarebbe "Il miglioramento climatico")

Allenamento per gli studenti

Esercizio 2: Trova la domanda

Porre un'affermazione o un dato e chiedere di trovare una o più domande che possano averla come risposta.

“Le razzie degli Ungari”

- Cosa concluse definitivamente la battaglia di Lechfeld del 955?
- Quale fu uno dei fattori fondamentali di crisi per l'Europa centrale all'inizio del X secolo?
- Quale può essere un sinonimo per la frase “Le razzie dei Magiari”?

Allenamento per gli studenti

Esercizio 3: Trova risposte sbagliate

A un quesito dato trova non solo la risposta corretta ma anche tre risposte pertinenti ma scorrette o non del tutto esatte.

I Vichinghi

- Provenivano dalle isole Orcadi
- Erano "uomini del mare" di origine semitica
- Giunsero addirittura in Canada (corretta)
- Si mossero perché scacciati da altri popoli

Usare la meccanica di Dixit nei compiti in classe

Far preparare a ogni studente alcune domande chiuse a quattro risposte come parte dell'esercitazione (nell'ora o in una giornata precedente), assegnare alla classe tutte le domande create e valutare non solo la correttezza delle loro risposte ma anche il livello di risposte corrette che i compagni hanno dato alle domande proposte da loro (es. domanda che non fa punti se risposta da più del 75% della classe o da meno del 25%).

Compiti per casa:

Ragionare se le carte preparate per la vostra materia possano andare bene anche per un sistema simil-Dixit ed eventualmente studiarne altre più adatte.

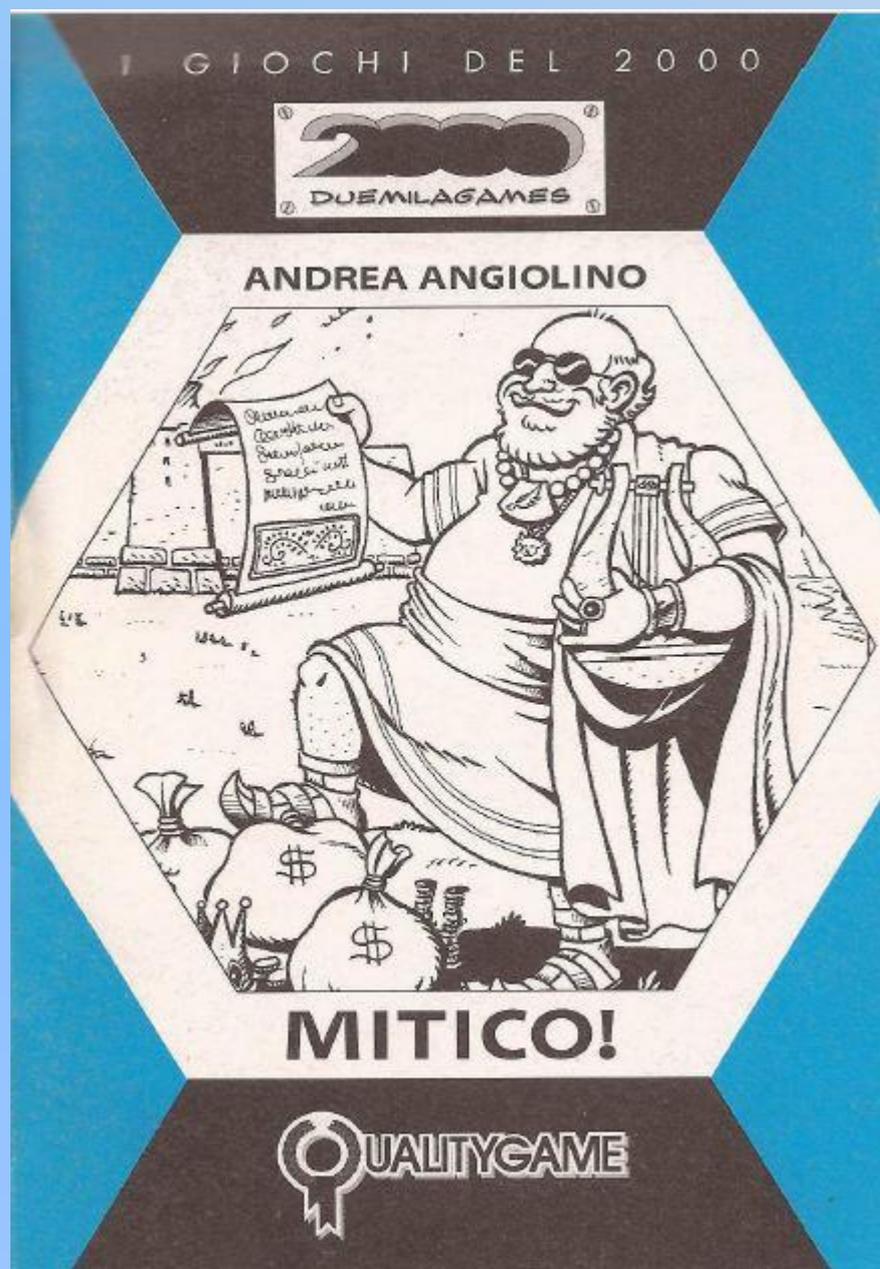


Fondamenti del gioco:

- Si può sbagliare senza conseguenze
- Spesso si sa dove e perché si è sbagliato
- Si è spinti a riprovare subito per verificare

Possiamo applicare il sistema gioco all'educazione?





1) Dopo pochi metri vedi il cielo stellato: sei all'uscita del labirinto. Arianna ti guarda spazientita.

“L’hai ucciso o no questo benedetto minotauro?”, ti chiede.

“Veramente io non l’ho ancora visto”, balbetti.

“Spicciati, che mi sto annoiando”, risponde lei. Ti precipiti di nuovo nel labirinto: dopo pochi metri giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a destra leggi il par. 7, se vai a sinistra il par. 9.

2) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Ancora qualche passo e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l’imboccatura di un altro tunnel.

Se vai a sinistra leggi il par. 19, se prosegui dritto il par. 30, se torni indietro il par. 23.

3) Se hai già ucciso il minotauro leggi il par. 39, altrimenti il par. 1.

4) Dopo qualche metro il corridoio volta a sinistra. Ancora un po’ di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 11, se vai a destra il par. 2, se torni indietro il par. 13.

5) Dopo pochi metri il corridoio volta a destra e termina in un vicolo cieco. Devi tornare sui tuoi passi, fino all’incrocio di prima.

Se vai a sinistra leggi il par. 6, se prosegui dritto il par. 18, se vai a destra il par. 44.

6) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l’imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 36, se volti a destra il par. 8, se torni indietro il par. 25.

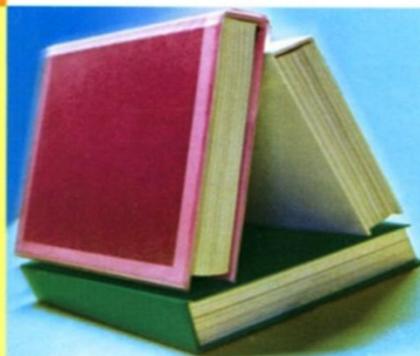
7) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l’imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 23, se volti a destra il par. 19, se torni indietro il par. 30.

Carote amare, di Andrea Angiolino:

Carote amare

MANUALI
EDUCATIVI



Costruire i LIBRI-GIOCO

Come scriverli
e utilizzarli
per la didattica,
la scrittura collettiva
e il teatro interattivo

Andrea Angiolino

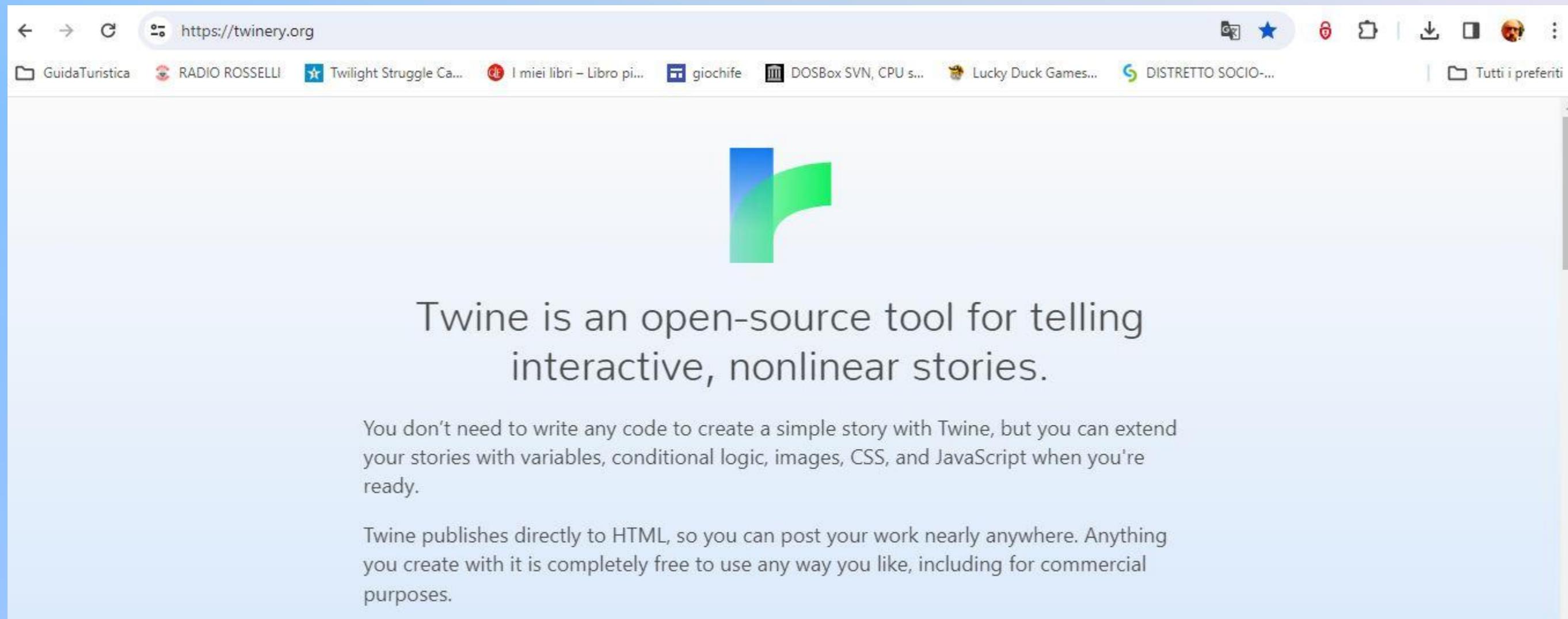
S ONDA



Librogame's Land

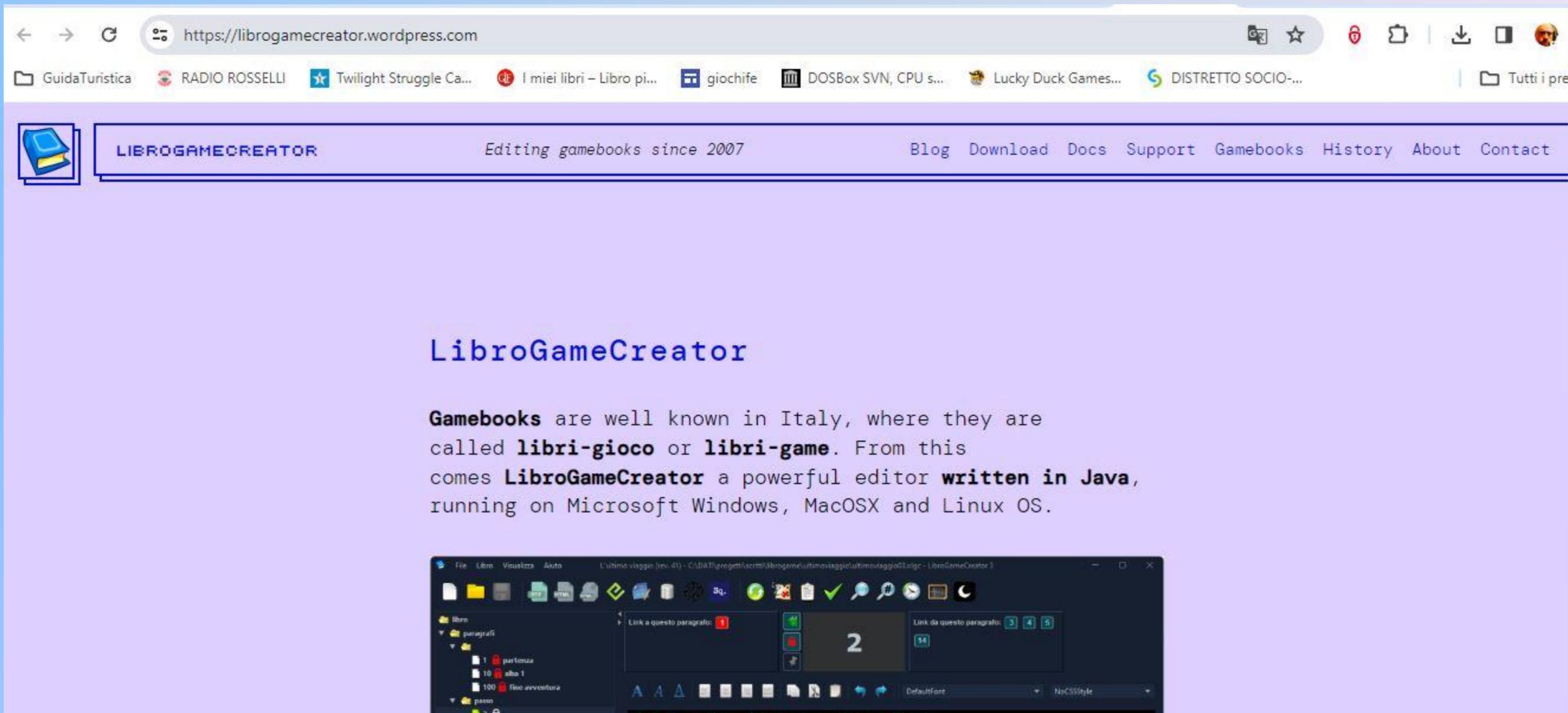
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.librogame.net>. The browser's address bar and tabs are visible at the top. The website's main header features the title "Librogame's LAND" in a large blue font. Below the title is a navigation menu with three items: "libriNOSTRI" (in blue), "FORUM" (in yellow), and "magazine" (in red). The page content includes a "Home" link and a prominent "EU e-Privacy Directive" banner. The banner contains the text: "This website uses cookies to manage authentication, navigation, and other functions. By using our website, you agree that we can place these types of cookies on your device." Below this text are links for "View e-Privacy Directive Documents" and an "I agree" button. To the left of the main content is a "Menu Principale" sidebar with a list of links: Home, Chi siamo, Enciclopedia, Magazine, Recensioni, Download, and I Corti di LGL. The main content area features an article titled "Il primo LG italiano (a parimerito)" by Prodo, dated Thursday, February 15, 2024, at 00:00. The article includes a small image of a book cover for "In Cerca di Fortuna" by Andrea Angiolino and a paragraph of text discussing the book's history and its recent edition by Plesio.

Twine



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://twinery.org>. The browser's address bar and tab bar are visible at the top. The main content of the page features the Twine logo, a stylized 'R' composed of blue and green curved shapes. Below the logo, the text reads: "Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories." This is followed by two paragraphs of descriptive text: "You don't need to write any code to create a simple story with Twine, but you can extend your stories with variables, conditional logic, images, CSS, and JavaScript when you're ready." and "Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes."

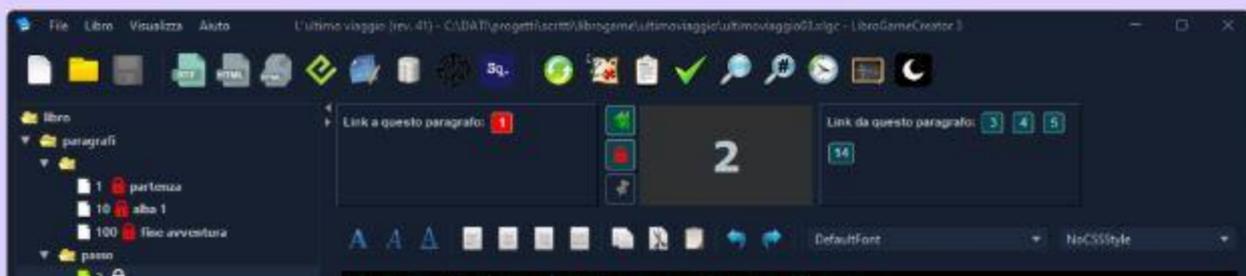
Librogame Creator



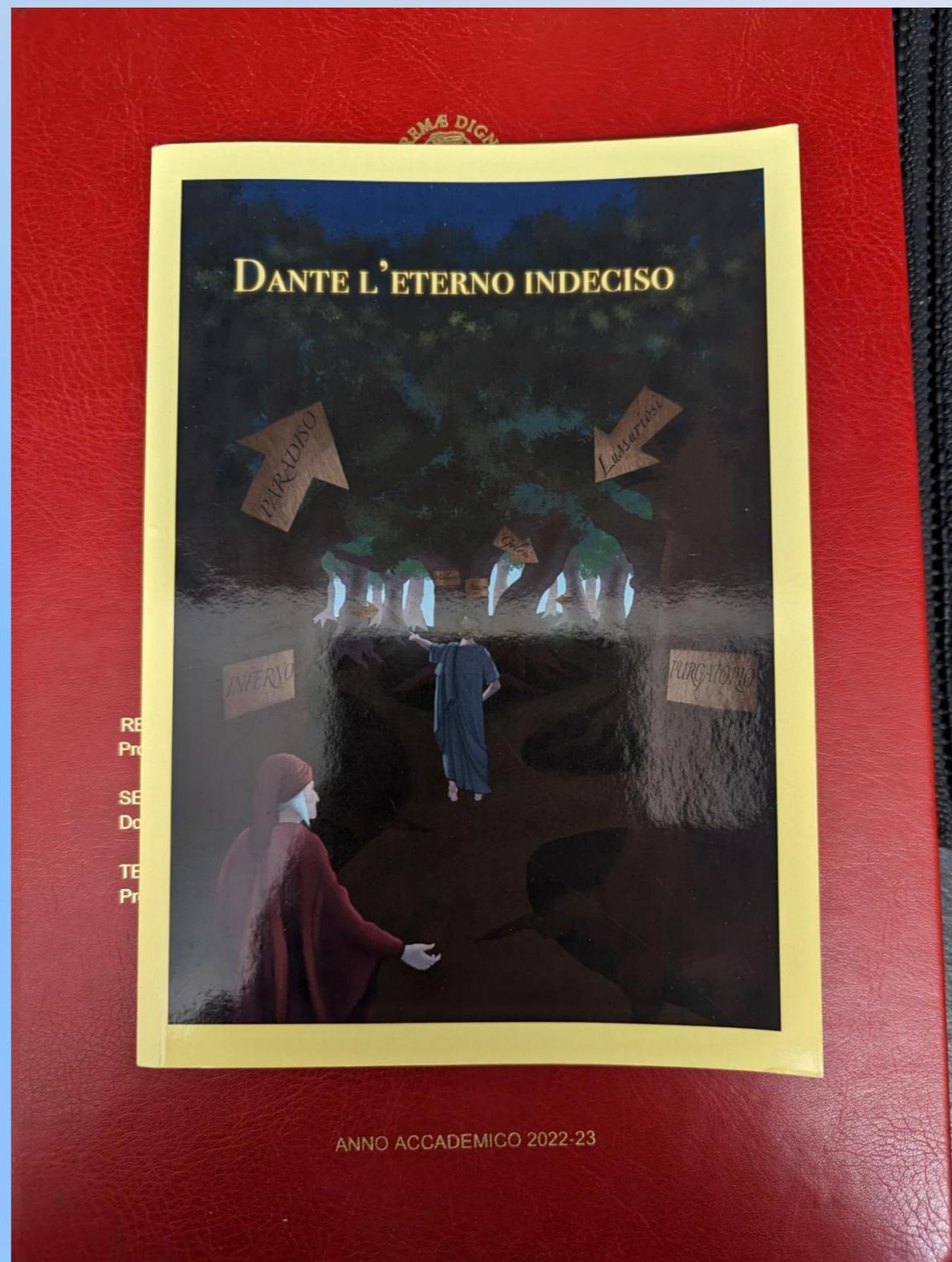
The screenshot shows a web browser displaying the website <https://librogamecreator.wordpress.com>. The browser's address bar and tabs are visible at the top. The website's header features a logo of a book, the text "LIBROGAMECREATOR", the tagline "Editing gamebooks since 2007", and a navigation menu with links for "Blog", "Download", "Docs", "Support", "Gamebooks", "History", "About", and "Contact".

LibroGameCreator

Gamebooks are well known in Italy, where they are called **libri-gioco** or **libri-game**. From this comes **LibroGameCreator** a powerful editor **written in Java**, running on Microsoft Windows, MacOSX and Linux OS.



The screenshot below shows the LibroGameCreator software interface. It features a dark-themed window with a menu bar (File, Libro, Visualizza, Aiuto) and a toolbar. The main workspace displays a document with a table of contents on the left and a text editor in the center. The text editor shows a paragraph with a large number "2" in the middle. The interface includes various editing tools and a status bar at the bottom.



Ti trovi davanti alla porta dell'Inferno.
Ti arresti a fissare le terrificanti scritte che ornano
la maledetta porta. A primo impatto ti fanno gelare
il sangue nelle vene, la paura ti farebbe scoppiare
a piangere, ma non è il momento per sprecare
liquidi.

Ti salta all'occhio la scritta: "Lasciate ogni
speranza, voi ch'intrate" e ti agiti ancora di più.
Virgilio, comprendendo perfettamente le tue paure,
ti rassicura: "Fidati di me, stai per affrontare un
viaggio voluto da Dio: metti da parte ogni timore e
seguimi!"

Segui Virgilio all'interno dell'inferno?

Vai al paragrafo 17

La paura è troppa e ti rifiuti di entrare?

Vai al paragrafo 11



UNIVERSITÀ DI PISA

Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere
Corso di Laurea Magistrale in Storia e Civiltà

TESI DI LAUREA

LA METODOLOGIA GAME-BASED LEARNING NELLA SCUOLA
SECONDARIA DI II GRADO. DUE CASI DI STUDIO DELLA RETE
"BOARDGAME E DIDATTICA"

RELATORE
Prof.ssa Cecilia IANNELLA

SECONDO RELATORE
Dott. Alberto COTZA

TERZO RELATORE
Prof. Marco MENGOLI

CANDIDATO
Sergio QUARANTA

ANNO ACCADEMICO 2022-23



Modalità "punisci l'errore" (senza conseguenze)

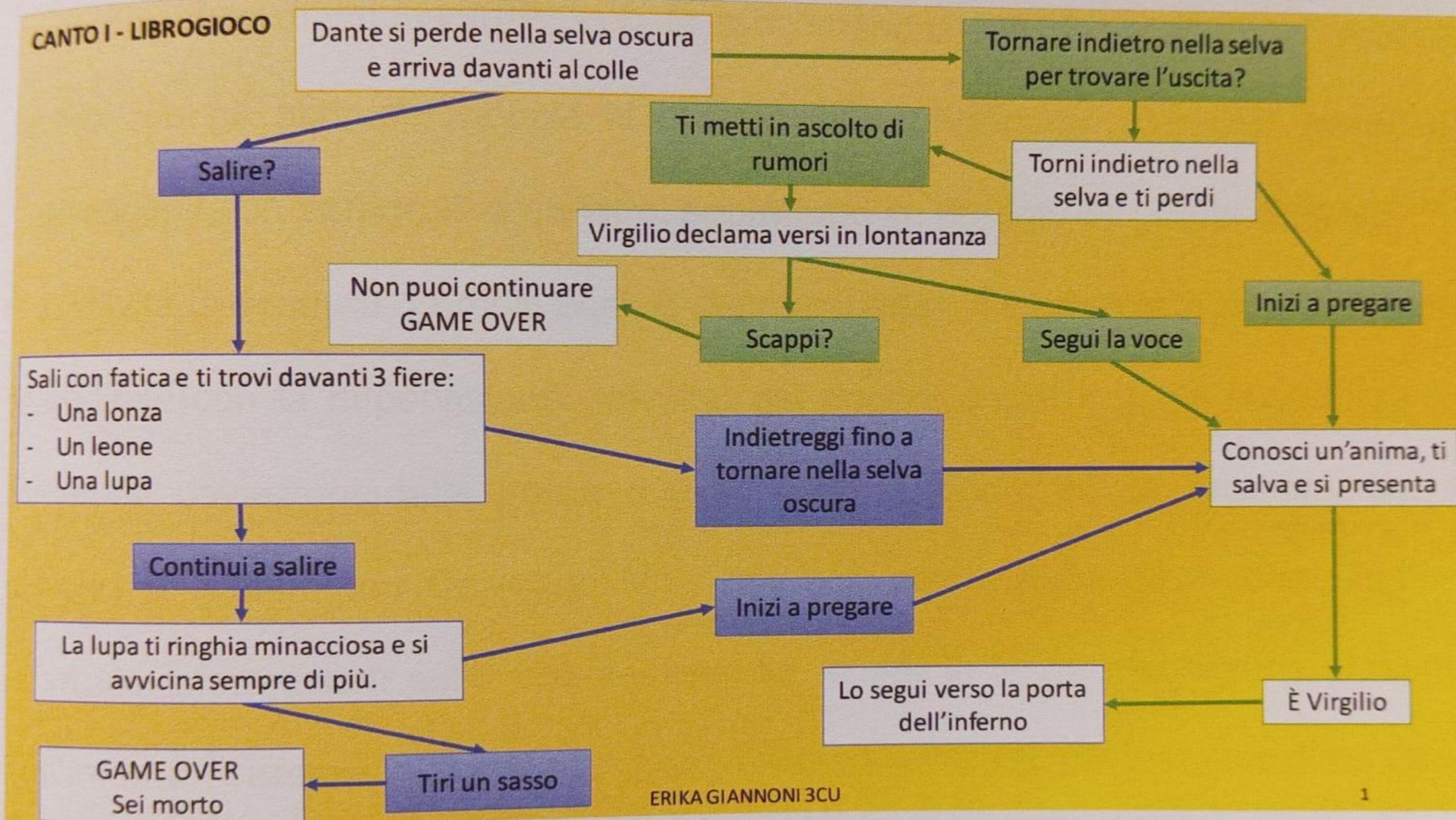


Figura 5.2: I bivi del canto I

Dungeons&Dragons in Stranger Things



Un gioco di ruolo è un gioco nel quale un giocatore interpreta uno o più ruoli fittizi all'interno di un universo narrativo e ha autorità su di esso in maniera emergente.

Francesco Rugerfred Sedda



Metodi,
esperienze e giochi
per iniziare subito
a scuola e nei gruppi

inventare

destini

i giochi
di ruolo per
l'educazione

p come **GIOCO**
edizioni la meridiana

Microfiction, del prof. Luca Bonisoli



Ambientazioni:

24 Maggio 1915

Ideazione, sviluppo e testo: Luca Bontolli
Consulenza storica: Ivan Lanza

Editing, impaginazione e grafica: Nicola Urbini, Valentina Monacelli
Immagini di pubblico dominio <https://commons.wikimedia.org/>

micro FICTION

Veneto Giulia

IL PIAVE MORMORAVA

MICROMONDO PER MICROFICTION AMBIENTATO ALL'INIZIO DELLA PRIMA GUERRA MONDIALE

L'italia entra in Guerra!

24 maggio 1915: l'Italia entra nel primo conflitto mondiale.



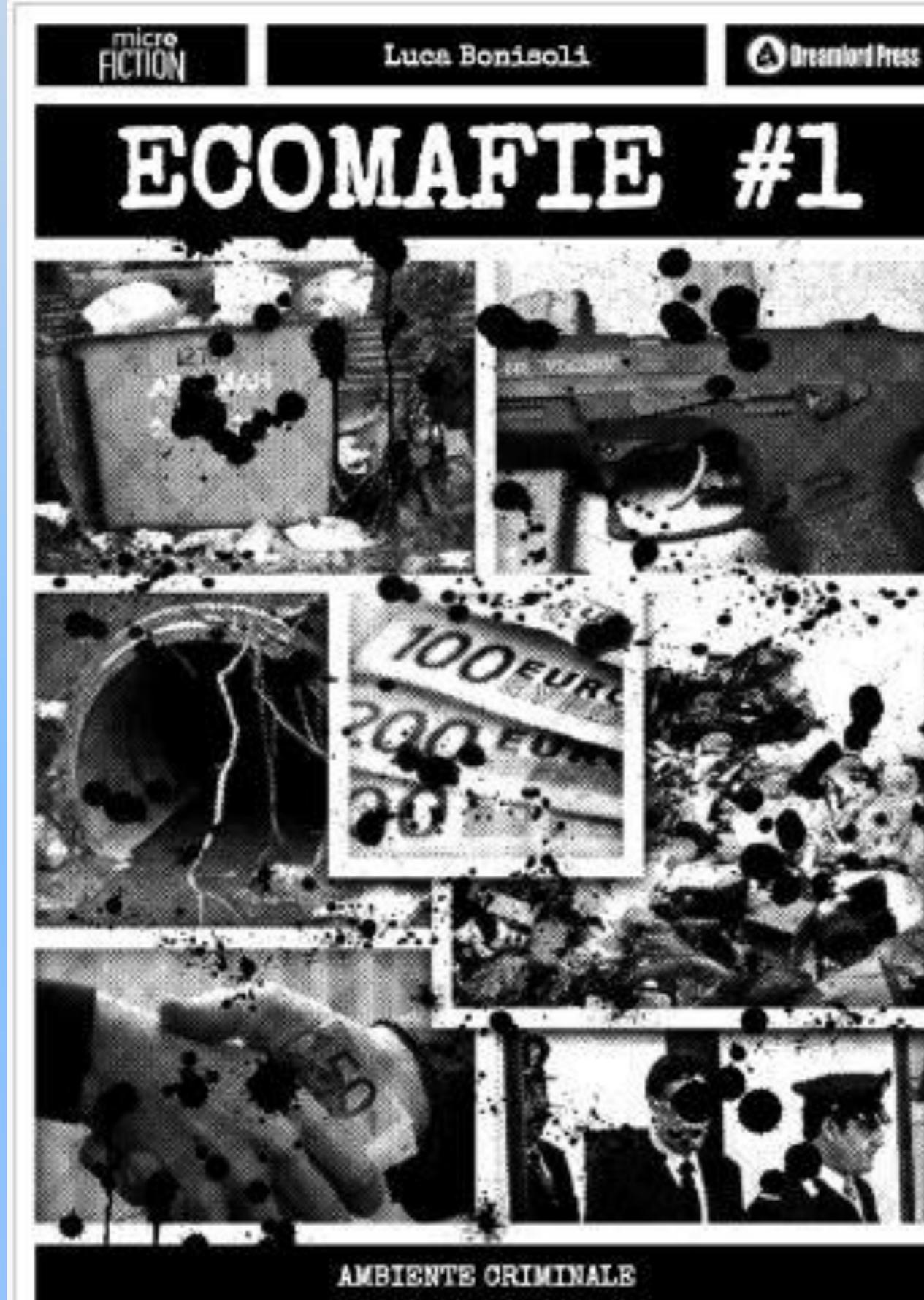
Il 28 giugno 1914 l'assassinio di Francesco Ferdinando a Sarajevo diede inizio alla Prima Guerra mondiale. L'Italia, che faceva parte della Triplice Alleanza, insieme a Germania e Austria-Ungheria, subito si dichiarò neutrale, ma questo neutralismo fu protagonista di una scelta diacrona. Infatti, anziché dalla possibilità di acquistare Trento, Alto Adige, Venezia Giulia e Istria (territori che avrebbero finalmente completato l'unità d'Italia), il nostro Regno uscì dalla Triplice Alleanza, si schierò con la Triplice Inesa (Inghilterra, Francia e Russia), e il 24 maggio 1915 dichiarò guerra all'ex-alliata Austria-Ungheria.

IL FRONTE ITALIANO IN VENEZIA GIULIA NELLA PRIMAVERA DEL 1915

Questo Micromondo si concentra sul fronte italiano orientale subito dopo l'entrata in guerra del Regno d'Italia. Rispetto all'esercito austro-ungarico, quello italiano aveva meno uomini, un equipaggiamento inferiore e armamenti peggiori. L'unica speranza di vittoria era quella di attaccare subito, all'improvviso, le ceneri non troppo quotate come la Venezia Giulia, sperando che la guerra durasse poco. Nei primissimi giorni di guerra l'esercito italiano conquistò alcune geografie relativamente ampie tra Udine e Trieste. Questo austro-ungarico, però, dopo un primo smottamento iniziò a resistere e talvolta l'avanzata italiana in una sanguinosa guerra di trincea sui monti del Carso, durata tre lunghi anni.



24 maggio 1915: l'Italia entra nel primo conflitto mondiale.



Lepido Storie



Lepido Storie

Home

A.S. 2017-2018



Lepido Storie

A.S. 2017-2018

Per inventare le storie nell'anno scolastico 2017-2018 è stato scelto **Microfiction**, gioco italiano edito dalla Dreamlord Press.

L'attività si è svolta nei mesi di novembre e dicembre 2017, coinvolgendo 11 alunne e 5 alunni di seconda e terza media, ed è stata articolata in due fasi seguite dal prof. Luca Bonisoli.



Ministero dell'Istruzione e del Merito

FUTURA LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI
PNRR ISTRUZIONE

Game and Digital Based Learning
PNRR - Percorsi nazionali di formazione
alla transizione digitale del personale scolastico
Poli Formativi - M4C1I2.1-2022-921-P-1792
CUP: I14D22001290006

LARP (Live Action Role- Playing) Gioco di ruolo dal vivo

Nella foto: Etemenanki

Häuptling
und Indianer

– *Howgh!*

Ich habe gesprochen!

Inhaltsverzeichnis [\[zeigen\]](#)



*Hauptmann einer Gruppe italienischer
Ritter mitsamt Gefolge.*

Il gioco di comitato



Scuola Pascoli di Aprilia

← → ↻ <https://newpascoliwebj.blogspot.com/?fbclid=IwAR0G7nxx9qTjoV68RlykcTG4dms6dKglwcvhNA95kyLkObRtJuXJvxDyJKc>

GuidaTuristica RADIO ROSSELLI Twilight Struggle Ca... I miei libri - Libro pi... giochi DOSBox SVN, CPU s... Lucky Duck Games...

New Pascoli Web Journal

fantastici.

Uno di questi, il più simpatico creato dalla mia fervida immaginazione, è senza dubbio Pandix che, come si può capire dal nome, è un panda

Pandix è un animale molto grasso - infatti pesa quasi 2 tonnellate - e questo perché i suoi alimenti quotidiani sono solo i dolci.

DEC 8 **COME SI FA L'ITALIA**

Simulazione di un'animata discussione per ottenere una Costituzione del futuro Stato Italiano ai tempi del Risorgimento

Una felice prova di democrazia partecipata attuata all'interno di un "gioco di comitato"

Classe 3G