

AIPH 59

Giocando è tutta un'altra storia

PANEL COORDINATO DA **SAMANTA MARIOTTI** E **NINA MAROTTA** (M(U)OVIMENTI, ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE)

ABSTRACT

L'insegnamento tradizionale, in special modo quello della Storia, è spesso percepito da molti studenti come inefficace e noioso. Per quanto molti gli insegnanti di Storia si sforzino di cercare nuovi approcci didattici, è ampiamente riconosciuto che il sistema scolastico di oggi si trovi ad affrontare enormi problemi legati alla motivazione e al coinvolgimento degli studenti. Una volta che questa convinzione si è radicata nelle menti dei bambini, la Storia continuerà ad essere percepita come una materia complicata e poco interessante per il resto della loro vita da adulti. Come riuscire a spezzare questo circolo vizioso?

L'impiego di giochi educativi come strumenti didattici è un approccio promettente in ragione del fatto che essi riescono a essere efficaci perché non solo agiscono sul campo della mera conoscenza, ma perché coinvolgono e permettono di esercitare anche altri tipi di abilità come il *problem solving*, la collaborazione e la comunicazione. I giochi – tanto nella loro dimensione tradizionale quanto in quella digitale – possiedono una straordinaria potenza motivazionale: essi utilizzano infatti numerosi meccanismi per coinvolgere le persone. L'approccio proprio della *gamification* suggerisce di utilizzare elementi di *game thinking* e *game design* per migliorare il coinvolgimento e la motivazione di chi deve apprendere.

In che modo possiamo dunque sfruttare questo tipo di approccio per stimolare la conoscenza storica, per esplorare nuovi metodi di insegnamento e per comunicare eventi storici al più ampio pubblico possibile?

Esperienze di coinvolgimento attivo dei bambini per l'apprendimento della Storia

SAMANTA MARIOTTI (M(U)OVIMENTI, ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE)

NINA MAROTTA (M(U)OVIMENTI, ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE)

Come archeologhe che si occupano di didattica archeologica, trovare metodi e linguaggi incisivi che avvicinino i bambini della scuola primaria alle nozioni astratte della Storia è una sfida continua. Se ormai i laboratori didattici vengono ampiamente utilizzati come supporto all'insegnamento della materia, spesso questi rimangono un'esperienza circoscritta e limitata nel tempo. Ciò che può arricchire queste esperienze è puntare al coinvolgimento emotivo dei bambini. Un modo efficace per riuscirci può essere quello di combinare l'espedito dello *storytelling* e le pratiche della *gamification*.

In questa sede ci proponiamo di presentare due progetti diversi elaborati sulla base di queste riflessioni. Il primo caso riguarda un'esperienza triennale svolta nell'arco dell'intero anno scolastico con le classi terze dell'Istituto Comprensivo "G. Gonnelli" di Gambassi Terme e Montaione (FI), durante la quale, attraverso la *gamification*, i bambini vengono fatti muovere all'interno di un quadro narrativo che li vede impersonare uomini e donne della Preistoria. In questo contesto devono sopravvivere affrontando le sfide e le difficoltà che via via si presentano. Il secondo caso è un *videogame* che abbiamo ideato e che attraverso il *digital storytelling* fa vivere al bambino un'avventura al tempo degli Etruschi. Il giocatore è il protagonista della storia, in questo modo il videogioco fa sì che: il bambino viva un'esperienza immersiva; il momento ludico diventi anche occasione di approfondimento di temi affrontati nello studio; vengano veicolati contenuti di tipo scientifico attraverso strumenti digitali che i bambini sono abituati a utilizzare fin da piccolissimi.

I due casi che si intendono presentare hanno come comune denominatore la ricerca e l'attuazione di esperienze complesse che stimolino l'interesse mediante il gioco e l'immedesimazione e trasformino i bambini da immagazzinatori passivi di nozioni in protagonisti attivi dell'avventura intellettuale dell'apprendimento.

Il costo della libertà, un gioco digitale

KATIE LOUTA (UNIVERSITY OF PELOPONNESE)

I giochi digitali sono il nuovo settore in espansione dinamica della storia pubblica. Sempre più giovani familiarizzano con i videogiochi storici del passato, e persino tramite questi giochi si riflettono le controversie su di questi nel presente.

Il gioco digitale, *The Cost of Freedom*, ha suscitato molte dispute, che sono culminate nella in un'azione giudiziaria contro lo stesso in Polonia, dopo che venne pubblicato per la prima volta su you tube. Il problema principale del gioco è la sopravvivenza in un campo di concentramento, senza riferimenti rispetto al nome. Secondo le demo rilasciate su internet ci sono due diverse opzioni per giocare. Il primo è nel ruolo di un soldato nazista pronto a decidere quale tra i miserabili ebrei verrà inviato al crematorio. Il secondo è quello di essere uno dei detenuti, che cerca di nascondersi dai nazisti, collabora con i suoi compagni e combatte duramente per la sua libertà. In una di queste demo c'è la frase offensiva "Dov'è ora il vostro onore, bastardi polacchi?", Anche se nelle prossime demo è stata coperta da una forte musica ed è scomparsa del tutto. Sebbene questa frase offensiva fosse la ragione apparente della persecuzione giudiziaria, ci sono anche molte cause profane e oscure, riguardo al modo in cui la Polonia sta cercando di ricreare il suo passato storico. Conquistato in passato da due nazioni giganti, tedeschi e russi, la Polonia cerca di aprirsi la strada verso l'UE. Nel suo sforzo di andare avanti con l'UE, la Polonia deve riscrivere il suo passato. Questa nuova narrazione storica perdona le atrocità dei tedeschi, dopo i loro gesti simbolici di riconciliazione. Al contrario, i russi rimangono i nemici odiosi. I nemici sono anche gli ucraini. Il creatore del gioco è l'ucraino e dietro di lui lo studio della produzione è russo. Inoltre, il problema più controverso nella storia della Polonia è il suo atteggiamento nei confronti degli ebrei. La Polonia sta cercando duramente non solo di dimenticarlo, ma di negarlo. Per questo motivo ha emanato una legge, che punisce con tre anni di carcere tutti coloro che accusano il popolo polacco di partecipare a crimini contro gli ebrei.

Il gioco *The Cost of Freedom* è stato intrappolato nel turbolento processo di ricreare la nuova storia della Polonia. Questo documento esaminerà le complicate traiettorie della storia pubblica e ufficiale e il ruolo del videogioco specifico tra loro.

La (nostra) memoria: tra gioco e formazione, Trade Unions

QUIZ: il gioco della CGIL

ILARIA ROMEO (ARCHIVIO STORICO CGIL NAZIONALE)

Abbiamo pensato di accompagnare il XVIII Congresso confederale della Cgil (Bari 22-25 gennaio 2019) con un gioco ideato e realizzato dal Coordinamento della formazione, dall'Archivio storico Cgil nazionale, dalla Rete degli studenti medi e dall'Unione degli universitari CGIL. Protagonisti del gioco sono la conoscenza, i materiali d'archivio, la Storia, vissuta non come un semplice susseguirsi di eventi ordinati ma da un punto di vista di parte, collettivo, rispettoso: il movimento operaio e quello studentesco, le riforme del welfare e il femminismo, lo Statuto e la Carta dei diritti universali, la pace, la Costituzione, l'uguaglianza. Gioco, simulazione, intrattenimento per riflettere, ricordare, imparare... e - perché no - divertirsi!

Il tabellone da gioco è formato da un percorso formato da 45 caselle (44 più la casella Start). Di queste 44 caselle, 40 sono normali e 4 speciali. Le 40 caselle normali sono di 4 colori diversi (uno per ogni ambito di domande: Storia e memoria, Dallo Statuto alla Carta, Le battaglie per i diritti, Storia del movimento studentesco). Due caselle per ogni colore sono contrassegnate con un segno grafico particolare (stella): rispondendo correttamente alle domande della caselle normali si guadagna la possibilità di ritirare il dado mentre rispondendo alla domanda con stellina si guadagna il punto. Vince chi segna sull'apposito blocchetto un punto per ogni categoria di domande, conquistato secondo la procedura appena descritta.

La scatola contiene 90 carte: 75 con domande normali (una carta quattro domande, una per ogni area tematica, per un totale di 300 domande) e 15 con indicazioni speciali (quattro indicazioni, una per ogni casella speciale). Le caselle speciali (Sciopero, Comizio, Canto, Prova di memoria) prevedono delle prove particolari. Chi finisce sulla casella Sciopero sta fermo un turno a meno che non risponde esattamente ad una domanda di economia; chi finisce alla casella Comizio sta fermo un turno a meno che non convince la base (i partecipanti al gioco) su un argomento che l'apposita carta indicherà; chi finisce sulla casella Canto sta fermo un turno a meno che convince la base (i partecipanti) cantando la strofa di una canzone che l'apposita carta indicherà; chi finisce sulla casella Prova di memoria sta fermo un turno a meno che convince la base (i partecipanti) superando una prova di memoria, appunto, che l'apposita carta indicherà.

Un gioco vero e proprio: con i dadi, le domande, le prove da superare convincendo gli altri giocatori (e convincendoli). Affrontando le sfide che quotidianamente i delegati e le delegate, le dirigenti e i dirigenti della Cgil incontrano nelle aziende, nella società. Per imparare giocando e giocare imparando, in gruppo, insieme.