

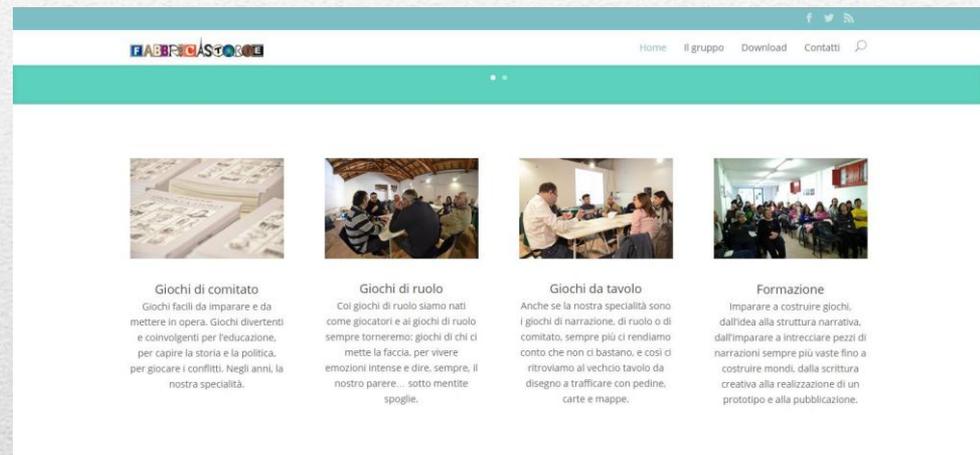
Gioco e educazione

Cosa, come, quando, dove, perché

UN PO' DI PREMESSE

Chi siamo, chi sono,
cosa facciamo (di solito e oggi)

- Una associazione di autori di giochi
 - di narrazione...
 - ... da tavolo, ...
 - ... di società ...
 - ... *videogames*...
 - ...per giovani e adulti
- Una associazione di autori di giochi **interessati a aiutare altri a giocare o a scrivere giochi**



I Fabbricastorie

- Presidente dei *Fabbricastorie*
- Autore di giochi (o quasi)
- Curatore di *Gioca la storia*
- Giocatore e *master*
- Istigatore di *Roba da giocatori di ruolo*



Roberto Sedda (io che vi parlo)

F4

I Quattro Fabbricastorie
o i *Fantastici Quattro*?
(io faccio la *Cosa*)



Andrea, Tino, Andrea e Roberto

UN RAPPORTO DIFFICILE

Gioco e educazione: la posizione dei
Fabbricastorie

Se ha un fine, non è gioco
Se ha un fine, è lavoro!

«Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco [...]

Ecco dunque una prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà. Immediatamente congiunta a questa è la seconda caratteristica. Gioco non è la vita "ordinaria" o "vera". È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria»

***Homo Ludens* (Johan Huizinga, 1938)**

Il gioco è

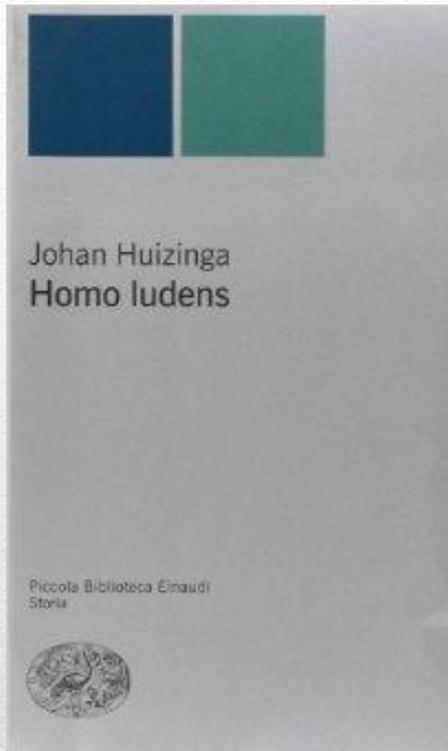
- un'azione o occupazione **volontaria**
- entro certi **limiti** definiti di tempo e di spazio
- secondo una **regola** volontariamente assunta...
- ... e che tuttavia impegna in maniera **assoluta**
- **che ha fine in se stessa**
- accompagnato da un senso di **gioia**
- e con la coscienza di essere **diversi dalla vita ordinaria**

Detto in altri termini...

- Il gioco è un atto libero
- Il gioco non è *serio*
- Il gioco è limitato nel tempo
- Il gioco si fa in un campo
- Il gioco procede secondo un ordine assoluto (perché ha il suo senso in se stesso)
- Ogni gioco ha le sue regole
- Il gioco si può ripetere
- Il gioco si può cambiare
- Il gioco crea comunità
- Il gioco è pubblico

Così il gioco è all'origine della società e della cultura

Caratteristiche del gioco



Letture in parallelo

GIOCARE FA BENE

E serve (sempre!) anche a educare

- Il gioco insegna a imparare le regole
- Il gioco costruisce spirito di squadra
- Il gioco insegna a mettersi alla prova...
- ... e permette di simulare attività diverse...
- ... abituando a guardare la realtà con occhi diversi
- ...

Le cose più note e banali

- Tutti i giochi basati su «mosse» successive o «turni» sviluppano le facoltà intellettuali di tipo matematico/geometrico e il pensiero simbolico
- D'altra parte noi umani siamo animali che si raccontano storie, e tutti i giochi narrativi vanno a incidere positivamente su questa caratteristica profondamente umana, abilitando a costruzioni più complesse (saper/si raccontare è molto più che sentir/si raccontare – il gioco permette un *empowerment* narrativo)

Cose meno ovvie

Nel bambino il gioco è

- canale di espressione della propria creatività e delle energie in esubero
- strumento per la scoperta e la sperimentazione
 - delle interazioni fra oggetti
 - delle interazioni fra persone
 - del mondo in generale
- strumento per esprimere e dare sfogo a livello simbolico a frustrazioni, desideri e stati emotivi
- (e nell'adulto invece no?! Ovviamente sì!)

Gioco e socializzazione

Ogni esperienza
è **sempre**
educativa

- Perfino le esperienze negative sono educative, nella misura in cui se ne possono trarre lezioni di vita
- Il gioco, esperienza vitale, appagante e coinvolgente, è per forza di cose **particolarmente educativo**

Il vero punto centrale

Non è solo il gioco che ha questi effetti, ma nel gioco sono particolarmente frequenti, profondi, ricchi di conseguenze e variegati

- Sa dov'è la Kamchatka perché ha giocato a *Risiko!*
- Ha letto un libro perché legato all'ambientazione di un gioco
- Ha imparato l'inglese per poter leggere i manuali dei giochi di ruolo o dei *videogames*
- Ha imparato a dipingere coi modellini
- Ha imparato il calcolo delle probabilità per giocare a *poker*
- ...

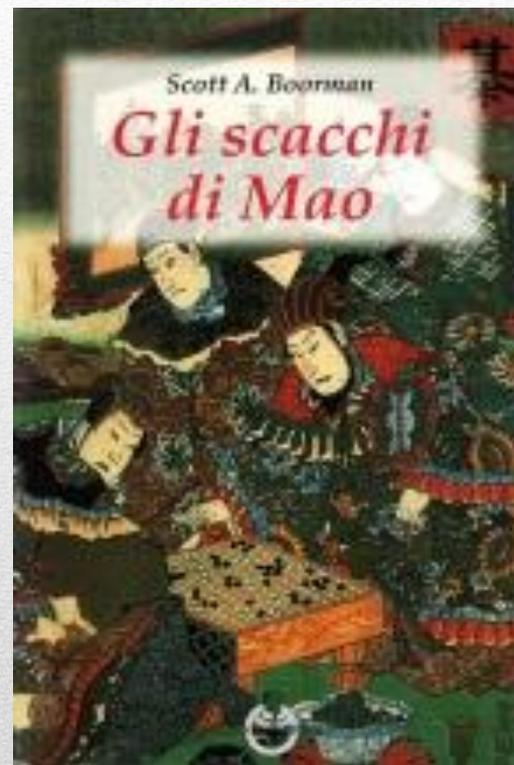
Alzi la mano chi...

Lenin e gli scacchi



Bogdanov, Gorki e Lenin (Capri, aprile 1908)

Mao e il *go*



Esempi illustri...

**diario
dal carcere**

Ho Chi Minh

自由

«Pur con le gambe
e i polsi
strettamente legati
ovunque
sento uccelli
e il profumo dei fiori.»

Ho Chi Minh

i Garzanti

Gli scacchi

**dedicato alla sconfitta
di chi ci odia**

Per occupare il tempo,
ci si allena agli scacchi.
Pedoni e cavalieri
s'affrontan di continuo.
Ripiegare in un attimo,
attaccare in un attimo :
piede veloce cervello pronto
avanzano e vincono.
Larghezza di vedute,
e cura del dettaglio!
Premere senza tregua,
risoluto e tenace.
A che servon le torri
se sei stato accerchiato?
Può vincere la partita
una pedina audace.
L'equilibrio iniziale
rende incerto lo sbocco;
ma la vittoria infine
da una parte si piega.
Prepara bene i colpi,
tieni i piani segreti
forse in te c'è la stoffa
di un grande condottiero.

... e cose curiose

- Nessuno può realmente credere che Lenin o Mao abbia vinto la guerra civile solo perché era un bravo giocatore di scacchi o di *go*
- Ma il largo riconoscimento popolare di questa loro abilità indica il fatto che la coscienza collettiva, anche se non capisce bene come, sa che c'è una ricaduta positiva, profonda, efficace, della pratica del gioco nella vita vissuta
- La competenza nel gioco assume dunque valore simbolico della competenza nella vita

Un valore simbolico

- L'educazione fisica a scuola
 - più appropriato: sotto le armi la prima cosa è imparare a marciare (pensate che non sia un gioco? e allora a cosa *serve?!)*
- Tutte le esperienze «ludiformi» scolastiche: recite, gite...
- Scacchi e *bridge* a scuola
 - reso curiosamente possibile dal fatto che sono considerati *sport* e non *giochi*

**Esempi applicativi (un po'
insoddisfacenti)**

Imparare l'italiano con il gioco: un repertorio di giochi con le parole e il racconto di vere esperienze svolte in una scuola media (a tempo prolungato)



Una bellissima esperienza

Gianni Rodari

basta la parola!

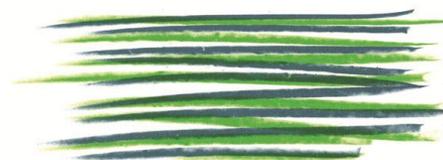
Una lettura

obbligatoria

Gianni Rodari

**GRAMMATICA
DELLA
FANTASIA**

Introduzione all'arte di inventare storie



Einaudi Ragazzi

Il mito dei miti

- Sinora abbiamo parlato di effetti «indiretti» del gioco, di ricadute importanti, di costruzione di quadri simbolici, di cornici interpretative, di strutture di lettura del mondo
- Sappiamo che questo nel gioco «funziona», ma non possiamo «controllarlo»
- E se volessimo qualcosa di più?
- Se volessimo ancorare il gioco all'apprendimento di specifici contenuti cognitivi (sapere, saper fare...) predeterminati?

Una prima conclusione e una domanda

PAROLACCE IN INGLESE

I fondamenti dell'idea di usare il gioco per insegnare qualcosa di specifico

«Imparare facendo»

L'idea di base:

*«Se ascolto dimentico,
se vedo ricordo, se
faccio capisco»*

- In realtà più esattamente si dovrebbe parlare di «*learning-by-reflection-on-doing*»

Learning-by-doing

Dopo due settimane ci rimane



La piramide dell'apprendimento

Metodo esperienziale

- Richiede iniziativa personale
- Richiede analisi della situazione
- È un'esperienza personale immersiva

Metodo accademico

- Richiede riflessione personale
- Lavora sulla concettualizzazione e il pensiero astratto
- Lavora su contenuti condivisi in maniera identica nella comunità di coloro che hanno studiato

Stimolo di facoltà diverse

Una dimensione di lavoro di apprendimento in piccoli gruppi utile alla costruzione di competenze trasversali

- Sfrutta la pressione di conformità del gruppo
- Beneficia della maggiore ricchezza di opportunità e strumenti offerta dall'interazione fra più componenti del gruppo
- Attiva dinamiche positive che nello studio personale sono inerti

Cooperative learning

Competenze trasversali necessarie per una efficace vita sociale e per la realizzazione di sé, diverse dai normali contenuti curriculari, è appurato che sono particolarmente stimolate da metodologie di formazione attive

- *Decision making*
- *Problem solving*
- Creatività
- Senso critico
- Comunicazione efficace
- Gestione delle relazioni interpersonali
- Coscienza di sé
- Empatia
- Gestione delle emozioni
- Gestione dello *stress*

Life skills

Sembrerebbe l'uovo di Colombo

La possibilità di mettere in azione metodologie tipiche del *learning-by-doing* e del *cooperative learning* con in più il *bonus* delle caratteristiche di profondo coinvolgimento del gioco

- Nel gioco di gruppo: mascheramenti o miglioramenti del lavoro di apprendimento in piccoli gruppi
- Nel gioco individuale: mentre il ragazzo o l'adulto gioca (*doing*) assorbe inconsapevolmente i contenuti desiderati, *oppure*
- il *learning-by-doing* è reso più piacevole dal gioco, ottenendo più collaborazione da parte del discente

Learning-by-gaming

La *Østerskov Efterskole* è un liceo danese che usa esclusivamente giochi di ruolo dal vivo come metodologia didattica

- Nono-decimo anno di scolarità
- 98 alunni (14-17)
- In forma di collegio
- Danese, Inglese, Tedesco, Matematica, Scienze (fisica e chimica), Biologia, Geografia, Storia, Sociologia, Religione e Educazione Fisica



Un'esperienza estrema

Gli *scout* lo fanno da
anni con successo



D'altre parte...

IL SACRO GRAAL

Cosa penserebbe Huizinga? E Caillois? E i moderni teorici del gioco?

- Tutta la teoria che porta al *learning-by-gaming* si basa su premesse logiche e condivisibili e ha ottenuto una serie di riscontri positivi da esperimenti sul campo
- Tuttavia al fondo si basa sulla premessa che tutti abbiano sempre voglia di giocare, e di giocare a qualsiasi cosa, e che per l'esperienza individuale della persona il fatto di essere in un contesto obbligatorio non abbia nessuna influenza, e questo non può essere creduto

Il gioco non è un grimaldello buono per tutte le occasioni

Una certa diffidenza è necessaria

- Torniamo a Huizinga: il gioco come attività *libera* distinta dalla vita
- Sembra utile in questa situazione il concetto di «cerchio magico» elaborato dai teorici moderni dei giochi
- Entrare nel mondo del gioco è come entrare in un cerchio magico nel quale possono accadere cose diverse dalla vita
- Per entrare nel cerchio magico serve un solo passo, ma è un passo decisivo che il giocatore deve essere aiutato a compiere

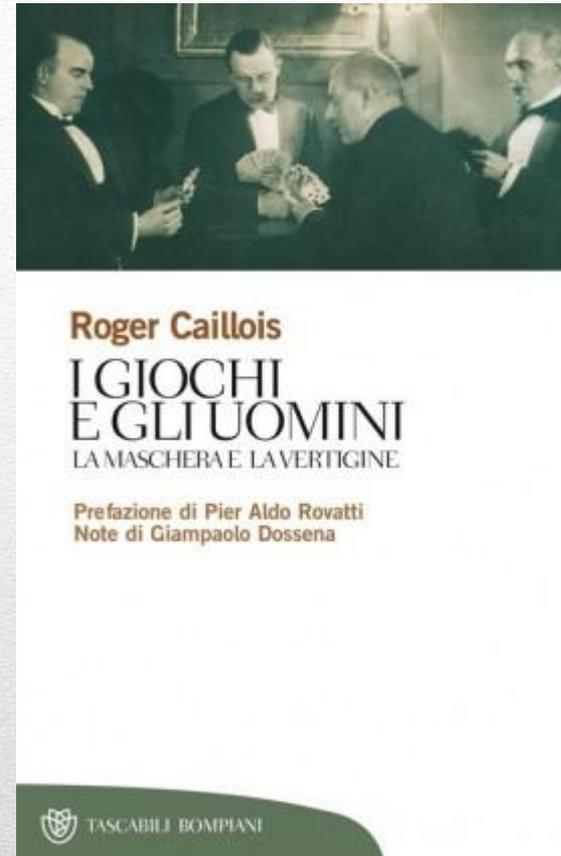
Il «cerchio magico»

- *Lusory attitude*
- La disponibilità a «lasciarsi andare» al gioco
- Analoga alla «sospensione volontaria di incredulità» del lettore o dello spettatore
- Dipende dalla consonanza del gioco proposto con la situazione psicologica, le credenze, il vissuto e le capacità fisiche e intellettive del potenziale giocatore
- Dipende da quanto il gioco appare in grado di fornire divertimento

L'«inclinazione al gioco»

Ogni gioco è basato su una combinazione di quattro caratteristiche, che sono anche il motivo per il quale si gioca

- *Mimicry*: potersi travestire, indossare una maschera
- *Alea*: sperimentare il rischio, l'azzardo, la casualità
- *Agon*: la possibilità di competere e vincere
- *Ilinx*: la «vertigine», l'estremo, la possibilità di sperimentare il limite



I giochi e gli uomini (Roger Caillois, 1958)

- Formalizzazione degli effetti del gioco elaborata nell'ambito dei *videogames* (Hunicke, LeBlanc, Zubek)
- Dal gioco si ottiene il piacere
 1. dei sensi (vedere, sentire, toccare)
 2. di ritrovarsi in un mondo fantastico
 3. della narrazione
 4. della sfida
 5. dell'interazione sociale
 6. della scoperta e dell'esplorazione
 7. dell'avere la possibilità di esprimersi
 8. del perdersi nel nulla

Otto tipi di divertimento

ALTERNATIVE

Rispettare la libertà dei giocatori

- Sono la soluzione più semplice: si rinuncia alla pretesa «miracolistica» del gioco continuando a usarlo in forma attenuata
- Sapendo che ogni tanto, in maniere non sempre prevedibili, si attiveranno meccanismi positivi aggiuntivi, come se talvolta si potesse attingere a riserve di energia sconosciute e potentissime
- Rientra in questo campo anche l'orrendo concetto di *gamification*

Attività «ludiformi» e metodologie attive

- Oppure, in analogia con il concetto di «*reflection*» del *learning-by-doing*, si propongono momenti di gioco il più possibile libero, e poi li si verifica, analizza e discute
- Si dice con una battuta che il gioco è diverso dalla barzelletta
 - se una barzelletta la devi spiegare, non era buona
 - un buon gioco invece va sempre spiegato

II *debriefing*

- **Mai, mai e poi mai** dare voti sulle attività di gioco

**Un'avvertenza sulla
«verifica»**

PER SOLUTORI PIÙ CHE ABILI

I modelli MDA e DPE

- Meccaniche: decise dall'ideatore del gioco
- Dinamiche: il modo con cui il giocatore si rapporta alle meccaniche
- Estetiche: l'effetto che le dinamiche producono nella sfera personale del giocatore
- [Consultabile in inglese](#)

Autore

Meccaniche

- Regole

Dinamiche

- Strategie

Estetiche

- Ricadute emotive

Giocatore

Modello MDA (Hunicke, LeBlanc, Zubeck, 2004)



Designer



Giocatore

- Partendo dal modello MDA, si identificano con maggior precisione i vari «componenti» del gioco educativo
- DPE: *Design, Play, Experience*
- [Consultabile in inglese](#)



Modello DPE (Brian Winn, 2007)

- In entrambi i modelli l'autore del gioco (insegnante, educatore...) accetta di poter influire solo su alcuni parametri di base, il cui effetto nella sfera personale del giocatore (alunno, discente...) dipenderà dall'interpretazione che ne darà quest'ultimo
- L'autore accetta che il gioco non sia più esclusivamente suo, ma che il giocatore ne sia anch'egli protagonista creativo, cioè in ultima analisi co-autore

Il giocatore come co-autore

IL ROVESCIO DELLA MEDAGLIA

Quando il gioco fa male

Per fortuna sono solo tre:

- La *roulette* russa
- Il gioco della verità
- La passatella

I giochi stupidi

Una lettura
fondamentale, anche
se apparentemente
tangenziale rispetto al
nostro argomento



Altri giochi inquietanti

- Se il ruolo del gioco nella socializzazione del bambino è indubbio, questo porta al discorso spinoso della trasmissione di paradigmi sociali repressivi e/o stereotipi negativi
- Le soluzioni proposte oscillano però pericolosamente fra incoscienza e censura



Temi spinosi

- La maggior parte delle critiche alla violenza (o alla trasmissione di altri contenuti «diseducativi») nei giochi corrisponde spesso a meccanismi di *scare*, ignoranza, o all'idea che ci siano temi sui quali «non si può scherzare»
- Rimane però la domanda scomoda: «se funziona per il bene, può anche funzionare per il male»?



Assuefazione alla violenza e altro

- L'idea che il gioco possa veicolare *automaticamente* contenuti cognitivi specifici nasconde l'idea di un certo determinismo che, detto semplicemente, non funziona ed è sempre stato smentito dagli studi
- È probabile che gli effetti del gioco si collochino a livelli diversi da quelli apparenti (la «copertina» del gioco è fuorviante), sia nei bambini che negli adulti
- Il tema è ancora quello del «cerchio magico»: non basta proporre un gioco perché il giocatore si appassioni, quindi devono per forza essere all'opera altri meccanismi

Cose da tenere presenti

- Vale la pena di ricordare
 - lo scontro del 1951 con Nilde Iotti che chiedeva di «moralizzare i fumetti» pubblicando solo storie «educative»
 - La necessità per lo scrittore di difendere la fiaba e il fantastico (accusati di essere mera «evasione» da altri intellettuali comunisti) con una serie di articoli su *Paese Sera* (un bel saggio di Cecilia Schwartz [qui](#))

Abbiamo citato Rodari...

e infine...

Grazie!!

- <http://www.robortosedda.it>
- [Facebook](#), [Twitter](#), [Anobii](#), [LinkedIn](#), [Google+](#), [YouTube](#)
- rседda@tiscali.it

- <http://www.fabbricastorie.it>
- info@fabbricastorie.it
- direttivo@fabbricastorie.it

Come trovarmi
