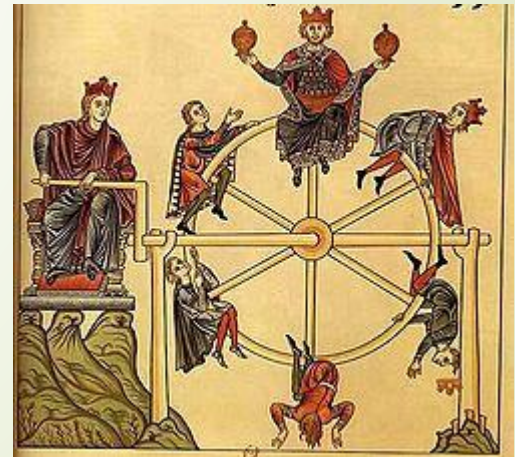


Giochi di storia

Antonio Brusa/www.historialudens.it





La giocabilità didattica

- ▶ Tempi: preparazione/esecuzione
- ▶ L'essenzialità: poche cose, ma precise, possibilmente non secondarie
- ▶ La facilità: poche regole, pochi materiali, facilmente insegnabile
- ▶ Il debriefing. Divertente e non punitivo (come la valutazione)
- ▶ L'inseribilità nel curriculum



Avvertenze per l'uso

- ▶ Regola generale: il gioco deve divertire. Altrimenti non è
- ▶ Durante il gioco, l'insegnante fa il master/animatore.
- ▶ Durante il gioco, l'insegnante prende mentalmente nota delle questioni rilevanti, che gli serviranno per la lezione conclusiva
- ▶ Nella lezione conclusiva, l'insegnante cerca di ristrutturare e dare ordine alle conoscenze apprese. Il contenuto di questa lezione può essere soggetto a valutazione



Caratteristiche pedagogiche e obiettivi

- Il gioco, per quanto debba essere divertente, non serve per divertire
- Deve avere un contenuto. Questo è determinante per la scelta
- Il gioco ha un ampio ventaglio di ingressi: permette la collaborazione fra allievi di livello molto diverso
- Il gioco ha un ampio ventaglio di uscite: serve per motivare allo studio, serve per apprendere concetti difficili, serve per apprendere nozioni.



Giochi artigianali

- ▶ Si possono imbastire «all'impronta»
- ▶ Richiedono pochissimi materiali
- ▶ Richiedono una buona conoscenza dell'argomento da parte del docente



Il gioco del se



Imparare a considerare le alternative

Imparare a guardare la storia dal passato verso il futuro

Mobilizzare le conoscenze storiche acquisite

Imparare a leggere ponendosi domande complesse

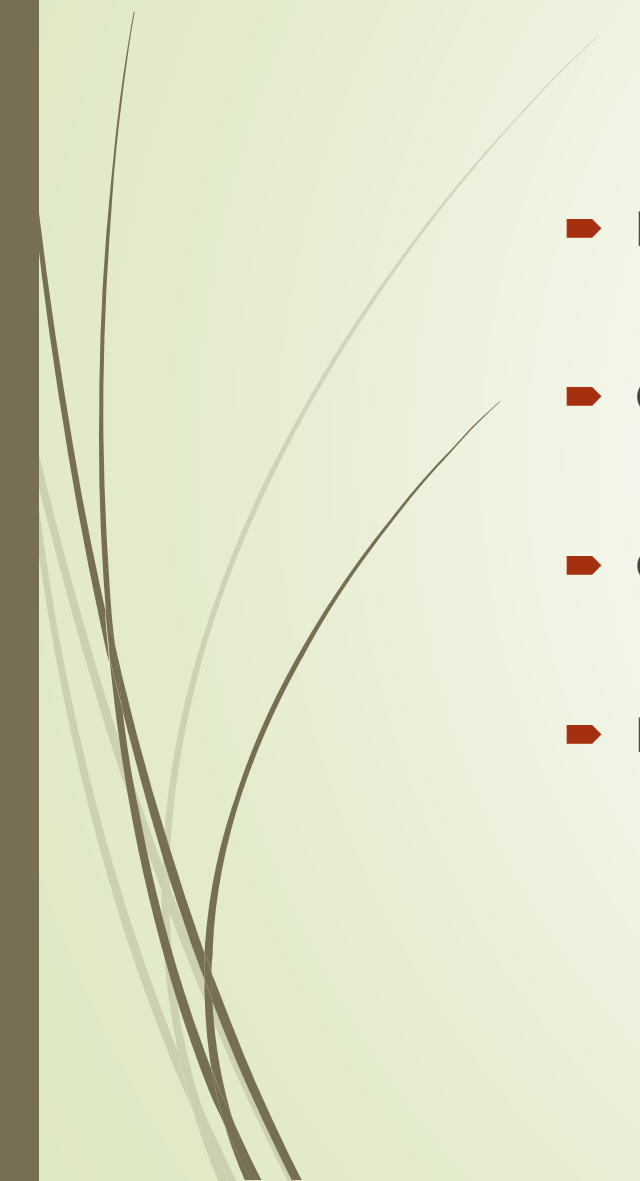


Suggerimenti per un buon «gioco del se»

- Costruire uno scenario di partenza
- Fornire un numero limitato di avvertenze essenziali (attenti che ...). Se ne possono aggiungere anche in corso d'opera.
- Dare un obiettivo chiaro
- Valutare e discutere le soluzioni proposte
- Preparare il «ritorno al manuale»: perché la storia è andata in quel modo particolare?



Il gioco dell'oggetto più ricco di storia

- ▶ Fase di preparazione (come si interrogano gli oggetti)
 - ▶ Creazione del modello
 - ▶ Gioco: al museo o sul manuale
 - ▶ Domande allo storico/alla guida e verifica finale
- 



Due tipi di domande fondamentali

- ▶ Le domande strutturali: di che cosa è fatto? Che cosa serve per fabbricarlo? Chi lo fabbrica? Da dove vengono le materie?
- ▶ Le domande funzionali: a che cosa serve? Chi lo usa? Per quale scopo lo usa?
- ▶ A ogni domanda corrisponde un'inferenza: se c'è questo ... allora ...



Il gioco

- ▶ Si lancia l'idea dell' «oggetto ricco di storia»
- ▶ Si parte alla ricerca di questo oggetto
- ▶ Ogni gruppo propone il suo oggetto, si discute, si cercano prove
- ▶ Si vota il vincitore
- ▶ Si fanno domande, si discute sulla «ricchezza di storia dell'oggetto»
- ▶ Lezione conclusiva, che può essere anche metodologica/epistemologica



Il gioco della complessità

- ▶ A partire da un soggetto storico particolarmente complesso (la nascita dell'industrializzazione, le cause della prima guerra mondiale, la colonizzazione greca, l'emigrazione).
- ▶ Lo si scompone in frammenti
- ▶ Si ricompongono i frammenti in uno schema, complicato
- ▶ Si lanciano i giochi: percorrere la complessità/ sintetizzare la complessità



Il gioco dell'oca (scomposto)

- ▶ Rivoluzione francese
- ▶ La classe divisa in gruppi, cerca fatti e personaggi importanti
- ▶ Si attribuiscono i valori
- ▶ Si costruisce il percorso
- ▶ (giocare è del tutto superfluo)

Il gioco del dossier



Raccontare

Comprendere punti di
vista diversi

Negoziare a partire
da punti di vista
diversi

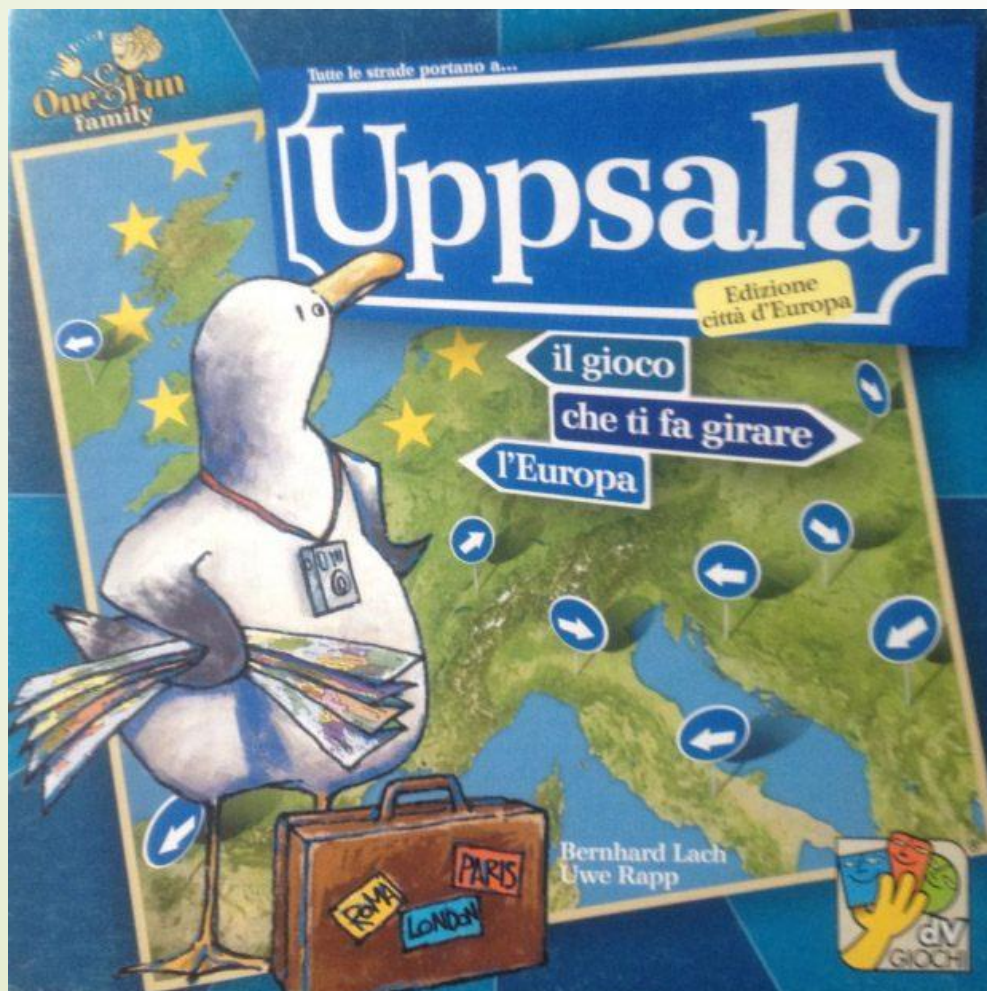
Comprendere un
testo storico



I giochi di carte

- ▶ Come liberarsi del nozionismo facendo imparare tonnellate di nozioni

Uppsala. Giochi di carte per storia e geografia



<http://www.historialudens.it/didattica-della-storia/101-uppsala-e-altri-giochi-facili.html>



Per la
geografia



 41° 00' Nord	
 29° 00' Est	
Istanbul Turchia	
 ca. 8.803.000	
	

Il memory



E per la storia



Urs Horstettler, Anno Domini, versione italiana: Divigiochi, Corciano 2009.

Il retro delle carte può essere arricchito con qualche notizia dell'evento o del personaggio



E altri giochi ...

- ▶ A. Brusa, L. Bresil, *Giochi di storia*
- ▶ A. Brusa, *Piccole storie*
- ▶ A. Brusa, G. Losapio, *Giochi di carte*
- ▶ P. Battifora, *il gioco della rivoluzione*

Grazie!

