

In questo numero

di Paola Limone

Docente di scuola primaria, co-redattrice di Bricks

paola.limone@gmail.com

"Un adulto creativo è un bambino sopravvissuto"
Ursula K. Le Guin

In questo numero Bricks affronta un tema a me molto caro: imparare giocando con l'aiuto delle tecnologie. Ho progettato e gestisco uno dei più importanti portali per bambini – *"Siete pronti a navigare?"* – e ho personalmente provato centinaia di giochi scaricabili e online per la scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado. Amministro un gruppo di 2.500 insegnanti su Facebook, un'autentica aula docente virtuale e una miniera di progetti e risorse condivise.

Sono fortemente convinta che proporre in modo giocoso qualsiasi tipo di attività didattica sia utile e gratificante, perché un forte coinvolgimento emotivo favorisce l'apprendimento ed incentiva impegno ed interesse.

Giocare a scuola, al computer come in palestra o in aula, non è mai una perdita di tempo. Studi recenti dimostrano che il gioco elettronico e/o online, se regolamentato e inserito in una seria programmazione didattica costituisce un'attività appagante, coinvolgente e sana.

Attraverso il gioco elettronico si possono sviluppare competenze di tipo motorio, spaziale, cognitivo. Queste attività possono essere usate per acquisire concetti e dati e principi, per accrescere la creatività, per vivere in un ambiente di simulazione di esperienze altrimenti impossibili a scuola o pericolose.

Le attività ludico-didattiche vissute con l'ausilio delle tecnologie chiedono ai partecipanti di imparare, memorizzare, collaborare e condividere *facendo*; chiedono di modificare un progetto in corso d'opera, di ipotiz-

zare, sperimentare, verificare, trarre conclusioni.

La scuola italiana come si muove in questo senso? Come per molte altre realtà, direi a *macchia di leopardo*. Abbiamo notizia di progetti estremamente ricchi che coinvolgono classi, scuole e reti di scuole per quanto riguarda la pre-robotica e la robotica, l'animazione 3D, e l'utilizzo di giochi online su LIM e netbook in classe. Purtroppo la mancanza di risorse, le classi sempre più numerose, il taglio delle compresenze (nella scuola primaria), le strumentazioni scarse se non assenti e obsolete e, aggiungerei, una scarsa propensione al gioco da parte di molti docenti non favoriscono al momento un'estensione di esperienze significative sul territorio nazionale.

E' pur vero che il *bisogno aguzza l'ingegno*, e che molti docenti hanno voluto e saputo, nonostante tutte le difficoltà, progettare e attuare percorsi ludico-didattici low cost ma di grande spessore. Raccontandoli e mettendoli in rete i docenti ne permettono la replicabilità, l'arricchimento e l'adattamento alle esigenze formative dei colleghi interessati.

Come ci occupiamo noi di Bricks di giochi a scuola con le tecnologie?

Abbiamo chiesto di dare un contributo all'argomento a insegnanti, sperimentatori ed esperti, in modo da fornire ai nostri lettori un'ampia panoramica.

Damiano Felini ricercatore di Pedagogia generale e sociale dell'Università degli Studi di Parma e curatore del volume "*Video game education: studi e percorsi di formazione*" ci descrive, intervistato da Antonio Fini - nell'articolo "*Educare ai videogiochi- Un paradosso o una possibilità?*" - il lavoro di ricerca della sua équipe. Un'analisi didattica del video game, accompagnata da alcune sperimentazioni in scuole, centri di aggregazione giovanile, corsi di formazione, ...

Raffaella Amoroso, responsabile della comunicazione di Imaginary srl ci parla di serious game, che definisce come "*simulazioni virtuali interattive con l'aspetto di un vero e proprio gioco ma con finalità serie.*" Imaginary è un'azienda che fa parte dell'Innovation Network del Politecnico di Milano e che collabora con partner internazionali a numerosi progetti di ricerca co-finanziati dalla Comunità Europea.

Pierfranco Ravotto, condirettore di Bricks, ha intervistato per noi **Simon Egenfeld-Nielsen**, CEO della "*Serious game interactive*", e **Ja-**

cob Kragh, presidente della “*Lego Education*”: mission, esperienze nelle scuole, esempi di serious games, costruzioni e macchine prodotti per le scuole, esperienze già in atto in Italia, in un’interessante carrellata.

Flavia Giannoli è docente di Matematica nella scuola secondaria di secondo grado. Esperta nei processi formativi per la didattica della matematica, è consulente e tutor per la Silsis di Milano.

Nel suo articolo “*Logica e creatività*”: *la matematica bifronte (e divertente)*” sostiene che per suscitare l’interesse e stimolare la curiosità degli studenti in campo matematico si debba presentare la materia con approcci accattivanti, pratici e interattivi fin dai primi anni di scuola, e presenta alcune risorse on line.

La sottoscritta, **Paola Limone**, insegnante di scuola primaria presso il 1° Circolo di Rivoli, nell’articolo “*Progetto che problema*” racconta del gioco-sfida a colpi di problemi matematici che è in atto quest’anno tra la sua classe e quella del collega Maurizio Zambarda di Arco di Trento. Un computer con collegamento a internet, uno smartphone e un blog per vincere la paura del problema matematico divertendosi.

Emma Ronza, docente in utilizzo presso Centro Formazione Insegnanti di Rovereto (TN), racconta il progetto *Va-lentina*, che utilizzando il software *Logoit* ha permesso ormai da alcuni anni di far acquisire in modo ludico agli allievi abilità spaziali e geometrico-matematiche.

Una studentessa del 5° anno di Scenografia all’Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, **Valentina Basso**, ha voluto condividere il progetto che è stato tema della sua tesi. Si tratta di un progetto che ha previsto la creazione di un ambiente-gioco proposto in alcune classi ma replicabile e adattabile alle diverse esigenze educative delle scuole. Nel caso specifico il progetto “*Giocando a...*” ha coinvolto gli studenti sul tema del Risorgimento. Obiettivi, tempi, spazi e materiali e fasi di lavoro sono descritte nei dettagli.

Nicoletta Farneschi, insegnante di scuola primaria presso l’Istituto comprensivo O. Vannini di Castel del Piano (Gr) presenta un interessante e articolato progetto di gioco didattico in ambiente virtuale 3D per l’acquisizione di competenze linguistiche legate alla grammatica italiana ma che ha coinvolto anche altre aree di apprendimento.

Maurizio Zambarda, insegnante nella scuola primaria di Romanzollo, IC Arco di Trento, nell'articolo "*Giocare con le api robot*" descrive in modo dettagliato il progetto che ha visto la partecipazione della sua e della mia classe lo scorso anno scolastico. Attraverso l'utilizzo di semplici robot giocattolo i bambini sono stati coinvolti in attività ludico-didattiche a carattere interdisciplinare, descritte e documentate in un blog.

Linda Cavadini, insegnante di lettere nella scuola secondaria di 2° Aldo Moro di Prestino (Como) racconta della gara di lettura stile "*Un pugno di libri*" (famosa trasmissione televisiva) che da alcuni anni entusiasma e coinvolge i suoi studenti, con ripercussioni positive e risultati lusinghieri.

In "*Libri, quaderni, mattoncini e bit*" di **Maria Bettini, Margherita Di Stasio, Francesca Rossi e Concetta Russo**, ci vengono raccontate due esperienze di game based learning: una scuola primaria che utilizza sia videogiochi commerciali sia giochi da tavolo e giochi educativi; una scuola secondaria di primo grado con un laboratorio in cui i ragazzi progettano e realizzano videogiochi e robot. Qualche spunto per l'uso didattico dei videogiochi collegato ad altre modalità ludiche con una particolare attenzione alla robotica educativa.

A queste esperienze di giochi per l'apprendimento, dalla primaria alla secondaria superiore, **Alessandra Tomasini** e **Tommaso Scandroglio**, di METID-Politecnico di Milano, ne aggiungono un'altra, per l'orientamento professionale. Il progetto *La Bussola*, dedicato agli studenti degli ultimi due anni della scuola secondaria superiore, ha voluto, ribaltare il "punto di vista" nel processo di orientamento di ricerca del lavoro mettendo come centro di gravità la persona e non in primis l'impiego: conoscere meglio sé stessi per poter trovare la propria vocazione professionale. Anche in questo caso attraverso un gioco.

Nell'area "**Competenze e certificazioni**" abbiamo un articolo di **Pier Paolo Maggi** e **Gianmario Re Sartò**, di AICA, di presentazione di una certificazione che arricchisce l'ECDL: la Multimedia. Dal momento che "*la multimedialità è entrata di diritto nelle attività lavorative, nella quotidianità personale e nella formazione sia scolastica sia professionale*" e "il cittadino da utilizzatore e fruitore di informazioni e immagini, diventa creatore di contenuti" è opportuno "un approccio strutturato alla comu-

nicazione multimediale” e una certificazione può favorirlo.

Nell’area “**Progetti europei**” si parla, in questo numero, di *CO.M.E.T.A. (Cooperazione Mobilità E Tirocini Aziendali)*. Le docenti **Francesca Carpo** e **Maria Lucia Ercole** raccontano il progetto che coinvolge una rete di scuole superiori piemontesi ed è rivolto a 61 allievi delle classi quarte. L’obiettivo è far vivere ai partecipanti un’esperienza che permetta di acquisire competenze specifiche in un contesto di pratica lavorativa, in Italia e all’estero.

Per la rubrica “**Dalla rete**” abbiamo poi un articolo di **Antonio Fini**, docente e condirettore di Bricks, su diritto d’autore e licenze Creative Commons. Si affronta il tema del riuso dei contenuti digitali a scuola, dell’atteggiamento di docenti e studenti, atteggiamento che oscilla tra il riuso disinvolto e la preoccupazione ossessiva. Un articolo che intende fare chiarezza sulla complessa materia del diritto d’autore in rete e fornire consigli utili.

Nella rubrica “**Dall’estero**” **Pierfranco Ravotto**, condirettore di Bricks, racconta l’evento conclusivo della *e-Skills week 2012*, svoltosi il 30 marzo a Copenaghen. Un evento in cui sono stati premiati numerosi giovani.

Un numero molto ricco, tutto da leggere e poi da conservare.