



**TEMA**

# Imparare giocando – giocando al Risorgimento

**Valentina Basso**

Studentessa al 5° anno di Scenografia all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino

(progetto tesi) - [Bassovalentina87@gmail.com](mailto:Bassovalentina87@gmail.com) - [ci\\_sto\\_pensando@hotmail.it](mailto:ci_sto_pensando@hotmail.it)

## **INTRODUZIONE**

*Imparare giocando – giocando al Risorgimento* è il titolo della tesi triennale che ho discusso nel Marzo del 2010 presso l'A.A.B.A.To.

L'idea è stata quella di creare un allestimento-gioco educativo da proporre nelle scuole per facilitare e integrare la didattica tradizionale; ho quindi strutturato un'attività ludico-didattica col fine di dimostrare come il gioco, adeguatamente studiato e pianificato, possa costituire un valido aiuto al processo di apprendimento.

*Nella parte teorica della tesi*, *Imparare giocando*, ho affrontato le regole da seguire per un corretto insegnamento, le iniziative sulle quali la scuola si appoggia e le esperienze legate ai musei.

Nella seconda parte mi sono occupata di sviluppare un metodo, ovvero *Giocando a ...*, e di progettare una possibile e concreta variante: *Giocando al Risorgimento*.

## GIOCANDO A ...

### **Che cos'è:**

Giocando a ... è una proposta didattica che ha come obiettivo l'insegnamento di concetti, fatti, eventi, luoghi e personaggi attraverso il gioco. Si propone come un'iniziativa parallela all'insegnamento tradizionale, finalizzata a facilitare l'apprendimento tramite il divertimento.

### **A chi si rivolge:**

Giocando a ... si rivolge principalmente a bambini e ragazzi "in età di apprendimento", i quali possono trovare più stimolante una proposta didattica maggiormente partecipativa rispetto alla classica lezione frontale o allo studio indipendente. Il maggior interesse suscitato da questo tipo di proposta porta a una migliore comprensione e memorizzazione degli argomenti trattati.

Giocando a ... può essere proposto in due fasi dell'apprendimento:

- al momento dell'introduzione di nuovi argomenti;
- a completamento di un percorso di studi, svolgendo funzioni di verifica delle nozioni apprese, di ripasso generale e di agevolazione della comprensione.

Il possibile campo di applicazione è molto vasto: Giocando a ... può infatti interessare in primo luogo le scuole, le quali rappresentano il primo e il più importante luogo educativo, ma non esclude altri campi di apprendimento per ragazzi quali musei, ludoteche e manifestazioni. Tutto ciò non lascia fuori il coinvolgimento degli adulti: sia perché c'è sempre qualcosa da imparare, sia perché i bambini non sono i soli ad essere sensibili al fattore gioco.

### **Come si svolge:**

L'esperienza-gioco non ha una struttura fissa, ma è costruita "su misura", cioè progettata e modellata sulle esigenze dei richiedenti: questo tipo di esperienza è infatti strettamente legata al suo campo di applicazione, per cui non può esistere un progetto uguale per più destinatari.

Per una buona riuscita dell'attività si devono tenere presenti alcuni punti:

- l'argomento trattato;
- i destinatari (quanti e quali);
- gli obiettivi di apprendimento;

- il luogo;
- i tempi di svolgimento;
- il budget.

Giocando a ... è come un foglio bianco in attesa di essere scritto: una volta stabiliti i punti da seguire si passa all'idea e alla realizzazione.

## **GIOCANDO AL RISORGIMENTO (ipotesi progettuale)**

Giocando al Risorgimento rappresenta una tra le tante possibili realizzazioni di Giocando a ...

### **Perché il Risorgimento:**

Inizialmente perché mancava un anno alle celebrazioni per i 150 anni dell'unità d'Italia e immaginavo che il progetto potesse avere discrete potenzialità d'interesse e di possibile attuazione.

Successivamente, dopo aver scoperto che alcuni piani di studio non comprendevano più la storia risorgimentale o veniva affrontata in modo approssimativo, mi è sembrato giusto provare a colmare queste lacune.

### **La configurazione del gioco:**

Il gioco si configura prendendo spunto dalla struttura del gioco dell'oca, un percorso che accompagni i giocatori attraverso le tappe più significative del Risorgimento che prendono vita in mini-giochi tematici.



---

Fig. 1 - Schema gioco

I quattro padri della patria diventano le pedine di questo gioco e hanno il compito di rappresentare le squadre partecipanti.



Fig. 2 – Personaggi

Il Risorgimento è ricco di personaggi ed eventi importanti, dopo averne selezionati 150 (non a caso), ho creato un puzzle, esso rappresenta l'obiettivo finale del gioco. Le varie squadre attraverso l'inserimento dei pezzi ricreeranno simbolicamente e graficamente l'Italia.



Fig. 3- Eventi-personaggi Puzzle

## GIOCANDO AL RISORGIMENTO

*(Progetto per la scuola media N.Bobbio di Torino sede di via Giovenale Ancina 15)*

Un anno dopo la discussione della tesi, grazie alle professoressa Sapino e Lotito, ho avuto la possibilità di sperimentare il gioco. Dalla configurazione del modello iniziale sono passata alla pianificazione dei dettagli per l'adattamento del gioco alle esigenze dei destinatari e alla successiva realizzazione.

### **Preparazione preliminare:**

Con le insegnanti di riferimento, dopo vari incontri, si sono definiti i seguenti punti:

- argomento richiesto: storia risorgimentale dal 1815 al 1870 (spiegazione dell'argomento alla classe anticipata dalle insegnanti)
- destinatari: II media cc (21 alunni)
- obiettivi di apprendimento: conoscere e comprendere gli avvenimenti che hanno portato all'unità italiana
- luogo di svolgimento: aula scolastica
- tempi: 5 ore totali (divise in 2 giornate)
- budget: 200 euro

Le insegnanti hanno precedentemente diviso la classe in 4 gruppi tenendo conto delle rispettive capacità e potenzialità degli allievi, in modo da creare un certo equilibrio in ogni singola squadra e di conseguenza anche armonia nel relazionarsi con le altre. Ad ogni squadra è stato comunicato in precedenza il personaggio corrispondente ed è stato assegnato il compito di ricercare informazioni, facendo una piccola ricerca; permettendo così di rispondere durante il gioco a delle domande sulla propria "pedina": Mazzini, Garibaldi, Cavour, Vittorio Emanuele II. Le domande sono state create in base alle ricerche fatte dagli allievi per rendere più semplice lo svolgimento del gioco.



Fig. 4 – Scuola Bobbio

### **Funzionamento del gioco:**

La classe viene divisa in 4 squadre e ad ognuna viene assegnato un

personaggio-pedina.



Fig. 5 – Squadre

A turno, le squadre percorrono il tabellone, che è organizzato in diverse tipologie di caselle (gioco, sosta, personaggio, bonus).



Fig. 6 – Tabellone

Ogni casella gioco offre la possibilità a tutte le squadre di sfidarsi ad un mini-gioco, legato ad un episodio del Risorgimento, e di guadagnare una determinata quantità di carte.



Fig. 7 – Minigiocchi

Le 150 carte raffigurano sul fronte un personaggio o un evento del Risorgimento mentre sul retro una porzione della cartina dell'Italia.



Fig. 8 – Carta fronte Carta retro

Lo scopo del gioco è cercare di ottenere più carte delle altre squadre, queste verranno accumulate durante lo svolgimento su un apposito supporto che fungerà da classifica e allo stesso tempo come un puzzle si formerà l'Italia.

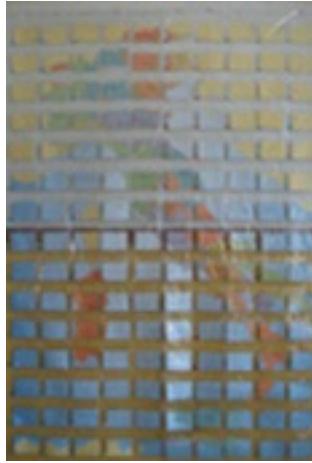


Fig. 9 – Cartina

Il gioco si conclude all'esaurirsi di tutte le carte o arrivando per primi all'arrivo.

## CONCLUSIONE

Questo progetto, che va avanti ormai da due anni, è stato molto impegnativo ma ha portato anche grandi soddisfazioni: sono riuscita a trasformare un'idea in realtà toccando con mano quello che avevo prodotto.

Pur non avendo esperienza nel campo dell'insegnamento e della didattica ho ottenuto fin da subito l'attenzione della classe che ha risposto con entusiasmo e coinvolgimento al gioco.

Penso che il successo della realizzazione sia stato aver usato come traccia principale il modello del gioco dell'oca, semplice e immediatamente riconosciuto, per poi andare ad integrare le nozioni storiche con i *mini-giochi*.

I *mini-giochi* hanno alleggerito le informazioni, ognuno di essi avendo una forma diversa, rappresentava sempre una nuova scoperta, questo ha fatto sì che non si presentassero mai momenti di stallo mantenendo sempre vivo l'interesse.

I supporti, i materiali e i mezzi dei *mini-giochi* sono stati svariati: fogli, cartoncini, colori, adesivi, stampe, cartoline, video e altro ancora.

Anche il *tabellone-classifica* ha rappresentato un elemento importante. Da un lato ha sviluppato un sano agonismo tra le squadre che si davano



battaglia alla conquista delle carte, dall'altro ha suscitato sorpresa nello scoprire che quella stessa classifica che divideva i loro risultati era in realtà un enorme puzzle che ricostruiva interamente la cartina italiana.

Un altro passo importante è stato dare ai ragazzi la possibilità di studiare la storia del proprio personaggio qualche settimana prima del gioco e di costruirsi la propria pedina attraverso un modello pop-up.

Quando alla fine del gioco ho chiesto loro alcune opinioni, mi hanno rimproverato per non aver posto loro abbastanza domande sul personaggio, avrebbero preferito mettersi alla prova con un maggior numero di domande aperte.

Interessante è stata scoprire che il mini-gioco che hanno trovato più stimolante è stato uno dei più complessi tra quelli che avevo creato, mentre alcuni che ritenevo più semplici si sono rivelati di difficile svolgimento.



Il risultato finale è stato molto positivo: il gioco si è dimostrato concretamente un valido aiuto per gli studenti che hanno così appreso le nozioni divertendosi.

Una piccola soddisfazione che mi piace raccontare è che i ragazzi hanno preferito non fare l'intervallo per continuare a giocare... al Risorgimento!

## **ADESSO**

In questo momento sto cercando di diffondere il mio lavoro, di conseguenza sarei molto lieta di ricevere suggerimenti e per chi vuole approfondire non esiti a contattarmi.

<http://www.comune.torino.it/museiscuola/forma/tesi/20102011-imparare-giocando-giocando-al-risorgiment.shtml>