TEMA

Il gioco da tavolo a favore della didattica

Roberto Vicario

Da oltre dieci anni scrive di Videogiochi e cinema, da circa un anno è direttore editoriale di ioGioco, rivista cartacea a cadenza bimestrale che parla del mondo tabletop a 360°

vicarioboardgame@gmail.com

keywords: *: Giochi, Gamification, War game*

Il gioco da tavolo può diventare uno strumento di insegnamento?

Che il gioco da tavolo stia vivendo una vera e propria seconda giovinezza è un dato ormai accertato da tantissimi addetti a lavori e confortato da vendite e fatturati sempre maggiori. Una vera e propria nuova "Golden Age" che porta ogni anno, sulle tavole dei giocatori, tantissimi titoli estremamente trasversali. Vi basti pensare che solamente il mese scorso Essen Spiel (fiera di settore che si tiene annualmente in Germania) sono stati messi in vendita oltre duemila titoli, mentre a Lucca (festival che insieme a Play Modena, è uno dei due punti di riferimento per l'industria in Italia) si sono viste circa 200 nuove uscite tra Giochi di Ruolo e Giochi da Tavolo.

Un mercato ricchissimo, che offre sempre più scelta in grado di spaziare anche su esperienze transmediali, con progetti che pescano a piene mani da varie licenze extra settore (tv, cinema e videogiochi) o che sfruttano la tecnologia (app o realtà virtuale) all'interno delle classiche meccaniche del gioco da tavolo. **Un mondo in costante evoluzione, che sembra quasi voler mostrare al mondo un vero e proprio universo parallelo a quello dell'intrattenimento videoludico basato su differenti elementi ludici.**

In questo Mare Magnum di prodotti, spesso e volentieri ci si dimentica di come moltissimi di questi giochi siano estremamente utili non solo per raccogliere persone attorno ad un tavolo e farle divertire, ma se usati nel modo corretto, possono anche diventare validi strumenti didattici all'interno di un normale percorso di studi che viene stilato dai professori.

Prima di addentrarci in qualche esempio che dimostra la validità didattica del gioco da tavolo, **è bene raccontare di come l'applicazione di questi giochi passi attraverso delle ricerche che sono state svolte nel passato, confermando che l'apprendimento didattico attraverso alcuni particolari giochi può favorire l'allenamento e lo sviluppo di competenze etiche, sociali e cognitive.**

Ovviamente, le varie fasi dell'apprendimento presuppongono la necessità di usare differenti giochi, ma è proprio la grande vastità del mercato (sommata alla presenza di grandi classici utilissimi ancora oggi in ambito didattico) che offre opportunità ai docenti in base a molte esigenze specifiche, lasciando spesso e volentieri al soggetto specifico la facoltà di plasmare alcune delle regole del gioco per adattarlo ad una specifica situazione.

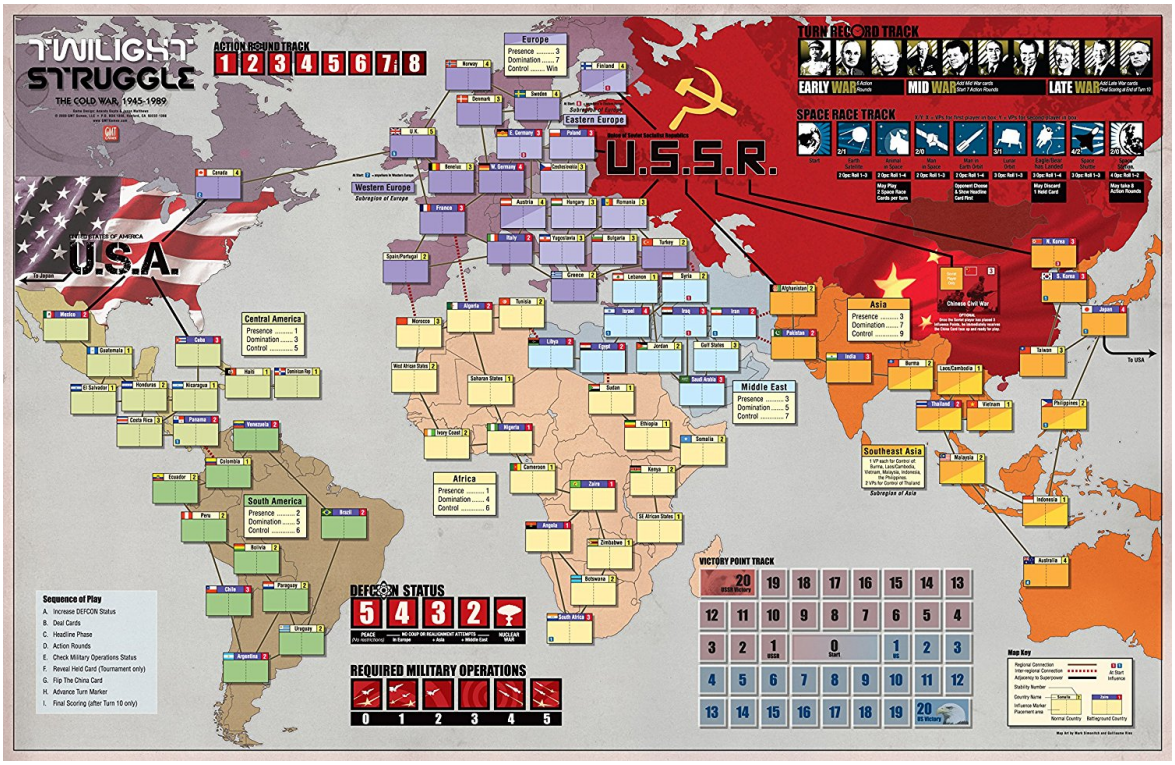
Ma è proprio il concetto di regole uno degli elementi che soprattutto nella fascia asilo-elementari diventa un argomento centrale, che viene fortemente esaltato dal gioco da tavolo. I bambini, pur divertendosi, imparo a giocare seguendo un manuale scritto, prestando quindi attenzione nel seguire quelle regole che dettano il flusso di gioco.

Entrando più nel dettaglio, sono diversi i giochi che possono stimolare la percezione visiva d'insieme, la coordinazione occhi-mano, quella di sintesi e non meno importante la fantasia. Pensiamo a prodotti come Dobble (Asmodee Italia), in cui bisogna trovare due simboli delle stesso tipo su due carte differenti (una in possesso del giocatore), gioco che aiuta a stimolare i riflessi; Boost! (Cranio Creations) titolo che aiuta i bambini a catalogare le varie categorie e rafforza la percezione visiva d'insieme. Si tratta di alcuni semplici esempi molto utili per dimostrare la validità sin dalla scuola primaria di molti giochi. Inoltre, è sempre bene ricordare che il gioco da tavolo aiuta moltissimo anche i ragazzi con difficoltà di apprendimento, con figure di riferimento (come i ludologi e in alcuni casi anche psicologi) che utilizzano in maniera efficace il gioco da tavolo all'interno delle terapie per i pazienti più giovani.

Passando ad età più elevate, sono diversi gli esempi che proprio all'interno delle scuole hanno permesso ai docenti di sfruttare lo strumento ludico come metodo di insegnamento. È il caso di **Timeline (Asmodee Italia) gioco che chiede ai giocatori di creare una vera e propria linea temporale in cui vanno incastrati determinati eventi storici raffigurati su delle carte.** Più carte riempiranno la timeline, più preciso dovrà essere il posizionamento della carta e quindi il ricordo della data esatta di quel dato avvenimento. Sul lato della geografia, Uppsala (dV Giochi) offre diverse varianti dalle città d'Europa, passando per quelle del mondo fino ad arrivare all'edizione con le città italiane. Sfruttando i quattro riferimenti cardinali, bisognerà piazzare luoghi iconici delle città (pescati da un mazzo di carte) tenendo come riferimento un luogo specifico pescato anch'esso casualmente. Uno strumenti utilissimo per insegnare, giocando, il posizionamento e la morfologia del nostro pianeta. Ma anche l'aspetto creativo (utilissimo in molte materie) viene fortemente stimolato dal gioco da tavolo; vi basti pensare a prodotti come Dixit (Asmodee Italia) o Raccontami una Storia (Pendragon Game Studio).

Non sono da sottovalutare nemmeno i war game o più in generale giochi a sfondo storico; titoli che ricreato su un tavolo eventi storici realmente accaduti, mettendo i giocatori nei panni di fazioni o figure storiche all'interno di specifici accadimenti storici. Giochi che spesso e volentieri possono essere sfruttati dai docenti delle scuole superiori o addirittura in alcuni casi (specialmente all'estero) nelle università. Pensiamo ad esempio a Twilight Struggle, titolo che ci fa rivivere tutti i momenti più importanti della Guerra Fredda, mettendoci a capo delle due super potenze: USA e URSS. Attraverso una serie di carte che rappresentano alcuni momenti realmente accaduti di questo conflitto (come ad esempio Il Piano Marshall o la crisi missilistica di Cuba) i giocatori si alternano nell'influenzare i paesi del mondo, portando così il relativo tracciato verso la vittoria di una o dell'altra fazione, ma tenendo sempre ben sotto controllo quelle azioni che potrebbero far abbassare il *defcon* (un sistema di stato di allarme creato durante la Guerra Fredda dagli Stati Uniti per indicare il rischio di una imminente Guerra Nucleare) e quindi portare il mondo in guerra nucleare. Altro

esempio di titoli a sfondo storico è Memoir '44 (Days of Wonder), un gioco piuttosto leggero che ci mette nei panni degli americani o dell'esercito tedesco durante i primi momenti dell'invasione francese, con tanto di sbarco in Normandia annesso. Alcuni esempi di un mondo vastissimo, che conta - entrando più nello specifico campo dei giochi di guerra puri - titoli in grado di simulare eventi storici antichi come le guerre del Peloponneso, Le Guerre Napoleoniche e molto altro ancora. Alcuni esempi possono essere: Annibale contro Amilcare, Radetzky Milano 1848, Waterloo: Enemy Mistakes e Cyclades.



Entrando nello specifico è quindi possibile coinvolgere gli studenti all'interno di attività che gli permettono di vivere in prima persona alcuni passaggi di quello che stanno studiando, facendoli immedesimare e dandogli la possibilità di prendere decisioni che li porteranno a riflettere su quelle che sono state cause e conseguenze di molti conflitti. In questo modo il docente può sfruttare a suo vantaggio la componente ludica.

Infine è anche corretto ricordare che l'evoluzione del gioco da tavolo moderno passa anche dalla forza che questo medium ha dimostrato nel trattare argomenti che non sono per nulla banali, ma al contrario, richiedono una certa sensibilità per essere affrontati. È il caso di **This War of Mine (Pendragron Game Studio), adattamento da tavolo di un famoso videogioco, che mette i giocatori nei panni di rifugiati durante una vera e propria guerra civile.** La gestione della colonia, la necessità di trovare cibo, acqua e riscaldare la casa, passa attraverso una serie di scelte narrative (contenute all'interno di un vero e proprio diario delle storie) che sono state scritte prendendo spunto da fatti realmente accaduti durante alcune delle più sanguinose e recenti guerre civili, come quella in Bosnia ed Erzegovina.

Un modo diverso, e probabilmente innovativo se usato nel modo corretto, che molti docenti potrebbero usare (e che molti già utilizzando!) per rendere ancora più partecipi gli studenti facendoli diventare, attraverso lo strumento ludico, parte attiva della lezione. La speranza è quella che la validità di questi giochi venga sempre più riconosciuta, e all'interno di questo articolo squisitamente divulgativo, abbiamo accesso in alcuni docenti la lampadina della curiosità, per esplorare un mondo che può offrire opportunità didattiche interessanti.