

L'USO A SCUOLA DI QUESTO GIOCO

IDEE E CONSIGLI PER GLI INSEGNANTI



DESTINAZIONE EUROPA



PREMESSA

Sedersi attorno ad un tavolo, uno di fronte all'altro, stare insieme, dopo un periodo in cui le distanze sociali sono state "obbligatorie", vuole dire non solo riprendersi uno spazio di quotidianità e normalità, ma soprattutto riscoprire qualcosa che è proprio dell'essere umano.

Il gioco da tavolo fa parte della nostra cultura umana. È sempre stato il modo per rappresentare in piccolo il mondo, in cui i giocatori devono affrontare ostacoli e riuscire a trovare una soluzione ai problemi. Il gioco con le sue regole, con le sue pedine, con tutti i suoi elementi è in grado di appassionarci e, nella sua complessità, fa rivivere una realtà multiforme dove è possibile confrontarsi, quale singolo individuo e come gruppo. Il rispetto delle regole, la loro conoscenza e la condivisione della loro importanza è il primo passo per l'educazione alla cittadinanza.

Destinazione Europa non è, però, solo un gioco: è qualcosa di più. Viaggiando con le storie, immedesimandosi nei protagonisti sarà possibile riscoprirsi più umani e cittadini del mondo.

LO SVILUPPO DEL GIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO

La realizzazione del progetto ha visto coinvolti docenti delle Scuole ed educatori delle organizzazioni del Terzo settore partner. Si è trattato di un vero e proprio processo di accompagnamento allo sviluppo del gioco. Hanno condiviso con il team tecnico tutte le fasi e contribuito alla costruzione di uno strumento finalizzato a trasmettere in maniera efficace gli obiettivi didattici collegati al fenomeno della migrazione verso l'Europa.

Destinazione Europa, infatti, pur mantenendo le caratteristiche di un gioco da tavolo, è una

straordinaria occasione per mettere in relazione e creare trasversalità tra discipline, capace di generare nuovi apprendimenti e competenze negli alunni.

Partendo da un'idea di gioco di ruolo, l'èquipe di studio, formata da educatori ed esperti in mediazione culturale, psicologi e designer, ha proposto diverse rielaborazioni dopo sessioni di test, nelle quali sono stati raccolti suggerimenti su strategie e tattiche. Ci si è confrontati sul grado di dinamicità, capacità di coinvolgimento, livello di cooperazione e competizione necessari a rendere il gioco coerente con gli obiettivi didattici e al contempo accattivante. Un lavoro che ha permesso di rafforzare le finalità ma anche la "giocabilità" del gioco stesso.

Così si è giunti ad un prototipo finale, al quale i docenti sono stati invitati a dare un contributo relativamente alle finalità e alle possibilità di uso didattico, tracciando anche percorsi legati agli assi di apprendimento.

In questo senso sono risultati prioritari quello Comunicativo ed Umanistico, ma si sono raccolti interessanti suggerimenti legati anche agli assi Scientifico, Tecnologico, Argomentativo e Metodologico.



GLI ASSI DI APPRENDIMENTO: I SUGGERIMENTI DEI DOCENTI

ASSE LINGUISTICO COMUNICATIVO

> Il gioco può sicuramente aiutare i partecipanti ad ampliare i propri punti di vista e comprendere, con maggiore flessibilità, il comportamento e la vita di altri. Soprattutto nella prima parte, in cui viene consegnato un passaporto ai giocatori, questi conoscono le storie e il contesto socio-culturale ed economico dei Paesi di provenienza dei migranti.

> È questa una buona occasione per far sviluppare ai partecipanti le competenze di base, le azioni possibili per il raggiungimento di un obiettivo e le opportunità. Permettere alla classe non solo di conoscere e conoscersi, ma di comprendere che in fondo molti problemi sono comuni e che è necessario esplorare la vita interiore dell'alunno per entrare nelle motivazioni di determinati atteggiamenti.

> Attraverso la "narrazione" di sé, che vede nel racconto delle storie personali il suo paradigma, sarà possibile percorrere la propria storia all'interno del pianeta terra... una storia nella Storia.

Idee e consigli:

> Approfondire le emozioni e i vissuti emotivi che il personaggio ha suscitato nel giocatore.

> Utilizzo di tecnologie con spirito critico.

ASSE STORICO UMANISTICO

> Il gioco risulta estremamente plastico prestandosi all'uso didattico in tutte le aree disciplinari. Come emerso dagli incontri di valutazione con docenti ed educatori, la parte del gioco più adatta alla discussione nell'area storico umanistica è la storia personale, che deve essere letta e compresa e portare ad una riflessione. Lo studio delle motivazioni che

sottendono ai fenomeni migratori è e deve essere programma di studio sia nelle discipline umanistiche che in quelle giuridiche.

> Le zone di partenza con le loro peculiarità storico-sociali, il viaggio e la capacità e la logica nelle scelte da prendere man mano che il percorso avanza, permetteranno di ascoltare, ragionare e identificare i problemi altrui cercando le possibili soluzioni alle prove poste dagli imprevisti. I ragazzi potranno interpretare criticamente i contenuti delle diverse storie.

Idee e consigli:

> Soffermarsi inizialmente sul contesto storico, politico, economico e sociale del Paese di provenienza, man mano che si arriva in un luogo provare a conoscerlo geograficamente e storicamente

> Si potrebbe partire dall'Art.2 e dall'Art.3 della nostra Costituzione, poi dagli Art.1 e 2 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, approfondendo il contesto, e interagire con ragazze e ragazzi ascoltandoli.

> Occorre rileggere e approfondire la propria disciplina sotto la lente di ingrandimento del fenomeno migratorio, sempre presente lungo la storia, e che tocca, a livelli diversi, altre discipline. Alcuni testi utili possono essere quelli che trattano il fenomeno a livello sociologico (ad esempio: L. Zanfrini, Sociologia delle migrazioni, Laterza 2016).

ASSE SCIENTIFICO MATEMATICO E TECNOLOGICO

> La complessità del gioco, le sue regole e il superamento degli ostacoli, il calcolo delle risorse economiche a disposizione e l'utilizzo delle abilità portano il giocatore a raccogliere tutte le informazioni necessarie e a riflettere sulle conseguenze delle proprie scelte.

ASSE LOGICO ARGOMENTATIVO

> Nel momento in cui si leggono e/o raccontano le storie, è molto importante riuscire ad ascoltare, a ragionare e a identificare i problemi

altrui cercando le possibili soluzioni attraverso gli imprevisti. Interessante è soprattutto riuscire a interpretare criticamente i contenuti delle diverse storie.

Idee e consigli:

- > Supporto delle voci narranti.
- > Base musicale.
- > Esame dei documenti forniti ai partecipanti.

ASSE METODOLOGICO

> Giocare stimola la curiosità, aiuta ad incrementare la conoscenza della realtà e soprattutto sviluppa le competenze di base. Superare delle difficoltà e rialzarsi non solo gratifica, ma sviluppa un senso di benessere e fa crescere anche l'autostima.

ALTRI SUGGERIMENTI PER ARRICCHIRE L'ESPERIENZA DI GIOCO

- > Dotare i partecipanti di un diario di bordo del personaggio che interpretano, in cui esplicitare le emozioni personali.
- > Creare delle mini squadre per coinvolgere più persone. Il gioco è completo e snello. Risulta versatile, si può manipolare per essere modificato all'occorrenza per il raggiungimento di un obiettivo piuttosto che un altro. Può essere usato anche in squadre. Può essere chiesto di non svelare la storia personale sino al termine del gioco, inducendo gli avversari a scoprire l'origine dei migranti.
- > Inserire momenti di riflessione sulle storie e sul percorso.
- > Mettere in risalto la parte emotiva attraverso un pensiero, una piccola poesia, anche una sola parola.
- > Interiorizzazione degli input che offre il gioco e conseguente scrittura creativa.
- > Prevedere brevi spazi di sosta durante il gioco che potrebbero chiamarsi "un momento di riposo" per far esprimere le emozioni del viaggiatore anche con una breve frase.

> Nello svolgimento del gioco è auspicabile prevedere, accanto ai giocatori, le figure degli osservatori. Ciò servirà al gruppo per dar vita e inizio ad un confronto sulla tematica dell'immigrazione.

> Approfondire tutto quanto accade dopo essere giunti in Europa o nei vari Paesi europei di maggiore affluenza di migranti. Trattazione della disciplina normativa nazionale e delle politiche europee.

> Il gioco potrebbe essere accompagnato in conclusione da testimonianze, con la presenza di qualcuno che abbia fatto l'esperienza dell'approdo in Europa.

