



PROGETTO DI CONTINUITA' IN VERTICALE
TRA SCUOLE ELEMENTARI-MEDIE-SUPERIORI

*Il Barone in gioco.
Ovvero i misteri dell'isola 2*

ANNO SCOLASTICO 2002/2003

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Il Progetto “Il barone in gioco. Ovvero i misteri dell’isola 2” è la continuazione, l’integrazione, lo sviluppo del Progetto “Inter...siti.it” realizzato nel nostro Circolo Didattico fin dall’anno scolastico 1999/2000 e premiato dal Concorso CRT 2000.

Se nel Progetto “Inter...siti.it” le scuole coinvolte erano quelle del nostro Circolo, le elementari dei Circoli di Greve in Chianti e 77° di Napoli, ora è previsto il lavoro in rete delle scuole elementari del nostro Circolo, del Circolo di Omegna 2, delle Scuole Medie di Omegna, dell’Istituto Cobianchi, in un lavoro di continuità dalle elementari alle superiori.

La convinzione che ci ha sorretto finora e che ci spinge a portare avanti anche un progetto in continuità verticale tra scuole, è quella che sia importante per la ricerca didattica individuare nuovi approcci che combinino, in un’attività multidisciplinare, l’apprendimento e il gioco, attraverso l’uso delle nuove tecnologie, la creazione di prodotti multimediali e di un videogioco a più livelli.

Nel Convegno “Da Rodari al futuro: la Grammatica della Fantasia nell’epoca dei new media”, previsto dal Progetto “Inter...siti.it” e realizzato il 1° e il 2 marzo 2002 ad Omegna, presso il “Parco della Fantasia Gianni Rodari”, si è sostenuta l’ipotesi, ampiamente argomentata e dimostrata, che Rodari è stato un grande produttore di metafore virtuali ed un anticipatore delle tematiche legate all’uso delle tecnologie nell’epoca della post-informazione.

I ricercatori universitari e gli esperti di giochi e di Rodari, hanno, in modo unanime, convenuto che “fantasia e computer” vanno d’accordo, così come dimostrato attraverso i lavori svolti dalle varie scuole coinvolte nel Progetto “Inter...siti.it” e presenti al Convegno.

Rodari disse “...confrontate i giocattoli dei nonni con quelli che affollano le vetrine di Natale. Anche i giocattoli cambiano, come cambia il mondo. A questo sono legati anche eccessi ed errori. Nelle vetrine, a volte, anche il consumismo celebra i suoi trionfi. Ma una lezione positiva può venire comunque allo scrittore e dirgli che gli oggetti della fantasia non sono numerati una volta per sempre, che accanto alle belle favole antiche ne possono legittimamente nascere di nuove, che non bisogna aver paura di giocare con gli oggetti del presente. I bambini lo fanno di già, spontaneamente. Sono sempre un passo avanti. Chi parla loro delle cose di oggi, anche seriamente, non fa che raggiungerli in cima alla scala.”(Gianni Rodari, Monaco di Baviera, 1977 Mostra del libro per l’infanzia e la gioventù).

All’epoca in cui Rodari pronunciò il discorso non esistevano ancora PC, né tanto meno i videogiochi eppure sembra chiaro oggi, rileggendo queste parole, il riferimento ai nuovi giochi così globalizzanti e pervasivi. Può la scuola rimanere insensibile e lasciare fuori dalla porta un’esperienza tanto incisiva e totalizzante? Cosa possiamo fare noi educatori ed operatori scolastici per dare ai ragazzi strumenti adatti per comprendere, per cercare di sviluppare il loro senso critico, per fare in modo che ciascuno accresca il senso della realtà pur rimanendo immerso in un mondo di virtualità?

Il videogioco deve entrare nella scuola perché attraverso di esso si veicolano contenuti e apprendimenti che hanno valenza formativa. La diffidenza di docenti e genitori nei riguardi del videogioco spesso nasce da una scarsa conoscenza del nuovo, da una incapacità dell’adulto di interagire con il computer, dal senso di esclusione che provano: è preferibile quindi ignorare totalmente quanto un videogioco possa essere avvincente, emozionante, divertente e istruttivo. Verso questa tematica all’interno del Convegno si è sviluppato un interesse crescente da parte di un gruppo di insegnanti operanti in vari gradi dell’istruzione scolastica. L’idea che oggi vogliamo concretizzare parte quindi dalla conoscenza dei videogiochi, dall’operazione di smontaggio e rimontaggio dei videogiochi stessi, da una loro analisi sotto vari punti di vista: narrativo, iconografico, musicale, tecnico, psicologico (analisi delle valenze emotive), per arrivare poi alla costruzione di un nostro videogioco. Un primo passo è già stato fatto da tre

classi 5[^] del 1° Circolo Didattico di Omegna che, nel corso dell'anno scolastico 2001/2002, hanno realizzato un videogioco interattivo chiamato "L'Orco in Attila". Il titolo del videogioco non è altro che l'anagramma del titolo del racconto di Gianni Rodari, "La torta in cielo", da cui è stato liberamente tratto.

Rodari continua ad essere lo scrittore di riferimento attraverso:

- l'utilizzo delle tecniche proposte dalla "Grammatica della Fantasia";
- la lettura e la rielaborazione di altri testi di Rodari;
- la creazione di lavori ispirati alle tecniche rodariane.

Il nostro Progetto non prevede solo lavori in continuità verticale, ma anche un collegamento sinergico in continuità orizzontale con l'Ente Locale: il Comune di Omegna. Il Comune, soggetto molto attivo sul piano della promozione culturale, per ricordare il proprio illustre cittadino, Gianni Rodari, ha creato, insieme alla Comunità Montana Cusio Mottarone, una struttura, il Parco della Fantasia, a lui intitolata. Il Parco consta di una struttura al chiuso, la Ludoteca con i "Laboratori della Fantasia", e di una parte all'aperto "I giardini della torta in cielo", situata su una collina dominante il Lago d'Orta, scenario di tante opere rodariane. Nel Parco sono già state realizzate, si stanno realizzando, si prevede di realizzare iniziative in collaborazione con le scuole del territorio e non, per appoggiare ed integrare sperimentazioni e programmi didattici che sostengano la metodologia dell'educazione alla fantasia, nonché l'incentivazione della ricerca culturale e pedagogica, tramite convegni, seminari, incontri.

Il nostro Progetto prevede non solo un lavoro integrato delle scuole tra loro e delle scuole con l'Ente Locale, ma anche delle scuole con l'Università. Infatti tutto il lavoro è supervisionato dalla Docente di Teoria della Comunicazione dell'Università Federico 2° di Napoli, cui si deve il documento pedagogico-didattico di riferimento.

Un progetto in sinergia tra la scuola e l'extrascuola può veramente mettere in campo tante forze innovative nell'ottica del miglioramento dell'offerta formativa e della qualità del servizio.

Loredana Lodolo
M. Gabriella Strino

SCHEMA DI PROGETTO

TITOLO

Il barone in gioco ovvero i misteri dell'isola due

OBIETTIVI E DESTINATARI

Finalità generale: costruzione di un videogioco a più livelli intitolato: *Il barone in gioco ovvero i misteri dell'isola due*

Finalità educative	Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Destinatari
<ul style="list-style-type: none">❑ Prevenzione della dispersione scolastica❑ Sostegno della motivazione allo studio❑ Prevenzione delle difficoltà di apprendimento❑ Inserimento dei soggetti portatori di handicap❑ Innovazione didattica❑ Realizzazione di nuove forme di cooperazione e scambio tra alunni/alunni, alunni/docenti, docenti/docenti❑ Realizzazione di una rete di scuole(dalle materne alle superiori) attiva sullo stesso filone di ricerca❑ Interazione e scambio con il territorio (Parco della Fantasia)	<ul style="list-style-type: none">❑ Conoscere il computer, le sue funzioni e saper operare autonomamente con esso❑ Imparare a leggere i testi multimediali❑ Imparare a classificare diverse tipologie di videogames❑ Progettare e realizzare semplici produzioni multimediali a carattere linguistico letterario con attenzione particolare ai diversi stili cognitivi❑ Educazione tra pari	<p>Elementari</p> <ul style="list-style-type: none">❑ Imparare ad usare un videogioco❑ Imparare ad utilizzare strategie cognitive differenti❑ Esprimere sentimenti ed emozioni legate all'utilizzo dei videogiochi❑ Classificare varie tipologie di videogiochi <p>Medie</p> <ul style="list-style-type: none">❑ Capacità di analizzare un videogioco❑ Capacità di progettare e realizzare produzioni multimediali❑ Capacità di lavorare in equipe	<ul style="list-style-type: none">❑ Alunni scuola elementare❑ Studenti scuola media❑ Studenti del biennio della scuola media superiore❑ Studenti del triennio indirizzo informatica

<ul style="list-style-type: none"> □ Sviluppo della creatività attraverso l'approccio al pensiero rodariano (La grammatica della Fantasia) 		<p>Biennio Istituto Industriale Scienze umane e Sociali</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Sviluppo della capacità di analisi di un testo narrativo □ Progettare e realizzare semplici produzioni multimediali a carattere linguistico letterario con attenzione particolare ai diversi stili cognitivi <p>Biennio Linguistico</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Rinforzo e approfondimento delle strutture linguistiche e lessicali acquisite □ Pratica e rinforzo delle abilità di comprensione scritta, della comprensione orale e della produzione scritta <p>Triennio Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Rapportarsi con studenti ed insegnanti al di fuori della propria scuola □ Confrontarsi e interagire con studenti di altri indirizzi per uno 	
---	--	---	--

		<p>scambio di competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Rispondere a richieste di aggiornamento nell'uso di strumenti informatici ❑ Affrontare le problematiche relative alla realizzazione di un videogioco ❑ Conoscere esigenze e caratteristiche di una specifica fascia di fruitori di videogiochi ❑ Applicare le conoscenze informatiche acquisite per sviluppare un prodotto secondo una precisa commessa 	
--	--	---	--

DURATA DEL PROGETTO

Anno scolastico 2002/2003

DESCRIZIONE DETTAGLIATA E PROGRAMMA TEMPORALE SCUOLE ELEMENTARI OMEGNA 1° E 2° CIRCOLO

Classi 4^e 5^e

Analisi del videogioco come testo

Produzione del testo

FASE 1 ottobre/novembre	FASE 2 dicembre/gennaio	FASE 3 febbraio/marzo	FASE 4 marzo/maggio
<p>Attività in classe e in laboratorio - lettura del romanzo di Rodari: “C’era due volte il Barone Lamberto” -conoscere tipologie di giochi differenti -imparare ad utilizzare un videogioco -esprimere sentimenti ed emozioni legate all’utilizzo dei videogiochi</p> <p>verifica: osservazione sistematica sulle modalità cognitive adottate dai b/i e sulla capacità di esprimere emozioni</p>	<p>Attività in classe e in laboratorio -compiere prime classificazioni empiriche -classificare varie tipologie di videogiochi -analizzare la struttura di un semplice videogioco (L’orco è in Attila)</p> <p>verifica: capacità di compiere classificazioni e di analizzare un semplice videogioco</p>	<p>Attività in classe -analisi del testo di Rodari con lettura guidata -individuazione dei percorsi ludici -preparazione della mappa concettuale -progettazione dei giochi</p> <p>verifica: scheda di gioco individuale</p>	<p>Attività in classe e in laboratorio -traduzione nei linguaggi informatici -assemblaggio del gioco</p> <p>verifica: presentazione del prodotto finito</p>

DESCRIZIONE DETTAGLIATA E PROGRAMMA TEMPORALE SCUOLE MEDIE STATALI DI OMEGNA

CLASSI SECONDE: A, C e D

Analisi del videogioco come testo

Produzione del gioco

FASE 1 ottobre/novembre	FASE 2 dicembre/gennaio	FASE 3 febbraio/marzo	FASE 4 marzo/maggio
<p>Attività in classe - lettura del romanzo di Rodari: “C’era due volte il Barone Lamberto” -analisi delle strutture di un videogioco -definizione degli elementi fondamentali che compongono un videogioco -classificazione dei diversi tipi di video con l’ausilio di una scheda</p> <p>verifica: produzione di classificazione e confronto tra le scuole</p>	<p>Attività in classe -introduzione ai linguaggi - introduzione ai linguaggi e agli strumenti informatici -alfabetizzazione all’uso dei software - individuazione dei percorsi ludici proposti dal testo di partenza</p> <p>verifica: scomposizione della struttura di un videogioco</p>	<p>Attività a classi aperte -analisi del testo di Rodari con lettura guidata -individuazione dei percorsi ludici -costruzione dei giochi</p> <p>verifica: scheda di gioco individuale</p>	<p>Attività a classi aperte -traduzione nei linguaggi informatici -assemblaggio del gioco</p> <p>verifica: presentazione del prodotto finito</p>

DESCRIZIONE DETTAGLIATA E PROGRAMMA TEMPORALE: I.T.I. COBIANCHI

Classi prime

Istituto Industriale
Scienze Umane e Sociali
Linguistico

Analisi del videogioco come testo

Produzione del testo

FASE 1 ottobre/novembre	FASE 2 dicembre/gennaio	FASE 3 febbraio/marzo	FASE 4 marzo/maggio
Attività a classi unite, triennio informatico/biennio -alfabetizzazione all'uso degli strumenti informatici -definizione degli elementi fondamentali che compongono un videogioco -classificazione dei diversi tipi di video con l'ausilio di una scheda	Attività a classi unite, triennio informatico/biennio -analisi delle strutture di un videogioco -introduzione ai linguaggi	Attività in classe divisi a gruppi con la tecnica dell'apprendimento cooperativo -analisi del testo di Rodari con lettura guidata -individuazione dei percorsi ludici -costruzione dei giochi	Attività a classi unite, triennio informatico/biennio -traduzione nei linguaggi informatici -assemblaggio del gioco
verifica: produzione di classificazione e confronto tra le scuole	verifica: scomposizione della struttura di un videogioco	verifica: scheda di gioco individuale	verifica: presentazione del prodotto finito

Triennio Informatica

FASE 1 ottobre/novembre	FASE 2 dicembre/gennaio	FASE 3 febbraio/marzo	FASE 4 marzo/maggio
Attività in classe divisi a gruppi <ul style="list-style-type: none">– Definizione di interventi per alfabetizzazione informatica– Ricerca di materiale relativo ai videogiochi, utilizzando testi e Internet– Analisi e studio del materiale, individuazione di strumenti software specifici verifica: produzione di classificazione e confronto tra le scuole	Attività in classe e in laboratorio divisi in gruppi <ul style="list-style-type: none">– Lezioni di esperti relative alla realizzazione di videogiochi– Studio della struttura di un videogioco verifica: definizione di metodi e strumenti da utilizzare	Attività in laboratorio divisi in gruppi <ul style="list-style-type: none">– Studio degli strumenti software, esercitazioni verifica: applicazioni software	Attività in laboratorio divisi in gruppi <ul style="list-style-type: none">– Costruzione del videogioco– Verifica del prodotto, test, modifica verifica: presentazione del prodotto finito

ASPETTI TECNOLOGICI

Per l'attuazione del progetto saranno utilizzati i seguenti programmi: Word, Front Page, Flash, programmi di fotoritocco, programmi di manipolazione di files sonori.

GRUPPO DI LAVORO E ALTRE RISORSE

SCUOLE ELEMENTARI

- ❑ 4 insegnanti di ambiti disciplinari diversificati
- ❑ collaborazione interdisciplinare di altre insegnanti delle classi (esterne al progetto)
- ❑ 4 classi 4[^] e 5[^]
- ❑ risorse hard-ware e soft-ware dei laboratori di informatica dei due Circoli e di piccoli laboratori dei plessi staccati

SCUOLA MEDIA STATALE DI OMEGNA

- ❑ 3 insegnanti: 2 italiano, 1 educazione tecnica
- ❑ 3 classi seconde A, C e D
- ❑ risorse hard-ware e soft-ware del laboratorio di informatica

I.T.I. COBIANCHI

- ❑ 6 insegnanti di L1-L2 (italiano e lingua straniera) del biennio
- ❑ 2 insegnanti di Psicologia
- ❑ 2 Insegnanti di Informatica
- ❑ 4 classi prime
- ❑ 1 classe quinta informatica
- ❑ risorse hw e sw dell'indirizzo di informatica

PARCO DELLA FANTASIA COMUNE DI OMEGNA

- ❑ Direttori, animatori ed esperti

UNIVERSITA' FEDERICO SECONDO DI NAPOLI

- ❑ 1 Docente di teoria dell'informazione

PROCEDURE ORGANIZZATIVE

- ❑ Inserimento nel Piano dell'Offerta Formativa
- ❑ Riconoscimento e valorizzazione delle reciproche competenze
- ❑ Utilizzazione flessibile delle competenze specifiche dei vari insegnanti
- ❑ Presenze docenti informatica /lettere, psicologia/informatica, lettere/psicologia
- ❑ Articolazione flessibile dei gruppi classe: biennio/biennio, biennio/triennio (informatica)
- ❑ Utilizzazione di tecniche di cooperative learning e di peer education

CORSI DI FORMAZIONE

Si prevedono due momenti formativi da tenere, ad inizio d'anno, avvalendoci della collaborazione e delle risorse messe a disposizione dal Parco della Fantasia, in compartecipazione con le scuole coinvolte nel progetto stesso. (Si rimanda per lo specifico alla parte di progetto stilato dal Parco della Fantasia).

VERIFICA DI AVANZAMENTO DEL PROGETTO

La verifica avverrà a vari livelli e con le seguenti scadenze:

CON GLI ALUNNI

- ❑ Verifica in itinere attraverso: l'osservazione sistematica dei comportamenti cognitivi, emotivi e sociali
- ❑ Somministrazione di questionari e schede di verifica sui singoli obiettivi
- ❑ Verifica finale attraverso presentazione del prodotto finito

CON GRUPPO DI PROGETTO

- Tramite rete una volta al mese, o con scadenze più ravvicinate in caso di necessità, per verificare lo stato di avanzamento dei lavori
- In presenza ogni bimestre per verificare gli obiettivi bimestrali
- Momento di verifica finale e presentazione comune dell'elaborato finale

CON ORGANI COLLEGIALI

- Verifiche bimestrali di classe e Interclasse
- Verifiche quadrimestrali al C.D. e al C. d. I.

CON IL TERRITORIO

- Tramite rete con l'Università di Napoli per monitorare il lavoro in fase di produzione.
- incontri con i rappresentanti del Parco della Fantasia (inizio anno in occasione del corso di Formazione, in occasione del campus della Fantasia, festa finale di presentazione del prodotto)
- verifica con la CRT

SPESE DEL PROGETTO		
Scuola Elementare Omegna 1		
Spese del personale: n° 100 h (2 insegnanti) ore non di insegnamento		
	1943,00	
n° 10 h (assistenti amministrativi)	159,70	
n° 20 h (direttore amministrativo)	402,80	
Manutenzione	1000,00	
Commesse esterne compartecipazione al Corso di aggiornamento	180,00	
Software Flash e videogiochi	320,00	
Prodotti di consumo	80,00	
TOTALE	4085,5	

Scuola Elementare Omegna 2		
Spese del personale: n° 100 h (2 insegnanti) ore non di insegnamento		1943,00
Commesse esterne compartecipazione al Corso di aggiornamento		180,00
Software Flash e videogiochi		320,00
Prodotti di consumo		49,00
TOTALE		2492,00
Scuola Media Statale Omegna		
Spese del personale: n° 150 h (3 insegnanti) ore di non insegnamento		2914,50
n° 60 h (3 insegnanti) ore di insegnamento		2081,40
Commesse esterne compartecipazione al Corso di aggiornamento		180,00
Software Flash e videogiochi		320,00
Prodotti di consumo		110,00
TOTALE		5605,9
Istituto Cobianchi		
Spese del personale: n° 270 h (9 insegnanti) ore di non insegnamento		5246,10
Commesse esterne compartecipazione al Corso di aggiornamento		180,00
Prodotti di consumo		109,00
TOTALE		5535,10

PARCO DELLA FANTASIA GIANNI RODARI

Direzione

Via Verta, 9 – 28887 Omegna –
www.rodariparcofantasia.it

Comune di Omegna e Comunità Montana Cusio Mottarone hanno istituito il Parco della Fantasia Gianni Rodari con il dichiarato obiettivo di sostenere e alimentare la ricerca sulle metodiche dell'educazione della fantasia e della creatività, nonché stimolare la scoperta e la conoscenza della letteratura per l'infanzia; il tutto applicando o ideando metodologie attive e interattive tra i soggetti territoriali ed extraterritoriali.

Da qui ne deriva la disponibilità alla collaborazione con le scuole del territorio per sviluppare sperimentazioni e programmi didattici e la volontà di rappresentare un servizio utile per una rete di scuole regionali, nazionali, straniere, che condividano obiettivi e programmi.

Contenuto della collaborazione con il Circolo didattico Omegna 1, capofila del progetto.

In particolare il Parco ritiene di poter mettere a disposizione strumenti ed energie, per un totale di 11.690,00 euro, ripartiti come indicato qui di seguito.

Tale impegno consentirebbe di attivare:

1 – Un seminario su “Significato strategico, pedagogico, culturale, economico dell’inserimento delle nuove tecnologie nella scuola”.

Iniziativa indirizzata agli insegnanti locali ma aperta a insegnanti della Regione Piemonte; prevista una quota di iscrizione per gli esterni di € 30; partecipanti massimi n° 150.

Risorse proprie:

Utilizzo sede	300,00 €
Organizzazione	250,00 €
Fondo spese per lezioni	500,00 €
	<hr/>
	1050,00 €

2 – Un corso di formazione su “Tecniche informatiche applicate alla scrittura, alla teoria della comunicazione e dei videogiochi”.

Il percorso formativo è riservato agli insegnanti delle scuole interessate, avrà un contenuto definito e concordato con gli stessi, si articolerà in alcuni incontri generali ed alcuni gruppi di lavoro specifici, nonché in momenti di consulenza e supervisione durante l'anno scolastico.

Risorse proprie:

Utilizzo apparecchiature sede	780,00 €
Organizzazione, segreteria, informazione	500,00 €
Fondo per lezioni	500,00 €

1780,00 €

3 – Sito. Sezione che seguirà lo sviluppo del Corso (con la messa in rete dei risultati degli approfondimenti) e che punterà alla valorizzazione delle esperienze del gruppo di progetto; ad attrarre nuove scuole interessate ed a sviluppare il nascente “Club Rodari”, associazione delle scuole che utilizzano Rodari nella didattica.

Risorse proprie:

Utilizzo apparecchiature e organizzazione	1000,00 €
Individuazione e trattamento dati	780,00 €
Gestione tecnica	2800,00 €
Materiali a stampa	500,00€

5080,00 €

4 – Campus della fantasia. Incontro di due giorni tra le classi coinvolte nel progetto, aperto alla partecipazione eventuale di altre scuole interessate. L’iniziativa mira a creare tra gli alunni una condivisione del significato della sperimentazione, attraverso il vivere in comune, la presentazione agli altri delle proprie realizzazioni, la partecipazione in gruppi misti ai laboratori rodariani e al gioco.

I materiali preparati dalle classi verranno immessi nelle postazioni del Parco per essere testati tra il pubblico giovanile che lo frequenta.

Risorse proprie:

Utilizzo sede (cifra forfettaria per una settimana)	1250,00 €
Organizzazione e segreteria	830,00 €
Fondo per animazioni	500,00€

2580,00 €

5 – Rete in festa. Alla conclusione dell’anno scolastico verrà organizzato un incontro di una giornata intera in cui alunni ed insegnanti si incontreranno, per presentare i risultati raggiunti al pubblico, vicino e lontano.

Risorse proprie:

Utilizzo sede	500,00 €
Organizzazione e segreteria	200,00 €
Fondo per animazioni	500,00 €
<hr/>	
	1200,00 €

Valorizzazione.

Attraverso la collaborazione tra il Parco della Fantasia e le scuole promotrici del progetto si punta a raggiungere i seguenti obiettivi:

- a) Aggiornamento professionale e creazione di un gruppo di lavoro per una sperimentazione verticale.
- b) Creazione di un gruppo di formatori.
- c) Realizzazione di un'azione di verifica dei prodotti.
- d) Valorizzazione extraterritoriale delle esperienze.
- e) Messa in rete di buone pratiche e di indicazioni metodologiche.

Integrazioni e contributi richiesti.

A fronte di questi impegni definiti in collaborazione con le scuole, a supporto del progetto da loro elaborato si indicano le voci di spesa per le quali verranno utilizzati i contributi.

Compensi animatori e specialisti per campus della fantasia	2000,00 €
Compensi animatori per rete in festa	900,00 €
Compensi formatori	5000,00 €
Gestione sito	3500,00 €
<hr/>	
	11400,00 €

Studio Acerbi & Martein



Osservatorio di Comunicazione Federico secondo
Università di Napoli

Telefono 0815423736 03382005597

Fax 0815423741

Dipartimento di Filosofia, Via Porta di Massa 1, 80133 Napoli

SITO WEB: www.arpa-federicosecondo.it

Documento pedagogico-didattico di riferimento

progetto

LU . DO . DI . DA . TTICA



Osservatorio di Comunicazione Federico secondo

Università di Napoli

gily@unina.it

Telefono 0815423736 03382005597

Fax 0815423741

Dipartimento di Filosofia, Via Porta di Massa 1, 80133 Napoli

SITO WEB: www.arpa-federicosecondo.it

La sfida che ci è di fronte, se ci occupiamo di formazione, scuola ed Università, di formazione permanente, ma anche, più in generale, di civilizzazione, è quella del gioco e del tempo libero. Il livellamento al basso prodotto dai mezzi di comunicazione di massa genera una tensione ipocritica nell'assumere le dosi giornaliere di informazione e cultura, nel dilagare dell'analfabetismo di ritorno: non sono molte le occasioni culturali in grado di competere con le distrazioni a disposizione di ognuno. Il gioco è perciò predominante nella nostra società, *circenses* diffusi ovunque dalla televisione, ma anche competizioni sportive, gioco pubblico, sale scommesse, bingo. Tutte dimensioni che fanno riferimento al piacere del gioco, non alle alte potenzialità positive del gioco, ben note alla pedagogia e psicologia e antropologia del Novecento. Bisogna quindi dirigersi verso la costituzione di ludoteche di qualità, che possano formativamente agire per contrastare la sfida.

Le possibilità formative del gioco potrebbero essere sfruttate a pieno nel recupero della dispersione scolastica, nel sostegno a portatori di certi tipi di handicap, nella formazione ordinaria presso enti ospedalieri, nella formazione permanente. A patto di elaborare una valida teoria del gioco ed un approfondimento didattico sulla diversità di effetto dei diversi giochi.

Per approfondire la teoria del gioco...è possibile attuare molteplici sperimentazioni didattiche... tutte sostenute da una specifica metodologia d'intervento: in esse...sono attive anche le ricognizioni del gioco informatico per suggerirne usi alla didattica ordinaria. Si sollecita inoltre la produzione di soft sperimentali, apprendendo metodologie adeguate. La costruzione di edutainment è una forma di sperimentazione che coinvolge i ragazzi delle ultime classi delle superiori.

Nei campi indicati (sostegno, recupero dalla dispersione, formazione ordinaria, formazione permanente) soprattutto le scuole possono fare molto con poco sforzo, avendo già personale qualificato, arredi, dotazioni, per organizzare senza aggravio di costi ludoteche di qualità sperimentali (cioè

genericamente attrezzate), vale a dire ludoteche rispettose di parametri collaudati atti a trasformare il gioco in un percorso di apprendimento speciale.

...Le strutture di gioco vanno collocate in ambienti adeguati: l'Osservatorio ha collaborato a riflessioni sulla struttura architettonica di tali ludoteche di qualità.

La convinzione che guida la Ludo-di-dattica è che i formatori di domani dovranno confrontarsi con un mondo in cui la dimensione del gioco ha assunto caratteristiche tali da minare le didattiche ordinarie che non riescano a cambiare, sia nel senso della metodologia che delle competenze informatiche. Non basta dunque dotarli di competenze tecniche che li rendano capaci di seguire i percorsi informatici ormai diffusi e di utilizzarli in modo creativo; occorre conoscere ed utilizzare didatticamente le caratteristiche ludiche che caratterizzano il multimediale e la comunicazione di massa.

Nell'informatica come nel gioco si tratta dunque di intervenire perché è la sfida del tempo; ma si dovrà procedere con senso critico, coniugando le novità con la preparazione classica ed umanistica, con la filosofia e la letteratura. I convegni in corso dimostrano le modalità di questi interventi. I volumi che ne raccolgono gli atti sono già dei testi utili alla formazione degli interessati.

Se si devono produrre software umanistici, capaci di educare alle lingue e letterature, alla filosofia, occorrerebbe pensarli senza ricorrere ai banali immagazzinamenti delle enciclopedie, ancora oggi lo schema base degli ipertesti in produzione. Ciò dimostra che si focalizza l'attenzione sul dominio del software invece che sulla formazione culturale che il software deve trasmettere. Sembra una considerazione banale, ma spesso quel che sfugge è l'ovvio – la verità è semplice. E cioè che non si può trasmettere cultura senza il software adeguato: ma ancora di meno la si può trasmettere senza cultura.

Vincere la sfida del gioco, recuperarne le valenze alte, di pensiero creativo che nella in-lusio mette in prova le possibilità non ancora realizzate: si può con una riflessione adeguata che potenzi le modalità alte del gioco, quelle, per intendersi, indicate da Ludwig Wittgenstein, da Hermann Hesse. Inoltre sottoponendo ad analisi i giochi nella loro diversità, considerandoli strumenti educativi, inventandone di nuovi.

Altrimenti, sarà meglio rassegnarsi al Medio Evo prossimo venturo: l'eccessiva quantità di strutture di gioco diseducative diffonde l'incultura di massa nella gioia di tutti. Ed insieme l'illibertà.



Osservatorio di Comunicazione Federico secondo
Università di Napoli

gily@unina.it

Telefono 0815423736 03382005597

Fax 0815423741

Dipartimento di Filosofia, Via Porta di Massa 1, 80133 Napoli

SITO WEB: www.arpa-federicosecondo.it

Premessa teorica

- Il Novecento ha elaborato sul gioco metodi didattici e riflessioni, evidenziandone la creatività simbolica (Piaget), la capacità di guidarci alla conoscenza dei fatti sociali (Loewenfeld), di generare la fantasia (Leontjev), di accrescere le conoscenze generali (Sheridan): di costituire uno spazio utopico (Hesse) dove esercitare serenamente un'intuizione trasformandola in conoscenza
- Occorre definire cosa sia un gioco (Bateson) e analizzarne le specie (Caillois)
- Il progresso delle comunicazioni di massa ha prodotto una cultura sottile che giunge ai ragazzi per un tempo anche superiore a quello della scuola, espandendosi attraverso la televisione, il cinema, la musica, i giornali, la radio, i videogiochi, Internet
- Il metodo didattico elaborato dalla televisione fonda sull'interesse e sul gioco. Il suo successo generalizzato rischia di annullare nella formazione le acquisizioni fornite dalla scuola e dall'educazione familiare, diffonde modelli acritici, immagini di successo facile, accolte acriticamente per la scarsa meditazione formativa che accompagna l'elaborazione dei palinsesti. Enzenberger sostiene che la televisione è un medium zero perché non trasmette contenuti, ma li annulla, frullandoli in un contesto in buona parte insensato in cui tutti si omogeneizzano in un linguaggio televisivo, che comunica senza dire
- Si tratta di un metodo didattico di sicuro successo, che riesce inoltre alla formazione permanente, coinvolgendo persone di tutte le età, mostrando la validità di un metodo ludico ed autotelico lo spiega

- Si tratta di una metodologia che può essere adoperata anche per veicolare discorsi formativi, se si pensa invece che ai varietà ed al metodo invalso dell'avanspettacolo alla Fantastica di Gianni Rodari, cioè alla logica del gioco, che può essere intelligente senza essere di necessità stupido

Ludoteche di qualità

Strutture di gioco da affiancare a sale di gioco pubblico, scuole, ospedali per bambini

La naturale propensione al gioco dell'uomo ha sempre suscitato operazioni speculative atte a sfruttare, con vantaggio degli organizzatori, la gioia connessa alla prospettiva ludica. Altro uso del gioco è quello sociale, per garantirsi la simpatia dei sostenitori. Sono usi comuni quanto inadeguati alle reali possibilità di questa attività umana.

La società contemporanea fornisce con i mezzi di comunicazione di massa occasioni di gioco insistenti e non interattive che sbilanciano la normale capacità di riflessione del cittadino, dirottandone l'attenzione verso argomenti leggeri, accessibili col semplice clic dell'interruttore di una televisione. Favorendo una dimensione illiberale, una incapacità a decidere del proprio tempo libero in modo attivo, che contrasta con gli ideali formativi occidentali.

La connessione al gioco d'azzardo e comunque alla competizione risulta assolutamente preminente nell'osservazione dell'organizzazione del gioco di gruppo. Resta poco coltivato il motivo vero dell'importanza del gioco: la creatività e possibilità di simulare situazioni in cui sperimentare se stesso. Questo gioco ha efficacia curativa sperimentata nei confronti di molte psicosi e di difficoltà ambientali. Questo gioco oggi ha una dimensione già molto sviluppata anche nel multimediale.

Tutti questi elementi consigliano di valutare nell'arco della formazione permanente la possibilità di curare l'istituzione di ludoteche organizzate corredate di kit di sperimentazione e di team di esperti in grado di dare nuovi indirizzi alla tendenza al gioco, utilizzando giochi tradizionali e dando corso a nuovi giochi culturali. La cultura è il tipico passatempo dell'*otium* romano, basta difenderla dagli accademismi e dalla noia.

La ludoteca di qualità si organizza intorno allo sviluppo teorico di un percorso di gioco secondo le modalità e le scelte del committente, secondando con soluzioni architettoniche adeguate il percorso fisico attraverso i giochi alle diverse esigenze.

I giochi previsti devono essere di varia natura, tradizionali ed informatici, con scelte consigliate a molte soluzioni possibili, così che la libertà del gioco si manifesti.

I giochi devono essere scelti in modo adeguato a seconda del problema che si vuole andare a risolvere. A tale scopo si deve considerare che persino il gioco degli scacchi può essere negativo, nonostante l'intelligenza, essendo poco adatto a correggere le tendenze artistiche di alcuni soggetti, mentre il gioco d'azzardo può essere correttivo per un timido. Insomma, non esistono giochi buoni e cattivi in assoluto.

Tra i giochi tra cui deve scegliere una ludoteca di qualità per caratterizzare la propria specificità, devono essere tenuti presenti gli strumenti musicali, i libri, la pittura, la scultura e via dicendo. Il teatro ad esempio è un gioco classico usato comunemente nella scuola dal chiaro valore di apprendimento complesso.

LUDOTECA DI QUALITÀ' VUOL DIRE: un percorso testato nella sua complessità secondo criteri formali comuni, così da garantire percorsi di gioco orientati al divertimento ed alla formazione.

Docente Universitaria prof. Clementina Gily Reda