

QUESTIONE_DI_TATTICA

A black and white photograph of three young girls in a dance studio. They are wearing white leotards and tutus. The girl on the left is laughing with her hand to her ear. The girl in the middle is laughing and looking towards the girl on the right. The girl on the right is laughing with her mouth wide open and holding hands with the girl in the middle. The background shows a dance studio with a large window and a mirror.

A (s)passo di danza

Mini guida alla
progettazione di
creative attività
ludodidattiche

QUESTIONE_DI_TATTICA



Questa è una breve guida pensata per chi non vuole stare fermo sul posto.

Ma prima devi sapere una cosa. Io non sono una ballerina.

Non ho mai preso lezioni di danza, mai seguito nessun corso, mai indossato scarpette né imparato una coreografia. Però c'è stato un momento, quando ero ancora ragazzina, in cui l'ho desiderato. Forse per quella leggerezza che ispira la danza, per la poesia dei passi che si ricorrono ritmici e sapienti.

Non sono una ballerina. E a questo punto della mia vita penso che non lo sarò mai. Però non ho voluto rinunciare né a quel sentimento di leggerezza né a quel ritmo deciso e sicuro di chi danza.

Cosa c'entra tutto questo con la didattica, o meglio, con la didattica ludica? Non molto in effetti, se non questa mini-guida alla creazione di un'attività che sia insieme divertente (ludica) ed educativa (didattica).

QUESTIONE_DI_TATTICA



C'entra con la danza perché ho pensato di dare forma alla coreografia che danzo io stessa nella mia mente ogni volta che ne programmo una.

Di attività ludodidattica, non di danza!

Queste poche pagine ti guideranno quindi, passo dopo passo, nella creazione di qualsiasi attività tu abbia bisogno nel tuo contesto di insegnamento, di lavoro, di formazione o in generale di educazione.

Se ti trovi qui forse è perché vuoi danzare questa danza anche tu come me. Io non sono una ballerina, ma su questa musica amo muovermi e creare.

Che dici, ci stai?
Danziamo!

COME USARE LA GUIDA

La guida **A (s)passo di danza** è strutturata in questo modo:

PAG. 5

è divisa in 9 passaggi, ciascuno identificato da un simbolo

PAG. 6

i 9 passaggi rispondono a 6 domande da incrociare tra loro

PAG. 7

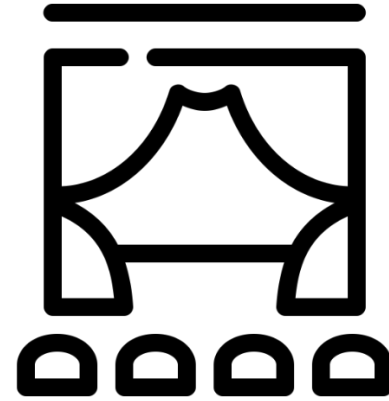
le 9 domande che risultano aiutano a delineare l'attività

PAGG. 8 - 16

ogni passaggio è spiegato più nel dettaglio

PAG. 17

lo schema riassuntivo ti guida per verificare ogni passaggio



CON COSA?

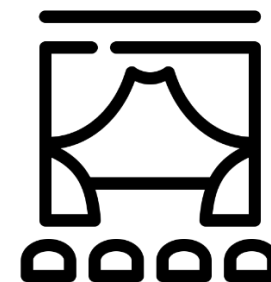
PERCHÉ?

COME?

QUANTO?



DOVE?



DI CHE
GENERE?



CON COSA?

PERCHÉ?

COME?

QUANTO?



quanto tempo
ti serve?



chi sono i destinatari
dell'attività?



che tipo di attività
vuoi progettare?

DOVE?



con quali regole
ci si muove?



quale insegnamento
vuoi lasciare?



qual è lo scenario
della tua attività?

DI CHE
GENERE?



quali risorse hai a
disposizione?



qual è il contenuto
dell'insegnamento?



quale modalità di
gioco vuoi usare?

PERCHÉ?

LO SCOPO DEL GIOCO

Il tuo punto di partenza è la definizione di un obiettivo didattico da raggiungere attraverso il momento del gioco.

Usa questa scala per valutare quanto in profondità vorresti che rimanesse impresso l'insegnamento al termine dell'attività:



DOVE?

A BREVISSIMO TERMINE

(lo scopo del gioco è in realtà il puro intrattenimento, non può essere considerato un obiettivo didattico)

A BREVE TERMINE

(mi basta che l'apprendimento duri per poco tempo, ad esempio pochi giorni)

A MEDIO TERMINE

(mi basta che rimanga per una certa quantità di tempo, ad esempio pochi mesi)

A LUNGO TERMINE

(vorrei che l'insegnamento fosse permanente o un valore fondante)

PERCHÉ?

IL CARATTERE DEL GIOCO

Scegli che tipo di area dello sviluppo vuoi implementare grazie alla tua attività ludica.
Il gioco può essere incentrato su un contenuto:

MNEMONICO-NOZIONISTICO

(una serie di brevi contenuti da ricordare a memoria e da acquisire per ciò che sono)

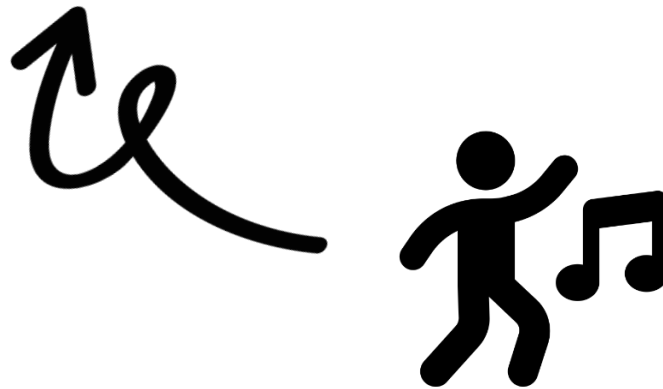
LOGICO-STRUMENTALE

(le istruzioni o le informazioni di processo per poter effettivamente realizzare qualcosa)

ETICO-RELAZIONALE

(valori, principi morali o regole del vivere sociale)

DI CHE
GENERE?



QUANTO?

COME?



IL MODO DEL GIOCO

Quando progetti un'attività ludodidattica devi avere ben in mente che tipo di interazione dovranno avere i partecipanti tra loro (ATTIVITÀ COLLETTIVA) o con la struttura del gioco (ATTIVITÀ INDIVIDUALE).

In entrambi i casi hai due possibilità:

MODALITÀ COOPERATIVA

(i partecipanti o la struttura del gioco devono collaborare per raggiungere l'obiettivo)

MODALITÀ COMPETITIVA

(i partecipanti si sfidano e si ostacolano tra loro o sono sfidati e ostacolati dalla struttura del gioco).

QUANTO?

PERCHÉ?



I DESTINATARI DEL GIOCO

Per valutare il tipo di interazione tra gioco e giocatori ti sarà utile conoscere il più possibile chi saranno i destinatari dell'attività. Potranno essere:

- INDIVIDUI SINGOLI

- GRUPPI OMOGENEI

(per almeno una caratteristica rispetto allo scopo del gioco)

- GRUPPI ETEROGENEI

(per una o più caratteristiche rispetto allo scopo del gioco)

DI CHE GENERE?

IL TIPO DI GIOCO

È arrivato quindi il momento, sulla base degli elementi fino a qui raccolti, di decidere quale tipo di gioco si adatta meglio allo scopo, al carattere e ai destinatari della tua attività.

Puoi impostare l'attività secondo queste tra grandi categorie:

- GIOCHI DA TAVOLA O DI STRATEGIA
(coinvolgono principalmente la logica, la pianificazione, la riflessione e la previsione)
- GIOCHI DI MOVIMENTO
(riguardano tutte le dinamiche di tipo spaziale e si possono svolgere su più livelli motori, dal posto allo spazio aperto)
- GIOCHI DI RUOLO O DI INTERPRETAZIONE
(richiedono l'immedesimazione di ciascun partecipante in un personaggio di invenzione propria, altrui, oppure di specifica ispirazione)

COME?



L'AMBIENTAZIONE DEL GIOCO

Ora sei ad un punto cruciale, ed è qui che è richiesto lo sforzo di fantasia e creatività che determinerà il successo dell'attività.

Scegli per la tipologia di gioco che hai precedentemente individuato, un'ambientazione.

Questa altro non è che una METAFORA, cioè una strategia diversiva. Più sarà "diversa" dalla realtà, più risulterà divertente e permetterà al gioco di raggiungere lo scopo didattico abbassando i filtri affettivi di chi è coinvolto.

Le possibilità sono davvero infinite, ma ecco alcune idee di ambientazione da cui puoi attingere:

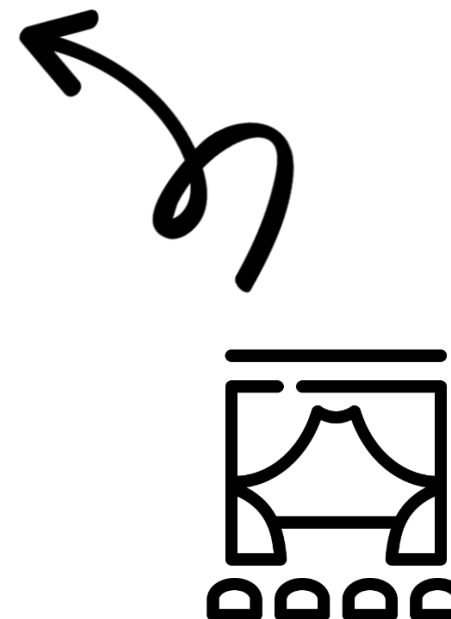
fiabesca o letteraria
storica o geografica
indagine poliziesca o scientifica
avventurosa o naturalistica
regno animale, vegetale o fantastico
ruoli e professioni

Importante:

da questa sezione potrai ricavare anche un
NOME DI FANTASIA PER IL GIOCO!

DOVE?

COME?



CON COSA?

LE REGOLE DEL GIOCO

La ricerca di un'ambientazione, metafora dello scopo ultimo che vuoi raggiungere con l'attività ludodidattica, è indispensabile per la creazione di un obiettivo di gioco e di regole che lo strutturano in sequenze.

Le regole dovranno necessariamente essere:

- coerenti con lo scenario complessivo;
- corrispondenti il più possibile agli obiettivi didattici finali;
- universali e comprensibili a tutti;
- accessibili ed esplicitate in modo chiaro sin dall'inizio.

DOVE?



A seconda della complessità che vuoi creare puoi scegliere:

- UNA SOLA REGOLA
(è sufficiente un solo passaggio per raggiungere l'obiettivo)
- REGOLE MULTIPLE
(sono necessari due o più passaggi)
- REGOLE CONCATENATE
(ogni passaggio ha più conseguenze possibili)

CON COSA?

LE RISORSE DEL GIOCO

Sei a buon punto e ormai il tuo gioco è quasi completamente strutturato. Quello che ti manca è l'analisi delle tue risorse.

Valutale attentamente, sia in fase di progettazione sia di esecuzione. Le risorse di cui hai bisogno saranno:

- UMANE

(tutte le persone che saranno materialmente coinvolte nella gestione dell'attività)

- STRUMENTALI

(materiali fisici o risorse digitali di qualsiasi genere)

- LOGISTICHE

(relative agli spazi, all'amministrazione, alla gestione dei tempi)

DI CHE
GENERE?



CON COSA?

QUANTO?



IL TEMPO DEL GIOCO

Un'analisi a parte, tuttavia, la dovrai dedicare a quest'ultima risorsa, ovvero alla gestione dei tempi.

Vai nel dettaglio, anche attraverso simulazioni e tabelle, dei tempi che ciascuna di queste fasi richiederà:

- PREPARAZIONE

(preparazione degli spazi e dei materiali, spiegazioni dell'obiettivo di gioco e delle regole, domande e chiarimenti)

- ESECUZIONE

(durata effettiva dell'attività dal suo inizio alla sua conclusione)

- RESTITUZIONE

(momento di confronto e verifica che i contenuti didattici siano realmente stati colti, subito dopo lo svolgimento dell'attività o a distanza di tempo. Ricorda sempre però che senza quest'ultima fase il gioco rischia di rimanere nella categoria del puro intrattenimento!)

LA MAPPA CONTAPASSI



STIMA DEI TEMPI

- preparazione
- esecuzione
- restituzione



- regola unica
- regole multiple
- regole concatenate



STIMA DELLE RISORSE

- umane
- strumentali
- logistiche



- individuo singolo
- gruppo omogeneo
- gruppo eterogeneo



- mnemonico-nozionistico
- logico-strumentale
- etico-relazionale



- attività collettiva
- attività individuale
- attività cooperativa
- attività competitiva



- da tavola o di strategia
- di movimento
- di ruolo o di interpretazione

QUESTIONE_DI_TATTICA



Grazie
per aver preso parte
a questa insolita coreografia
A (s)passo di danza!

Se il contenuto ti è piaciuto
ecco alcune possibilità su come possiamo
restare in contatto e scambiarci idee e opinioni:

SCRIVIMI UNA E-MAIL
questioneditattica@gmail.com

CERCAMI SU INSTAGRAM
[@questione di tattica](https://www.instagram.com/questione_di_tattica)

APRI I LINK AI MIEI CONTENUTI
[tramite Linktree](#)

VIENI A TROVARMICI IN UFFICIO
[su Verbling.com](https://www.verbling.com)

