

La proposta di **CreativaMente ToKalon** nasce dall'incontro tra il modo di fare scuola degli insegnanti in servizio dell'Associazione ToKalon e la capacità di progettare giochi educativi dell'azienda CreativaMente.

La mission è affermare il valore formativo del gioco e diffonderne l'uso nella didattica, con la ferma convinzione che un approccio simile permetterà di muoverci verso una scuola migliore: **LA SCUOLA CHE VOGLIAMO.**

CreativaMente ToKalon offre:

- **materiali** frutto di ricerca e sviluppo nel campo dei giochi educativi
- un **percorso** ampiamente sperimentato, per inserire il gioco nell'attività didattica, rafforzandola in termini di coinvolgimento individuale e condivisione in classe
- **corsi di formazione** rivolti ai docenti per introdurre all'approccio ricreativo e all'uso del gioco nella didattica

I GIOCHI DI SOCIETÀ E L'APPROCCIO RICREATIVO ALLA DIDATTICA

Il gioco è una delle sorgenti della cultura umana. Esso mobilita energie di comprensione, di apprendimento, di crescita. In esso convivono due aspetti complementari evidenziati da Roger Caillois (*I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, tit. orig. "Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige", 1958):

il **LUDUS**, ovvero il gioco dove il piacere consiste nel superamento di sfide regolate, attraverso capacità fisiche o abilità mentali, scaltrezza, calcolo, pazienza

la **PAIDIA**, ovvero il gioco come divertimento, sorpresa, novità, improvvisazione, fantasia, dove prevalgono eccitazione, allegria, riso.

Il ludus disciplina e arricchisce la paidia e la dirige verso la conquista di una determinata abilità, verso l'acquisizione di una particolare padronanza nel maneggiare determinati strumenti o verso l'attitudine a trovare una risposta soddisfacente a problemi o sfide regolate.

Due sono le componenti fondamentali del gioco e dell'approccio ricreativo alla didattica:

- **Agon (competizione/sfida)**
- **Ilinx (vertigine/ebbrezza)**



Giocare a scuola:

- favorisce lo sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti della materia coinvolta
- migliora le relazioni all'interno del gruppo classe
- aumenta la familiarità con i concetti elementari delle discipline
- permette di affrontare più serenamente la fatica per ottenere un risultato
- valorizza la libertà di sbagliare
- rafforza la fiducia in se stessi
- permette l'apprendimento per scoperta
- insegna la cooperazione e il lavoro di squadra
- educa al rispetto delle regole: giocare è una "cosa seria"
- educa alla conoscenza dell'altro, all'ascolto delle sue idee, al rispetto dei suoi tempi, all'osservazione delle sue "strategie"



Ogni gioco permette di lavorare su alcuni contenuti disciplinari, e soprattutto agisce sulle competenze trasversali, relazionali e sociali.

UNA TRASFORMAZIONE A PIÙ DIMENSIONI

I materiali arrivano in classe e destano curiosità: **carte, dadi, scatole di giochi da tavolo** con un design accattivante. Giocare è un'esperienza espressiva a contatto con oggetti colorati che acquistano vita sui tavoli, squadre che si organizzano, un pizzico di intervento del caso, buonumore, meraviglia ... e idee in movimento.

Per ogni alunno

Il gioco è una palestra di sforzo personale e collaborazione con gli altri, allena a lasciarsi sorprendere e a mettersi alla prova di fronte a ogni genere di sfida.

Per i bambini giocare è il modo naturale di esplorare il mondo, ed è possibile farlo attraverso un'ampia varietà di materiali, che si affiancano al gioco spontaneo e a quello digitale.

Per gli studenti più grandi, la componente ludica e ricreativa – spesso dimenticata a scuola – porta all'interno delle lezioni un elemento che è parte del loro tempo libero: gli argomenti di studio che sembrano loro "astratti" perché distaccati dalla loro vita ("A che mi serve, prof?") acquistano immediatezza e destano curiosità. I giochi offrono sfide avvincenti adeguate anche agli **allievi delle scuole secondarie**.

Per la classe

Lavorare in classe attraverso il gioco permette di affrontare e rivedere i concetti di studio e proporre un punto di vista diverso, con forti potenzialità per **l'inclusione**: ciascun alunno viene stimolato a esprimere la propria individualità nella classe.

Con-correre e competere: con-correre è "correre insieme" e competere (dal latino *con-petere*) è convergere insieme verso una stessa meta. Nessun ruolo è stabilito, ognuno ha il suo spazio per mettere in gioco il suo talento e risultare "il più bravo" in un aspetto particolare. L'inclusione non è più quindi un obiettivo imposto, ma una conquista per tutti: ciascuno ha un talento da condividere, deve solo scoprirlo.



Per gli insegnanti

Attraverso il gioco un docente affronta situazioni sempre nuove ed è costretto a entrare in rapporto autentico con quello che ha davanti, con la disciplina insegnata, con i colleghi e con gli studenti.

Nella propria classe

I materiali hanno un impatto immediato sulla classe che li riceve e si integrano facilmente con altri approcci didattici. Divertirsi a scuola diventa naturale, e un atteggiamento di fiducia e serenità ha una ricaduta positiva su ogni attività, dall'ascolto ai compiti da svolgere.

Il percorso parte dal docente, che prova personalmente i giochi imparandone le regole e decide conseguentemente l'approccio che si

adatta di più ai suoi studenti: usare le regole ufficiali oppure modularle sulle esigenze e sulle particolarità della classe. Il docente guida, suggerisce, si mette in gioco con i suoi studenti, accorcia le distanze e la sua partecipazione rende il gioco più stimolante. La sua presenza è fondamentale per il corretto utilizzo del gioco perché media l'apprendimento e il rispetto delle regole, e scopre assieme ai ragazzi nuovi possibili aspetti didattici.



Nei gruppi di lavoro con i colleghi

Il gioco ha forti potenzialità con gli adulti, è infatti usato nella formazione in contesti aziendali. Nella scuola l'approccio ludico alle discipline, oltre ad arricchire la varietà della proposta didattica, crea occasioni di confronto e scambio di esperienze tra i docenti. Una comune modalità di lavoro, utile ad esempio anche per le attività a classi aperte, accresce lo spirito di collaborazione e confronto, permette la condivisione di scoperte, apprendimenti e difficoltà.

METODOLOGIA

I giochi arrivano in classe

Una prima fase consiste nel capire le regole del singolo gioco e provare a giocare, prendendo confidenza con i suoi vari aspetti e con la sua "magia", ciò che lo rende unico, divertente, irresistibile!

Si prosegue – ove possibile – il lavoro in gruppi da tre o da quattro persone perché "giocare" con questa modalità aiuta a superare l'imbarazzo di essere più o meno bravi: ciascuno riesce a trovare un proprio spazio perché ciascuno ha una specificità che lo rende capace e vincente. Questo accresce la fiducia in se stessi e la consapevolezza di potenzialità alle volte nascoste: tutti si scoprono capaci e sono stimolati a mettersi in gioco anche in ambiti diversi.

Esplorando la collaborazione e la sfida

Il gioco per sua natura porta alla vittoria o alla sconfitta. Proponendo delle attività a squadre nelle classi, la prima domanda che emerge è infatti: "stiamo facendo una gara?". Nei giochi la competizione naturalmente è presente, ma deve essere accompagnata da uno spazio per la collaborazione e l'intervento di tutti. Ciascun gioco, infatti, può essere utilizzato:

- in una modalità "tutti contro tutti" con la possibilità di lavorare individualmente con i materiali (ad esempio i dadi dei giochi Rolling Cubes o i polimini di Polyminix)
- in una competizione tra due o più alunni
- in collaborazione, competendo tra squadre diverse
- con una singola squadra in cui tutti i giocatori collaborano per cercare di ottenere il massimo punteggio possibile.

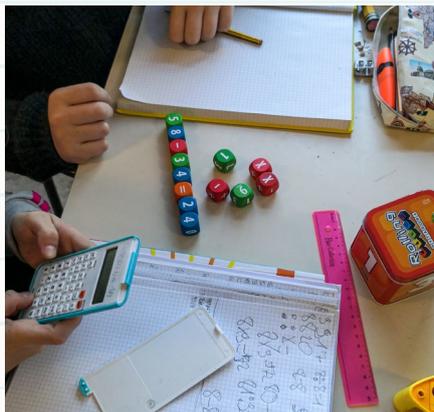
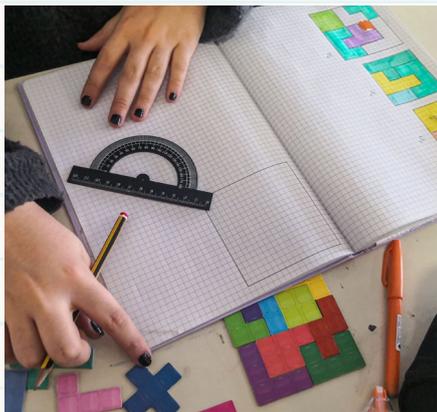
Insegnare con il gioco, apprendere giocando

Gradualità e versatilità

Ogni gioco dispiega a poco a poco le sue potenzialità nascoste: è una porta che si apre verso vari concetti che sono oggetto di studio a scuola, e verso situazioni complesse che vanno oltre il gioco stesso.

Durante le lezioni, il riferimento a un gioco o all'altro aiuta a spiegare e a comprendere vari argomenti.

Ogni singolo gioco può essere usato a vari livelli di approfondimento e per diverse finalità.



Programmazione

Il percorso proposto considera il gioco come parte decisiva e costante del lavoro in classe, non una materia in più, ma certamente la possibilità di un approccio differente alle varie discipline, affinché tutti abbiano l'occasione di trovare la propria strada per avvicinarsi a esse.

All'utilizzo nella programmazione curriculare si può affiancare la proposta dei giochi anche in altri momenti: classi aperte, laboratori, recupero, potenziamento, intervallo.

Si può scegliere di utilizzare un solo gioco alla volta (se disponibile in più copie) o diversi giochi contemporaneamente, facendo ruotare i gruppi o i giochi da un tavolo all'altro dopo un tempo stabilito.

È fondamentale **la sistematicità dell'approccio ricreativo** che non deve avere l'effetto dell'attività estemporanea: il gioco non può essere ridotto a un fuoco d'artificio che, per quanto spettacolare, è destinato a spegnersi presto.

È necessario dare uno spazio e un intento preciso all'utilizzo del gioco (ogni settimana, ogni 15 giorni, ogni mese) in classe, che alimenti la curiosità e lo stupore suscitati al primo impatto.

Strumento didattico

Un gioco che fa parte della proposta **CreativaMente ToKalon**:

- veicola contenuti specifici ma non solo, perché favorisce lo sviluppo di competenze trasversali
- contribuisce all'individuazione di una rete di nessi concettuali tra diversi argomenti
- permette di continuare ad apprendere, indipendentemente dall'età e dalla formazione
- non esaurisce mai il suo significato
- porta a nuove scoperte in ogni partita

Valutazione

Accanto alla valutazione ordinaria il docente può servirsi del gioco quale occasione privilegiata per **dare valore al singolo**, che corrisponde all'essenza stessa del valutare.

È possibile valutare durante i momenti laboratoriali di gruppo e attraverso vere e proprie verifiche dedicate.

Il gioco costituisce infatti un valido strumento per affiancare e completare la classica valutazione per prove strutturate; le sue peculiarità facilitano il docente nella valutazione formativa, delle capacità relazionali degli alunni, dei loro interessi sociali e delle competenze trasversali all'ambito considerato.

IL NOSTRO "CATALOGO"

Gli elementi pratici dell'offerta di CreativaMente ToKalon possono essere così suddivisi:

- 1) **Formazione su misura**, a pagamento o gratuita, che può essere progettata:
 - in presenza o a distanza
 - disciplinare o multidisciplinare
- 2) **Formazione con Gioco incluso**, disponibile a oggi per 12 giochi a listino:
 - la Formazione viene attivata comunicando le credenziali per l'accesso al materiale formativo (video e pdf, in continuo aggiornamento) per l'utilizzo nella didattica dello specifico gioco
 - Viene spedita la scatola standard del Gioco, oppure dei kit speciali (per alunno), come ad esempio le carte e i polimini in cartone per il gioco POLYMINIX
- 3) **Progetti Speciali**, che vengono progettati per ogni nuovo Anno Scolastico su **tutto il territorio nazionale**. Ad esempio per l'anno 2021/22 sono previste:
 - la 4° Edizione del "Con-corso Matematica per tutti" (prima edizione nell'a.s. 2018/19)
 - la 1° Edizione del "Con-corso Italiano per tutti"



associazionetokalon.com
Per ulteriori informazioni:
luigi@creativamente.eu
+39 328.5491917

