

La Biblioteca in gioco tra attività ludiche ed educative

1. Il contesto

La Nuova Biblioteca Pubblica “L. Fumi” ha ampliato la sua offerta documentaria con la nuova sezione “Gaming”. Una biblioteca di pubblica lettura deve essere sempre attenta alle esigenze ed ai bisogni del territorio in cui opera, così da poter offrire risorse attuali e capaci di soddisfare i bisogni culturali ed informativi dell’utenza. In particolare, per la sezione “Gaming” sono stati acquistati oltre trenta giochi da tavolo selezionandoli tra quelli ritenuti maggiormente utili e confacenti alle finalità della stessa Biblioteca. Questo è solo il primo nucleo, che si andrà ad arricchire nel tempo anche grazie ai suggerimenti dell’utenza.

2. Gli obiettivi

Con la creazione della nuova sezione Gaming la Biblioteca diversifica le risorse documentarie con l’obiettivo di offrire ulteriori strumenti per la socializzazione ed in special modo per la crescita culturale degli utenti attuali e potenziali. A sostegno del “gioco in biblioteca” vi è, tra i diversi riferimenti normativi, anche il disegno di legge dal titolo *“Disposizioni per la prevenzione della dispersione scolastica mediante l'introduzione sperimentale delle competenze non cognitive nel metodo didattico”*, approvato dalla Camera dei deputati in data 11 gennaio 2022. Questo disegno di legge, che in tempi brevi dovrebbe essere approvato definitivamente diventando legge dello Stato, dispone che: *“Al fine di favorire la cultura della competenza, tesa a integrare i saperi disciplinari e le relative abilità fondamentali, e al fine di migliorare il successo formativo prevenendo analfabetismi funzionali, povertà educativa e dispersione scolastica, il Ministero dell'istruzione, a partire dall'a.s. 2022/2023, favorisca lo sviluppo delle competenze non cognitive nelle attività educative e didattiche delle scuole statali e paritarie di ogni ordine e grado”*

Il gioco in Biblioteca, d'altronde, non è sicuramente più una novità. Da diversi anni tante biblioteche hanno sviluppato una sezione “gaming” all’interno delle proprie collezioni non tanto per aumentare il proprio pubblico ma in special modo per sviluppare le potenzialità socio educative.

Tra i *vantaggi* del gioco in biblioteca vi sono:

- Giochi non solo come passatempo ma come parte integrante della cultura di un popolo;
- I “giochi incoraggiano la comunità” congiungendo interi popoli sin dall’antichità;
- Tra i benefici secondari del gioco vi è: “alfabetismo, abilità di calcolo, conoscenza spaziale, socializzazione, capacità relazionali;
- I giochi “hanno un valore educativo e didattico” perché offrono agli individui la possibilità di apprendere mediante l’esperienza”;

- Migliorano “i processi decisionali; infatti il giocatore è costretto a scegliere tra diverse opzioni e alternative, a decidere quale strategia utilizzare per il raggiungimento del proprio obiettivo”
- Promuovono la lettura favorendo sia “l’alfabetizzazione funzionale [...] sia il processo di comprensione della trama e di gerarchizzazione delle informazioni, consentendo di individuare le più importanti secondo le necessità”;

3. I destinatari

I destinatari primari del progetto sono stati individuati negli alunni delle scuole di istruzione di primo e secondo grado ed i relativi docenti. Ulteriori destinatari saranno gli stessi utenti attuali e potenziali della Biblioteca.

4. Le azioni

Il progetto prevede un primo incontro formativo, della durata di circa n. 2 ore, da effettuarsi presso i locali della Biblioteca “L. Fumi” riservato ai docenti degli istituti di primo e secondo grado. Per quest’ultimi è previsto un ulteriore modulo pratico formativo della durata di n. 1 ore. Per alcune classi degli istituti di istruzione di secondo grado si terranno dei laboratori pratici con l’utilizzo di giochi posseduti dalla Biblioteca così da poter dimostrare praticamente come questi siano utili per la didattica. La sede di questi laboratori verrà concordata con i responsabili degli istituti aderenti.

5. Gli esperti

Per questa particolare attività formativa è stato individuato il prof. Andrea Ligabue, ludologo, coordinatore della sezione modenese del GAME Science Research Center nonché docente a contratto presso il corso di Scienze della Formazione Primaria per l’Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia. Il prof. Ligabue è, inoltre, membro della giuria dell’International Gamers Awards e il Direttore Artistico di Play - Festival del Gioco. Si occupa di didattica ludica ed è consulente, sui temi del gioco, per il Centro Studi Erickson. Il docente curerà i momenti formativi ed i laboratori pratici con il supporto del personale della Biblioteca.

Nello specifico si affronteranno tre argomenti principali:

Cosa? Ovvero cosa intendiamo per gioco, giocare, didattica ludica, attività ludica e la storia dei giochi

Perché? Ovvero quali sono i motivi, didattici ed educativi, per cui è utile ed importante portare il gioco nelle scuole

Come? Ovvero quali sono le metodologie da applicare e quali sono i contesti in cui il gioco può essere un valido strumento.

6. I tempi

Lo svolgimento di entrambe le attività si svilupperà su tre giorni così suddivisi:

1° giorno,: formazione dei docenti con durata di n. 2 ore

2° giorno, mattina: laboratori pratici con dei giochi (presso istituto scolastico o biblioteca)

2° giorno, pomeriggio: formazione docenti con durata di n. 1 ore

3° giorno, mattina: laboratori pratici con dei giochi (presso istituto scolastico o biblioteca)

Le date individuate per lo svolgimento delle attività sono dal 20 al 22 aprile 2022

7. Modalità di adesione

Ai singoli istituti scolastici sarà inviato il programma con il modulo per l'adesione. Successivamente saranno contattati dal personale della Biblioteca per concordare gli orari e gli spazi per le esercitazioni pratiche. È previsto un laboratorio per singolo istituto di istruzione superiore.

La formazione è riservata ad un massimo di n. 30 persone al fine di consentire una partecipazione attiva ed in piena sicurezza dei docenti e formatori.