

Il gioco di ruolo come strumento didattico

Il Gioco di Ruolo come Strumento Didattico

Matteo Bisanti e Andrea Ligabue
Associazione PlayRes
www.playres.it
Modena 2015

Cos'è un gioco di ruolo ?
Si può utilizzare a scuola per la
didattica ?
Come condurre l'attività ?

Cos'è un gioco di ruolo?



- Si interpreta un personaggio
- Si sta intorno a un tavolo **TABLETOP**
- Narrazione condivisa
- Dungeon Master, Game Master, Narratore
- In generale si indicano giochi che derivano da **Dungeons & Dragons** di Gygax e Arneson, 1974

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

**Perché il gioco di ruolo può essere
uno strumento importante per la
scuola?**

Aspetti importanti del gioco di ruolo in campo educativo:

- 1.Motivazione
- 2.Cooperazione
- 3.Identificazione
- 4.Narrazione
- 5.Esplorazione
- 6.Revisione
- 7.Progettazione

1. Motivazione

Se c'è voglia di giocare possono mobilitarsi risorse inaspettate.

!!! Non è detto che a tutti piaccia l'idea di giocare e di mettersi in gioco !!!

2. Cooperazione

Cosa:

Collaborazione tra personaggi (mondo fittizio)

Collaborazione tra giocatori (mondo reale)

Quando:

Nel gioco

Nel progetto

3. Identificazione

Interpretazione

Confronto tra punti di vista differenti

**!!! cosa interpretare: limiti dell'attività
scolastica !!!**

4. Narrazione

Stessa storia da diversi punti di vista

Stessa storia con diversi esiti narrativi non scontati

Descrizioni: luoghi e personaggi

5. Esplorazione

Pretesto per approfondimenti storico/scientifici

Possibilità di “esplorare” ambienti e situazioni in una maniera che la lezione frontale difficilmente permette

6. Revisione

Possibilità di vivere situazioni possibili ma non reali

Possibilità di valutare esiti diversi

7. Progettazione

Analisi delle situazioni

Analisi degli ambienti

Analisi delle interazioni

Analisi delle personalità

Può essere il Gioco di Ruolo uno strumento valutativo ?

Come organizzare l'attività

Preparazione dell'avventura e dei personaggi

Conduzione dell'avventura

Riflessioni post-gioco

Cosa serve per giocare ad un gioco di ruolo ?

1.Sistema di regole

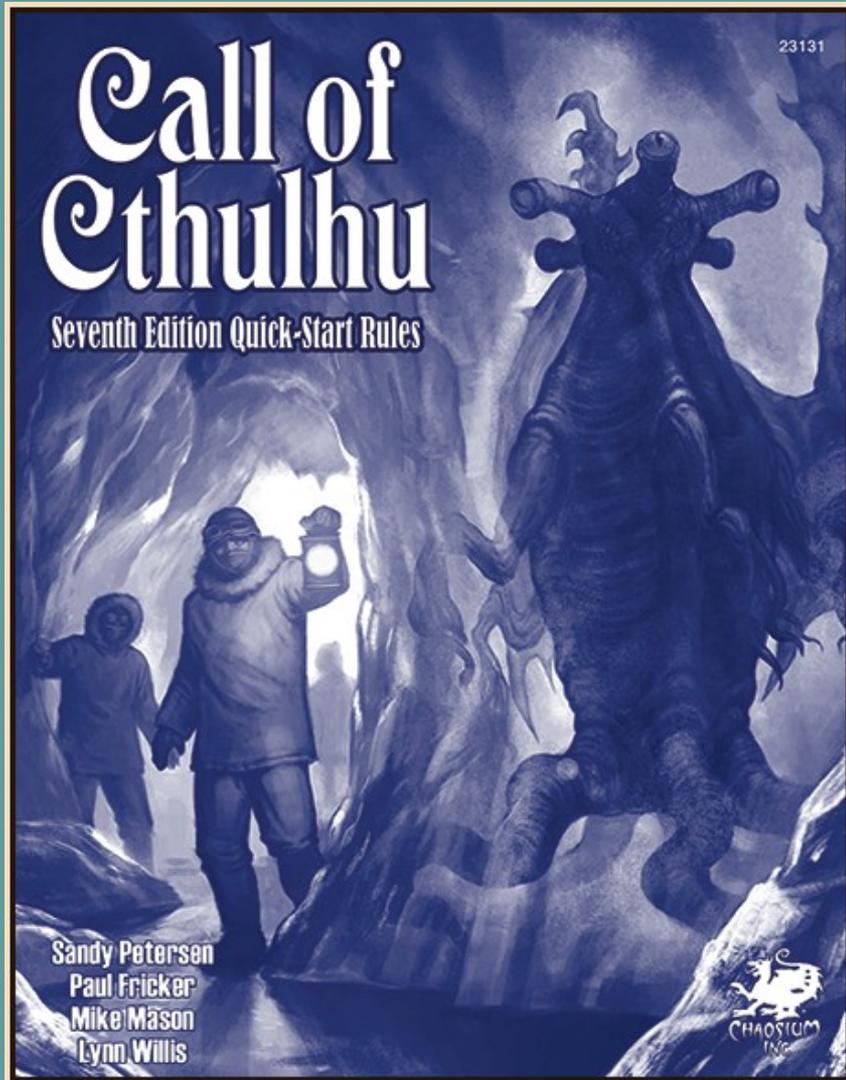
2.Ambientazione e avventura



savageworlds.it



fateitalia.it



Consigli di lettura:

- Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione (Angiolino, Giuliani, Sidoti, 2003, Meridiana)
- Implicazioni scientifiche e tecnologiche nella pratica dei giochi di ruolo (Castellani, 2011, scaricabile dal sito SISSA Digital Library, Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati, <http://urania.sissa.it/xmlui/handle/1963/6207>)
- Eccetera: Giocare con le storie per viverle, capirle, cambiarle insieme (Sidoti Beniamino 2013, Meridiana)

Siti utili:

Savage Worlds: www.sacageworlds.it

FATE: www.fateitalia.it

www.didatticaludica.it