

Contesto di riferimento: Ormai da anni il gioco, ed in particolare il gioco da tavolo, si sta dimostrando uno strumento efficace per veicolare contenuti scientifici. Il Game Based Learning (Game Based Learning: gioco e progettazione ludica in educazione, Romina Nesti 201/) ed in specifico la didattica ludica (Didattica Ludica: competenze in gioco, Andrea Ligabue, Centro Studi Erickson 2019) forniscono il quadro teorico necessario per portare attività di gioco nelle classi, andando a lavorare parallelamente sulle competenze e sulle discipline. Il panorama ludico offre giochi che trattano materie scientifiche anche in maniera approfondita, come mostrano i titoli a catalogo della Genius Games e della ION Games, sviluppati da game designer che sono al tempo stesso ricercatore. Diversi enti di ricerca, quali INAF, INFN e OGS, stanno sviluppando al loro interno giochi con queste finalità. La sfida è trovare il giusto equilibrio tra i contenuti da veicolare e le meccaniche e le regole del gioco.

Proposta Tesi Sperimentale: Sviluppo di un gioco da tavolo Scientifico che possa essere utilizzato a scuola per veicolare contenuti e competenze proprie del mondo scientifico

Attività da svolgere: individuazione di un tema scientifico e di un target (scuola primaria, scuola secondaria di primo grado, scuola secondaria di secondo grado). Sviluppo di un gioco da tavolo che possa essere portato in classe per veicolare certi contenuti. Attività di gioco con un certo numero di classi e valutazione dell'efficacia nel trasmettere contenuti e competenze scientifiche

Proposta Tesi Compilativa: Analisi e valutazione del panorama attuale dei giochi da tavolo e delle caratteristiche e potenzialità per divulgazione e didattica delle scienze

Attività da svolgere: esame bibliografico dei giochi che trattano particolari temi scientifici e dalle loro efficacia e profondità nel trattare i temi. Quali aspetti scientifici emergono? Quali rimangono nascosti? Quali vengono veicolati trasmessi in maniera errata? Il percorso prevede anche la sperimentazione (gioco) dei titoli ritenuti più interessanti e l'eventuale preparazione di moduli didattici che possano essere adottati in classe

Per entrambe le tesi è previsto un tirocinio di 150 euro presso la cooperativa Ludo Labo che comprende:

Fino a 30 ore di attività nelle giornate di Play - festival del gioco sia di disseminazione (attività con giochi con scuole e pubblico occasionale) che di supporto (supporto agli enti scientifici, Università e centri di ricerca quali INAF, INFN e OGS) nelle loro attività di disseminazione

Attività di esplorazione e conoscenza giochi (momenti di gioco ed analisi di giochi esistenti)

Supporto allo staff di Ludo Labo in eventi di gioco ed attività con scuole, biblioteche ed altri enti, al fine di vedere efficacia di giochi nei cari contesti

REFERENTE: Dott. Andrea Ligabue (andrea.ligabue@unimore.it)