

Check-list per progettare un gioco didattico di storia

Strumento operativo per la scuola secondaria di I e II grado

Check-list breve

Prima di portare un gioco di storia in classe, chiediti se...

- ☐ La base storica è fondata su una ricerca seria e aggiornata?
- ☐ Il gioco si inserisce in modo coerente nella mia programmazione?
- ☐ Il regolamento e i materiali sono adeguati ai tempi e spazi scolastici?
- ☐ È accessibile anche a studenti senza conoscenze pregresse?
- ☐ Contiene una dinamica che stimola competizione, immedesimazione e imprevedibilità?
- ☐ Ho previsto una fase di *debriefing* per riflettere insieme sull'esperienza?

Check-list lunga

1. Ricerca storiografica e contenuto storico

Domanda di progettazione	✓	Note
Il gioco è costruito su una ricerca storica recente e validata dalle fonti?		
Sono presenti elementi che stimolano domande nuove o prospettive originali?		
L'evento o il processo storico trattato è presentato con complessità e apertura al dubbio?		
Il gioco aiuta gli studenti a percepire il carattere problematico della conoscenza storica?		

2. Coerenza con la programmazione

Domanda di progettazione	✓	Note
Il gioco si collega in modo chiaro al curriculum di storia della classe?		
È progettato come parte di un'unità di apprendimento o di un modulo tematico più ampio?		
Si focalizza su uno o pochi aspetti rilevanti del tema trattato?		
Gli obiettivi di apprendimento sono espliciti per studenti e insegnante?		

3. Giocabilità nel contesto scolastico

Domanda di progettazione	✓	Note
Il gioco può essere svolto in una o più ore di lezione compatibili con l'orario scolastico?		
Il regolamento è comprensibile agli studenti?		
I materiali sono facilmente riproducibili o disponibili senza costi eccessivi?		
I ruoli e le regole sono gestibili anche in classi numerose o eterogenee?		
Non sono richieste competenze specialistiche non ancora acquisite dagli studenti?		
Sono state valutate eventuali criticità di adattamento (es. complessità, lessico, durata)?		

4. Accessibilità e inclusività

Domanda di progettazione	✓	Note
Il gioco è accessibile a studenti con livelli diversi di abilità e preparazione?		
Sono previste strategie di inclusione (es. ruoli semplici, supporti visivi, tempi distesi)?		
Il gioco non è utilizzato come strumento di valutazione sommativa?		
L'errore è previsto come parte del processo di apprendimento, non come fallimento?		
L'esperienza attiva la riflessione, l'autovalutazione e il confronto tra pari?		

5. Dinamiche ludiche e coinvolgimento

Domanda di progettazione	✓	Note
Il gioco è strutturato come esperienza narrativa o simulativa, con ruoli e situazioni coinvolgenti?		
Sono presenti una o più dimensioni ludiche significative? - Agon (competizione) - Alea (casualità) - Mimicry (immedesimazione) - Ilinx (caos/imprevedibilità)		
Gli studenti hanno un obiettivo da raggiungere o scelte significative da compiere?		
L'attività favorisce motivazione, partecipazione attiva e coinvolgimento emotivo?		
Il gioco si presta a essere adattato o semplificato senza perdere il suo valore educativo?		

6. Debriefing e rielaborazione

Domanda di progettazione	✓	Note
--------------------------	---	------

È previsto un tempo specifico per discutere e riflettere dopo il gioco?		
Gli studenti sono guidati nel racconto dell'esperienza e nel confronto tra ruoli e dinamiche?		
Il docente aiuta a collegare l'esperienza ludica ai contenuti storici reali?		
I modelli storici impliciti nel gioco vengono esplicitati, discussi e confrontati?		
Il debriefing aiuta a uscire dall'immedesimazione e a ritornare a una visione critica del passato?		