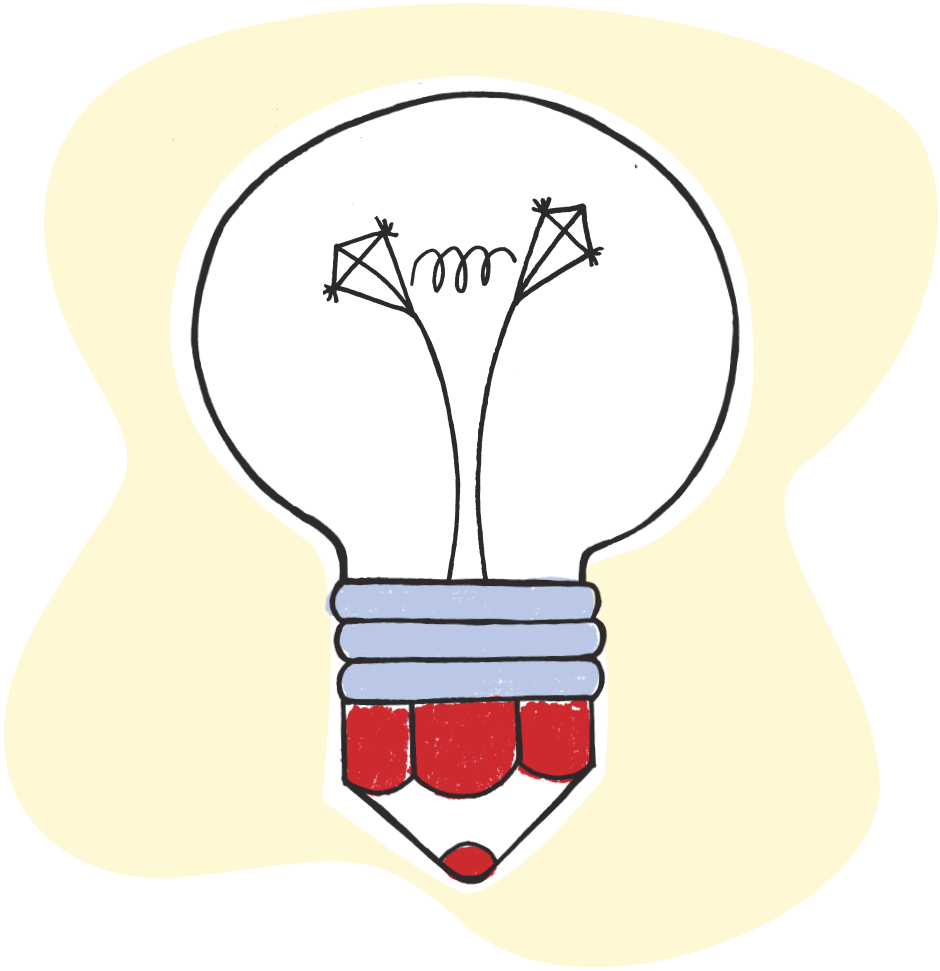
transformative educational methods
for social inclusion and global citizenship

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



# L'AZIONE EDUCATIVA TRASFORMATIVA

## Risorse educative basate sul gioco per la cittadinanza globale

cesie
the world is only one creature

**Autore:** Elisabet Nagy, Susanne Paschke (Südwind)
**In partenariato con:** CESIE, (InteRed)
**Traduzione italiana:** Laura La Scala (CESIE)
**Design e layout:** Rosy Botero
**ISBN:** 978-84-121198-9-3
**Anno di pubblicazione:** 2022
**Pubblicato da:** Fundación InteRed
C/ Alameda, 22. 28014 Madrid - Spain

*It is permitted to copy, distribute and publicly communicate this work as long as authorship is acknowledged and it is not used for commercial purposes.*
*You cannot alter, transform or generate a derivative work of this work.*

*The project «Transformative Educational Methods for Social Inclusion and Global Citizenship» (TEMSIC) is co-financed by the Erasmus+ Programme of the European Union. The content of this document is the sole responsibility of the organizations InteRed, Südwind and CESIE and neither the European Commission nor the Spanish Service for the Internationalization of Education (SEPIE) are responsible for the use that may be made of the information published here.*

**Prodotto da:**

cesie
the world is only one creature

InteRed
por una educación transformadora

SÜDWIND

**Ente finanziatore:**

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**BASI TEORICHE: IL GIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO**

pag. 7

| | Pagina |
|---|---|
| 1.1. Le caratteristiche del gioco | 8 |
| 1.2. Le tipologie di gioco | 10 |
| 1.3. Che cos'è la pedagogia del gioco? | 13 |

1

**L'APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO: OPPORTUNITÀ PER COSTRUIRE LA CITTADINANZA GLOBALE ATTRAVERSO L'EDUCAZIONE**

pag. 17

| | Pagina |
|---|---|
| 2.1. Linee guida per la pianificazione di processi di apprendimento basati sul gioco, inclusivi, equi e in una prospettiva di educazione alla cittadinanza globale | 18 |
| 2.2. Giocare in classe: metodologie di Game-Based Learning per promuovere l'inclusione, le pari opportunità e la costruzione della cittadinanza globale | 27 |

2

**PROPOSTE PEDAGOGICHE DI GIOCO PER L'INCLUSIONE E LA CITTADINANZA GLOBALE**

pag. 31

| | Pagina |
|---|---|
| 3.1. Giochi veloci (nessun materiale richiesto) | 33 |
| 3.2. Attività rompighiaccio | 36 |
| 3.3. Giochi cooperativi | 39 |
| 3.4. Giochi per ogni momento | 42 |

3

**BIBLIOGRAFIA**

pag. 45

4

# Prefazione

Il gioco e l'azione ludica hanno un grande ruolo nello sviluppo umano, durante l'infanzia, ma anche negli anni successivi della vita. I benefici dei giochi e delle attività ricreative sono stati incorporati nei processi educativi come strumenti chiave che integrano i processi di insegnamento-apprendimento e promuovono lo sviluppo di abilità, capacità e valori nei bambini, negli adolescenti, nei giovani e negli adulti. Il gioco è altresì una risorsa utile e comprovata per sviluppare la dimensione socio-emotiva dell'apprendimento e rafforzare le capacità cooperative e critiche tra i minori.

I processi educativi basati sul gioco possono anche svolgere un ruolo importante nel promuovere la capacità degli studenti di comprendere il mondo, sviluppare capacità critiche nonché la capacità di lavorare insieme per un mondo più giusto, più egualitario e più sostenibile. Il gioco è una parte essenziale della vita umana: gli esseri umani giocano durante tutto il loro ciclo di vita, ed è attraverso il gioco che iniziamo a scoprire il mondo. Questa scoperta ci impone di comprendere la realtà che ci circonda, prima a livello locale e poi a livello globale. Comprendere la realtà globale significa esplorare le interconnessioni che esistono tra ciò che ci colpisce, nel nostro ambiente più vicino, e ciò che colpisce le altre persone in ambienti lontani dai nostri, comprendendo le cause dei problemi che ci accomunano e ci uniscono in quanto cittadini globali. Per tal motivo, il Game-Based Learning (GBL) (apprendimento basato sul gioco) diventa un potente strumento per avviare processi educativi da un approccio all'Educazione alla Cittadinanza Globale. L'Educazione alla Cittadinanza Globale promuove la costruzione di società più critiche, responsabili e rispettose nei confronti delle persone e del pianeta.

Questa guida, sviluppata dai partners del progetto TEMSIC, vuole essere un riferimento per gli insegnanti che desiderano approfondire le strategie educative «trasformative» e incorporare il Game-Based Learning nei processi di insegnamento-apprendimento da un approccio di Educazione alla Cittadinanza Globale, volto dunque a promuovere l'inclusione e le pari opportunità tra le persone e in particolare tra studenti e studentesse.

La seguente guida è organizzata in tre sezioni principali: sez.1) presenta il quadro teorico sui giochi e le loro applicazioni nel campo dell'istruzione formale, sez.2) presenta il concetto di apprendimento basato sul gioco, sviluppato da una prospettiva di educazione alla cittadinanza globale, sez.3) presenta una raccolta di proposte pratiche per incorporare il Game-Based Learning nei processi educativi volti a promuovere la costruzione della cittadinanza globale, concentrandosi sulla inclusione, la partecipazione e la cooperazione tra gli studenti. Questa guida fa parte di una serie di quattro guide rivolte agli insegnanti e alla comunità educativa europea nell'ambito del progetto «Metodi educativi trasformativi per l'inclusione sociale e la cittadinanza globale» (TEMSIC) finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea e sotto la guida delle ONG Fundación InterRed (Spagna), con la collaborazione delle associazioni Südwind (Austria) e CESIE (Italia). Per saperne di più sulle basi teoriche e concettuali che le tre organizzazioni hanno costruito come quadro teorico per le tesi e proposte pedagogiche presentate, consigliamo di leggere il documento quadro che costituisce l'ombrello teorico del Progetto TEMSIC[1].



1. Disponibile in: https://transformative-edu.eu/it/il-progetto/ e https://cesie.org/risorse/

10
8
5

# BASI TEORICHE: IL GIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO




1

*«L'ambiente deve essere ricco di motivi di interesse che si prestano ad attività e invitano il bambino a condurre le proprie esperienze»*
Maria Montessori

Tutte le persone sono nate per giocare, ovunque nel mondo. **Il gioco come caratteristica dell'umanità non è un caso ma una realtà naturale**. Questa realtà naturale non è propria solo dell'uomo ma anche delle altre specie animali. Il gioco è un bisogno umano fondamentale e una costante culturale. È una necessità e un diritto umano per tutti i bambini di questo mondo e, per estensione, per tutte le persone visto che il gioco viene mantenuto per tutta la vita. Il gioco è un modo informare per esplorare, provare e apprendere le cose, ampliare i confini della propria conoscenza e esperienza, sviluppare l'immaginazione e la creatività, nonché migliorare la propria abilità di risolvere problemi e conflitti. Attraverso il gioco, le persone possono conoscere sé stesse, gli altri e il mondo che le circonda, senza paura e senza pressioni. **È la prima forma di apprendimento.**

La psicologia e la neurobiologia hanno riconosciuto e studiato a fondo per decenni il gioco come strumento educativo. In ambito scientifico, la pedagogia del gioco è la disciplina che si occupa del gioco come strumento educativo, cioè l'educazione ludica. Nelle pagine seguenti presenteremo una panoramica di cos'è la pedagogia del gioco e di come arricchisca e integri l'inclusione in classe, attraverso un approccio di educazione alla cittadinanza globale. Prima di iniziare a descrivere la pedagogia del gioco, dobbiamo chiarire che cos'è esattamente il gioco: quali sono le sue caratteristiche, quali forme può assumere e quale ruolo esercita.

## 1.1. Le caratteristiche del gioco

> *«Giocare è "fingere". Nel gioco, la realtà stessa è costruita sui pensieri e le azioni di chi sta giocando. Puoi assumere, immaginare qualsiasi cosa ai limiti della tua immaginazione. Il gioco è il grande spazio libero per sperimentare, per vivere e uscire dai limiti della realtà quotidiana…»* (Baer, 2013).

Il gioco è uno degli elementi fondamentali della vita ed è considerato come qualcosa di universale, ovvero valido per tutti i bambini del mondo (Mogel,1995). Nonostante la consueta convinzione che il gioco abbia luogo solo durante l'infanzia, i giochi sono ancora presenti nel corso della nostra vita. Di certo, saranno diversi e avranno diverse forme…

Quali sono le diverse sfaccettature del gioco e cosa hanno in comune? Nonostante sia difficile rispondere con esattezza a questa domanda, possiamo identificare quattro caratteristiche di base del gioco (Heimlich, 2015):

## Caratteristiche di base del gioco

### Finalità

È tipica dei primi momenti e anni della vita umana. I bambini giocano a qualcosa perché vogliono e non necessariamente per raggiungere un obiettivo. La motivazione intrinseca è strettamente correlata a questo, cioè al desiderio stesso di giocare. Tale desiderio nasce all'interno della persona. Durante l'adolescenza e nell'età adulta si perde progressivamente interesse per il gioco stesso, dando più importanza alle relazioni sociali che si instaurano attraverso di esso e al raggiungimento di traguardi, obiettivi o premi, soprattutto si ha una visione competitiva del gioco stesso.

### Riferimento all'oggetto

Ogni gioco ha un riferimento a uno o più oggetti, ovvero esiste qualcosa con cui giocare. Nei primi mesi e anni di vita, l'uomo gioca naturalmente, con il proprio corpo. In seguito, quando il movimento autonomo consente di concentrarsi sull'ambiente più ampio, si comincia a giocare con oggetti e persone. Non solo i bambini, ma anche i giovani e gli adulti apprezzano il gioco basato sugli oggetti, che include, ad esempio, tutti i tipi di giochi da tavolo o giochi digitali, in cui gli oggetti di riferimento sono dispositivi tecnologici.

### Movimento

Ogni gioco è formato da uno o più elementi di movimento, che possono essere posizionati al centro del gioco stesso o come elemento secondario. Nei primi mesi e anni di vita, ad esempio, l'uomo tende a muovere tutto il corpo mentre gioca. Nell'infanzia infatti c'è un grande bisogno di movimento e i bambini adorano correre e rincorrere una palla, saltare sulla corda, rincorrersi tra di loro. Anche i giovani e gli adulti apprezzano la pratica del movimento, ad esempio negli sport e nelle attività fisiche. In epoca moderna, il movimento è anche trasposto nella dimensione digitale, laddove non è la persona stessa che si muove (salvo per maneggiare i dispositivi) ma elementi o personaggi virtuali, in cui il movimento si materializza tramite il telecomando e i comandi dati dalla persona fisica.

### Realtà

Ogni gioco ha il suo concetto di «realtà». Attraverso il gioco, si crea una «quasi-realtà», dando la possibilità di creare una realtà arbitrale e prendere chiaramente le distanze dalla realtà reale, attraverso il gioco. Questo aspetto rende l'uso dei giochi nella pratica educativa particolarmente interessante e rilevante, ma è ancora più importante dal punto di vista dell'educazione alla cittadinanza globale. Attraverso il gioco, saremo in grado di creare spazi e realtà fittizie che ci consentano, in modo adeguato a ogni fase educativa e a seconda dei bisogni specifici degli studenti, di affrontare problemi sociali e globali. Verrà chiesto agli studenti di posizionarsi criticamente di fronte a questioni sociali, questioni di disuguaglianze di genere, di sostenibilità ambientale, di interculturalità nonché di rispetto per la diversità delle identità, partecipazione sociale e giustizia sociale.

Oltre a queste quattro caratteristiche che si applicano a tutte le forme di gioco, ci sono alcune caratteristiche che spesso si manifestano ma potrebbero non essere sempre presenti in tutti i giochi (Heimlich, 2015):



### Autoefficacia

Attraverso il gioco, la persona può determinare le cose in modo autonomo e diretto, decidere e sperimentare la loro efficacia e la loro influenza sulla realtà del gioco stesso.



### Ripetizione

Il gioco può essere ripetuto, specialmente quando giochiamo con bambini più piccoli. La ripetizione del gioco gli permetterà di migliorare la qualità del movimento che hanno appena imparato, ricordare le regole del gioco (specialmente se si tratta di giochi da tavolo), apprendere concetti di base, interiorizzare norme e valori etc.



### Allegria

É il punto di partenza laddove ci dev'essere piacere nel giocare. Tuttavia, questa emozione può trasformarsi in frustrazione nel corso del gioco, quindi, quando proponiamo giochi educativi in un'ottica di inclusione e cittadinanza globale, dobbiamo fare in modo che quest'ultimi promuovano emozioni positive, anche se la comparsa di emozioni spiacevoli sarà anche un'opportunità per esplorare maggiormente la dimensione socioemotiva del gioco[2].



### Immaginazione

Perdersi nelle proprie idee e immaginazioni, che non devono necessariamente essere significative o corrette, rende il gioco creativo e ravviva l'immaginazione umana. Inoltre, permette di viaggiare simbolicamente, con la mente, entrando in contatto (attraverso l'immaginazione e la creatività) con altre realtà diverse dalla nostra, con altre persone di culture diverse e le cui vite possono essere legate alle nostre.

## 1.2. Le tipologie di gioco

È impossibile elencare tutti i giochi esistenti e tutti i modi di giocare. A titolo di esempio, si riporta di seguito l'opera d'arte del pittore Pieter Bruegel, risalente al 1560 circa, intitolata «Giochi dei bambini», in cui sono rappresentati circa 90 tipi di gioco.

Nel dipinto, sono rappresentati circa 90 giochi (individuali, a coppie e in gruppo). Di certo, è impossibile raffigurare tutti i giochi esistenti nel mondo, anche considerando il fatto che attualmente esistono diversi giochi disponibili e/o in modalità online, virtuale. Questo ci permette di avere **un'idea dell'immensità e della diversità dell'universo di gioco e di tutte le possibilità di implementarlo nella pratica educativa.**

2. Nell'ambito del progetto TEMSIC, è stata sviluppata la guida *«Azione Educativa Trasformativa: Risorse dall'educazione socio-emotiva per la cittadinanza globale»* che presenta un quadro teorico e diverse proposte pedagogiche per affrontare, da un approccio socio-emotivo, la trasformazione personale, collettiva e sociale. Questa guida può essere trovata su: https://transformative-edu.eu/it/il-progetto/ e https://cesie.org/risorse/



*Figura 2: Pieter Bruegel. Children's games*[3]

Numerose sono le ricerche che hanno cercato di raggruppare le tipologie e le modalità di gioco esistenti. Per fornire un quadro strutturato delle forme di gioco, prenderemo come riferimento le teorie di Heimlich, Mogel e Piaget (Heimlich, 2015):



### Gioco esplorativo

Chiamato anche gioco pratico (Piaget) o gioco funzionale (Mogel). È la prima forma di gioco dell'uomo e inizia intorno ai 2 mesi di età. Tutto viene scoperto, esplorato ed esaminato, ad esempio le parti del corpo e le loro funzioni rispettive.



### Gioco di fantasia

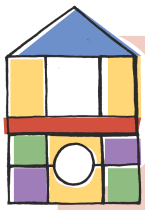
Chiamato anche gioco simbolico (Piaget) o gioco di illusione (Mogel). Dopo il primo anno di vita, i bambini scoprono la propria identità, inventano cose, le reinterpretano e «fingono». Giocare con animali finti, bambole, nonché giochi in costume fanno parte di questa forma di gioco. All'inizio del gioco di fantasia, vi è spesso una pura imitazione della vita quotidiana, che diventa sempre più astratta con l'età.

3. Tratta da: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_Children%E2%80%99s_Games_-_Google_Art_Project.jpg in data 18.05.2021



## Gioco di ruolo (*role play*):

Il gioco di ruolo inizia a svilupparsi dopo i tre anni. Si tratta di ricoprire ruoli diversi, tratti da storie, racconti oppure riprodurre degli archetipi (come le professioni lavorative). Questa forma di gioco può assumere la forma di uno spettacolo teatrale. Il ruolo di gioco permette alla persona di esplorare, conoscere meglio la propria identità e la propria personalità nonché quella degli altri, oscillando tra imitazione di qualcosa/qualcuno e identità propria.



## Il gioco delle costruzioni

Lo scopo qui è progettare e costruire qualcosa, un oggetto. Dall'età di tre anni, gli esseri umani imparano attraverso il gioco a costruire cose, intenzionalmente, connettendo e separando gli elementi. Questo può essere fatto utilizzando blocchi da costruzione (le costruzioni), materiali naturali e, in generale, qualsiasi elemento che permetta di lavorare manualmente. Possiamo per esempio costruire un castello di sabbia, un pupazzo di neve o una torre a blocchi.



## Il gioco delle regole (*rules game*)

Nel gioco delle regole, gli esseri umani si esercitano a apprendere regole e processi sociali. Il gioco delle regole permette di sperimentare concetti quali: equità, inclusione, cooperazione. O al contrario, sperimentare concetti quali: esclusione e competizione. I giochi di regole comprendono diverse forme di giochi da tavolo, giochi di gruppo, giochi sportivi, e sono comunemente usati sia nella pratica educativa con i bambini che con i giovani e gli adulti, in quanto consentono di lavorare su un'ampia gamma conoscenze, abilità, attitudini e valori.



## Gioco tra la persona e l'ambiente

Anel corso della loro vita, gli esseri umani sviluppano anche la capacità di creare ad hoc delle situazioni di gioco, prendendo spunto e/o utilizzando l'ambiente sociale, ambientale etc. che li circonda. Queste situazioni di gioco possono avere un carattere sociale (per esempio, imitare) o essere perlopiù legate all'oggetto (per esempio, esplorare oggetti) o al soggetto stesso (per esempio, esplorare le proprie possibilità)

## 1.3. Che cos'è la pedagogia del gioco?

Se consideriamo le teorie del pedagogo del gioco Toni Wimmer (1997), il termine «pedagogia del gioco» indica: il prefisso ***ped***- si riferisce principalmente ai bambini (dal greco ***paidos***), e ***agein*** significa guidare, ma oggi è usato per indicare gli educatori, diciamo la figura del pedagogo. Il lavoro pedagogico, basato sul gioco, non è rivolto soltanto a bambini e adolescenti ma viene altresì applicato nell'educazione degli adulti (Stangl, 2021).

Attraverso il gioco, l'educatore/l'insegnante/il pedagogo raggiunge determinati obiettivi e trasmette un messaggio, dei valori e delle attitudini. Il lavoro pedagogico basato sul gioco viene chiamato in inglese **Game-Based Learning (GBL)**, ovvero apprendimento basato sul gioco. Nel GBL, la persona viene accolta come tale e viene incoraggiata a esporsi e emanciparsi, utilizzando la propria creatività e valorizzando il proprio ruolo all'interno di un gruppo (Wimmer, 1997).

La pedagogia del gioco si occupa degli obiettivi dietro la pratica del gioco e il perché il gioco esista. Ci si interroga sul perché un gioco è specificamente progettato e quali processi e meccanismi segue. Da un approccio basato sull'Educazione alla Cittadinanza Globale, tema centrale del progetto TEMSIC, proponiamo la seguente struttura generale per i processi GBL. Ovviamente, tale struttura può variare in base alle caratteristiche specifiche degli studenti, agli obiettivi dell'attività nonché ai contenuti da affrontare:

**Definire lo scopo dell'attività:** considerando le caratteristiche e i bisogni del gruppo.

**Definire la metodologia, alla base di un'attività:** includendo i ruoli e le istruzioni, i materiali necessari, le fasi/gli steps in cui l'attività è strutturata nonché la sua durata etc.

**Preparare gli studenti:** introducendo l'attività agli studenti. Questa fase è facoltativa, a seconda del livello di sorpresa e novità che l'educatore vuole che l'attività abbia. Tuttavia, introdurre l'attività, i suoi meccanismi, le sue istruzioni e la sua durata, in molti casi è di grande aiuto poiché stimola la curiosità degli studenti e li aiuta a comprendere l'obiettivo del gioco.

**Implementare l'attività:** può includere un maggiore o minore livello di astrazione, una maggiore o minore instaurazione di interconnessioni tra realtà locale e globale, un maggiore o minore approccio alle disuguaglianze sociali, economiche e di genere o ai problemi globali, come la crisi climatica e i processi migratori, a seconda delle caratteristiche e delle esigenze del gruppo.

**Riflettere** questo è forse il momento più importante. Deve essere concesso tempo sufficiente agli studenti per riflettere su ciò che hanno sperimentato durante il processo di gioco. Sarà molto importante assistere all'espressione emotiva degli studenti, ma anche fare in modo che i concetti e i contenuti emersi siano stati compresi correttamente, accertandosi di non aver generato maggiore confusione. La riflessione non è un esame o una prova, ma un momento per soffermarsi e discutere le questioni emerse durante il gioco ed identificare le eventuali relazioni tra di esse.



Come abbiamo accennato nella sezione precedente di questa guida, una delle caratteristiche del gioco è la volontarietà da parte dell'individuo che gioca. Solitamente, ***la persona gioca perché vuole giocare***. La pedagogia del gioco, invece, persegue un obiettivo più di natura educativa. A causa del contrasto tra la funzione originaria del gioco (il volere giocare) e l'intenzione pedagogica (il trasmettere qualcosa, un obiettivo pedagogico, dei valori e norme sociali etc.), sorgeranno sempre contraddizioni. Ecco perché, la struttura generale in 5 punti proposta, è variabile e si evolve, cambia a seconda del contesto.

L'educatore, l'insegnante che guida il processo del gioco è responsabile di **stimolare la curiosità e la riflessione continua, da parte degli studenti, incorporando elementi chiave quali: sorpresa, divertimento, mobilitazione delle emozioni, relazioni/contatti, varietà** (Näger,2014). L'educatore dovrà altresì creare un'atmosfera positiva, in cui tutti gli studenti si sentano sicuri e a proprio agio. Bisognerà coinvolgere tutti gli studenti e le studentesse nel gioco, almeno all'inizio, in modo da farli sentire sicuri e motivati verso l'attività. Pertanto, bisognerà lavorare molto sull'abilità degli insegnanti nel motivare gli studenti a partecipare attivamente al gioco. Di certo, a seconda dell'obiettivo dell'attività, saremo in grado di definire se la partecipazione di tutte le persone è o meno un requisito. Ad esempio, se lo scopo del gioco, che implementiamo in classe, è quello di contribuire a consolidare dinamiche di collaborazione e cooperazione all'interno del gruppo e promuovere le relazioni tra gli studenti, tutti gli studenti dovrebbero dunque partecipare. Tuttavia, se per qualche motivo uno studente non si sente a suo agio durante la pratica di gioco, dobbiamo risolvere il problema, apportando per esempio qualche cambiamento al gioco e/o introducendo qualche variante (cambio di ruolo/i, cambio di luogo dove si svolge il gioco etc.). Come educatori, come insegnanti, dobbiamo sempre ricordarci di garantire la partecipazione, la sicurezza e la fiducia degli studenti e tra gli studenti stessi.

**La sicurezza** è uno degli aspetti più importanti da considerare nell'implementazione di un gioco. **Ciò include sia la sicurezza fisica che la sicurezza psicologica**. Prima dell'inizio di una partita di gioco, dobbiamo ispezionare l'area di gioco alla ricerca di possibili fonti di pericolo ed eliminarle, indipendentemente dal fatto che il gioco venga implementato al chiuso o all'aperto. Potrebbero esserci dei pericoli di natura fisica, come i mobili, su cui gli studenti potrebbero inciampare o che potrebbero costituire una barriera

fisica per alcuni/e. Potrebbero esserci anche dei pericoli di natura psicologica, relazionale, simbolica, che dobbiamo riconoscere e identificare in anticipo.

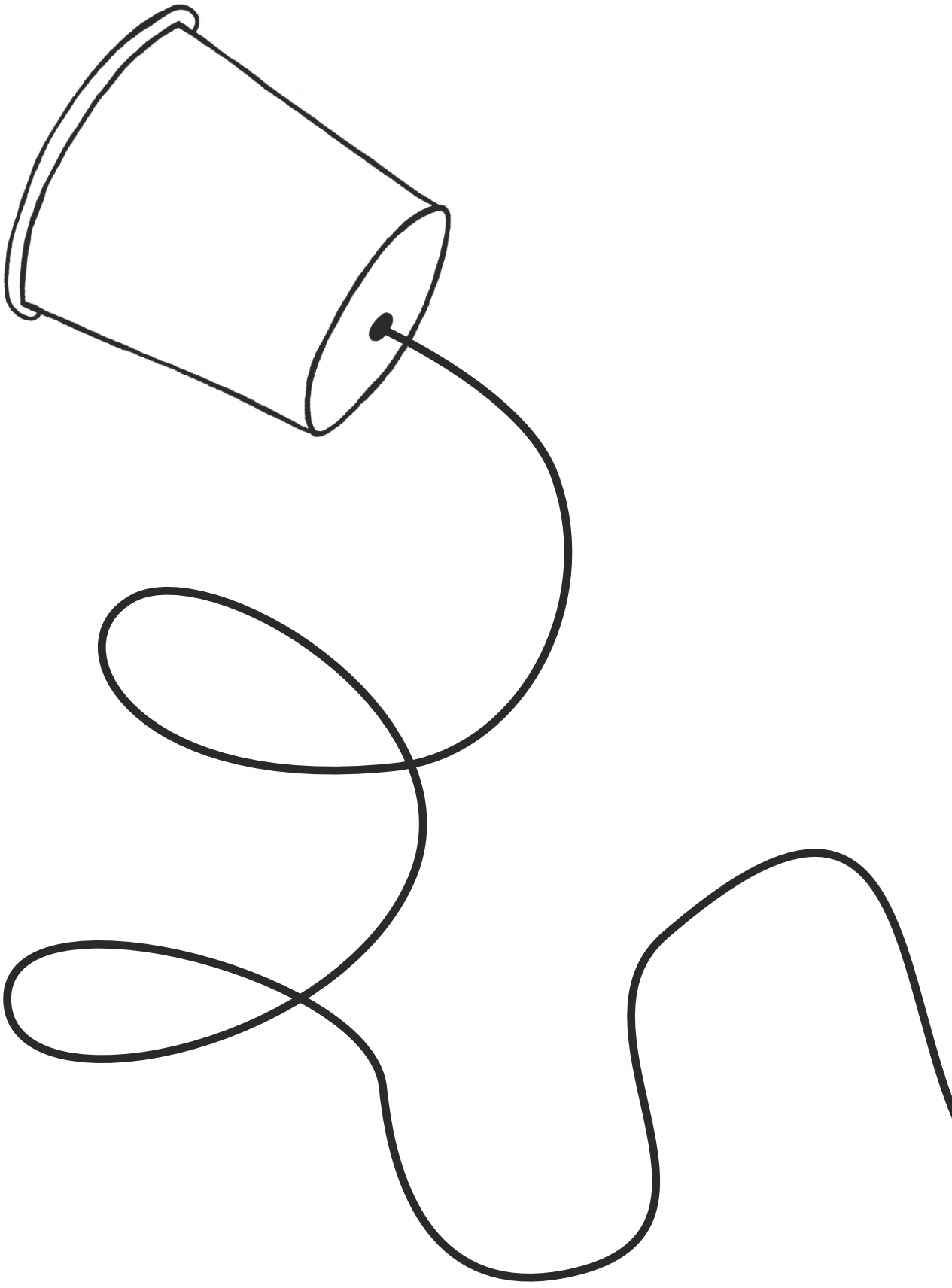
Alcuni problemi da considerare sono:

Ci sono studenti con **bisogni speciali** che, per qualche motivo, hanno delle difficoltà e vengono penalizzati? In caso affermativo, quali adattamenti e alternative dovrebbero essere adottati in modo che tutti possano partecipare e giocare in termini di parità e opportunità?

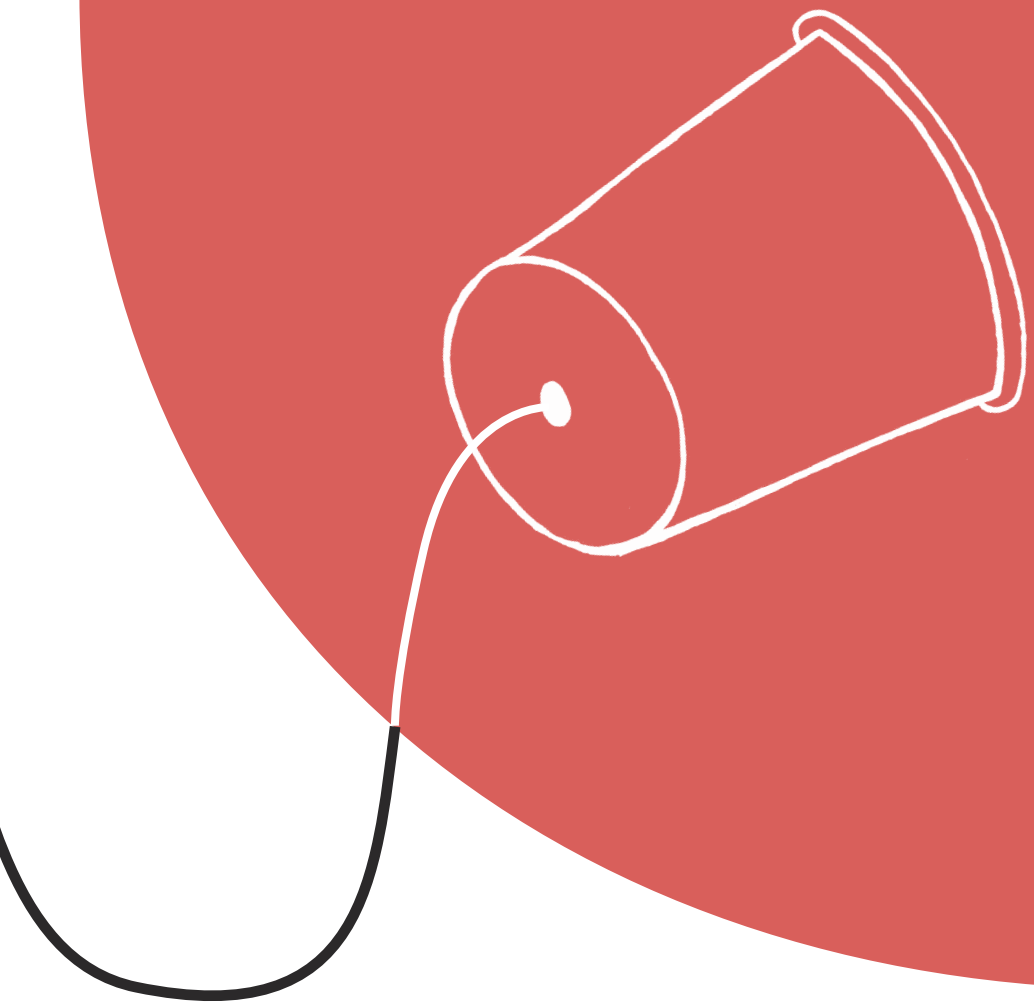
Ci sono studenti che non capiscono la **lingua** o per i quali il gioco può essere uno shock culturale? Quali adattamenti e alternative dovrebbero essere adottati affinché tutti possano partecipare e giocare in condizioni di parità e opportunità considerando dunque la diversità culturale degli studenti?

Ci sono stati degli episodi di conflitto, **rivalità o ostilità** all›interno del gruppo? Il gioco scelto incoraggia **atteggiamenti violenti esistenti** o tendenze aggressive, inclusa la violenza di genere? Il gioco scelto aggrava la possibile discriminazione razziale, etnica o culturale? Quali misure preventive e protocolli dovrebbero essere sviluppati e messi in atto per prevenire o fermare questo tipo di violenza e atti discriminatori, nonché per garantire meccanismi di protezione per gli studenti appartenenti ai gruppi più vulnerabili?

Qualora riscontrassimo alcuni dei problemi sopra elencati, occorrerà definire e concordare delle **regole comuni e vincolanti** con i partecipanti, prima della partita e al fine di non aggravare le possibili situazioni di conflitto e/o di discriminazione. Inoltre, se a una qualsiasi delle suddette domande viene risposto con un sì, bisognerà cogliere l'occasione per affrontare questioni come l'interculturalità, l'uguaglianza di genere, il rispetto, l'inclusione, i diritti umani... e lavorare con gli studenti per promuovere la loro consapevolezza e il loro posizionamento intorno a questi problemi.



# L'APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO: OPPORTUNITÀ PER COSTRUIRE LA CITTADINANZA GLOBALE ATTRAVERSO L'EDUCAZIONE



2




## 2.1. Linee guida per la pianificazione di processi di apprendimento basati sul gioco, inclusivi ed equi e in una prospettiva di educazione alla cittadinanza globale

Quando usiamo i giochi come risorse educative e in una prospettiva di Educazione alla Cittadinanza Globale, dobbiamo concentrarsi sulla natura «trasformativa» e politica di essi. In sostanza, tramite la pratica del gioco, affronteremo **le tematiche della cittadinanza globale**[4]: *Giustizia globale e diritti umani; Genere e pratiche di coeducazione; Interculturalità e inclusione; Partecipazione, Sostenibilità ambientale*.

Ecco alcune linee guida per gli insegnanti, che permetteranno di pianificare l'apprendimento tramite il gioco (*Game-Based learning, GBL*) in una prospettiva di Educazione alla Cittadinanza Globale.

### 2.1.1. Approccio alla giustizia globale e ai diritti umani

Interessarsi alla giustizia globale e ai diritti umani vuol dire valorizzare le persone e la vita, considerare le persone e la vita come il centro e la priorità di ogni proposta ludica, di gioco. Ecco dunque che utilizzeremo il gioco per affrontare questioni quali la difesa dei diritti e della dignità delle persone, le libertà civili e politiche.

Ecco alcuni suggerimenti affinché le attività ludico-ricreative siano incentrate sulla giustizia globale e i diritti umani:

**Garantire i diritti umani degli studenti (in primis):** capire che l'istruzione è un diritto degli studenti e pertanto le istituzioni educative devono assumersi le responsabilità in questo campo, in modo tale che la consapevolezza dei diritti umani acquisisca un carattere trasversale nei processi di GBL

4. Consultare il documento sull'Educazione alla Cittadinanza Globale «A curriculum oriented to global citizenship. Contributions for its construction» (InteRed, 2020), disponibile: https://www.intered.org/es/recursos/un-curriculo-orientado-la-ciudadania-global-aportes-para-su-construccion oppure consultare il documento pubblicato dall'UNESCO nel 2015 «Educazione alla cittadinanza globale: temi e obiettivi di apprendimento» e disponibile su: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261836

**Assicurare che i processi di GBL soddisfino i criteri di:**

- **Disponibilità:** avere a disposizione e fare affidamento sul supporto istituzionale, avere a disposizione risorse umane e professionali, risorse materiali, risorse economiche, risorse in termini di spazio, nonché opportunità di formazione professionale e di tutti gli elementi necessari per attuare processi educativi basati sul gioco e di qualità.
- **Accessibilità:** in termini di accessibilità materiale (infrastrutture architettoniche adattate anche ai bisogni speciali), strutture alternative all'educazione in presenza (ad esempio attraverso processi a distanza che mantengono la dimensione ludica dell'apprendimento), non discriminazione (non escludere gli studenti per nessun motivo: nazionalità, sesso, religione, bisogni educativi speciali...)
- **Accettabilità:** le opportunità di apprendimento basate sul gioco devono essere flessibili, contestualizzabili e di qualità rispetto al contesto e ai bisogni specifici degli studenti e delle diverse categorie di studenti.
- **Adattabilità:** l'apprendimento basato sul gioco deve rispondere ai bisogni degli studenti provenienti da contesti sociali e culturali diversi.
- **Qualità:** le attività di apprendimento tramite il gioco devono avere delle basi teoriche e pedagogiche molto forti. Una maggiore qualità si acquisisce attraverso ripetute esperienze di GBL con ciascun gruppo di studenti.
- **Sostenibilità:** le attività di apprendimento tramite il gioco devono essere continue nel tempo e garantire l'apprendimento sistemico ed esperienziale degli studenti, in tutte le diverse fasi/i diversi steps del processo educativo.
- **Partecipazione:** la scuola deve garantire la dimensione sociale, pedagogica e culturale del gioco, gli spazi fisici necessari per l'implementazione di un'attività di gioco, gli strumenti necessari e tutto ciò che permetta la partecipazione attiva degli studenti tramite il GBL.

**Aumentare la consapevolezza degli studenti riguardo ai diritti umani:** trattare in classe le tematiche inerenti ai diritti umani consentirà agli studenti di interiorizzarli e difenderli fin dai primi anni, nonché identificarne le eventuali violazioni e/o restrizioni. Gli studenti saranno in grado di capire quali gruppi sociali subiscono una violazione e/o restrizione dei diritti umani, quali sono le cause, quali le conseguenze, quali i mezzi per agire e contrastare tutto ciò... Gli studenti imparano altresì a riconoscere e identificare i titolari non solo dei diritti ma anche degli obblighi.

**Focalizzare i processi di GBL sul tema dell'interdipendenza globale di cittadini e territori:** i giochi possono essere ottime opportunità per affrontare i problemi globali e le loro manifestazioni nelle realtà locali, nonché studiare le interconnessioni tra i problemi subiti dai gruppi violati e il modello/i modelli di organizzazione socio-economica prevalente/i a livello mondiale. Le tematiche dovranno essere adattate, in termini di complessità e contenuto, all'età e alle caratteristiche degli studenti.

**Orientare i processi GBL verso un'azione «trasformativa»:** l'approccio ai diritti umani significa prendere una posizione, in particolare schierarci dalla parte dei gruppi sociali più vulnerabili, apprendendo attraverso il gioco quali siano le violazioni dei diritti (subite da tali gruppi) e comprendendo come gli uomini siano responsabili di tali violazioni, disuguaglianze, discriminazioni.

## 2.1.2. Approccio di genere e approccio coeducativo[5]

Incorporare l'approccio di genere nei processi di apprendimento tramite il gioco (*Game-Based learning, GBL*) implica considerare nella pianificazione di qualsiasi attività con gli studenti, le varie forme di disuguaglianza e violazione dei diritti in particolare delle donne e delle ragazze, subiti a tutti i livelli: politico, sociale, economico, culturale. Significa inoltre, incorporare nelle pratiche educative e nell'apprendimento tramite il gioco un linguaggio che sia il più inclusivo possibile. Considerando l'approccio coeducativo, l'obiettivo delle attività di gioco in classe dovrebbe essere quello di cercare il riequilibrio dei rapporti di potere tra ragazzi e ragazze, consentendo a entrambi studenti e studentesse di essere consapevoli delle disuguaglianze di genere, al fine di posizionarsi come agenti di cambiamento e attori impegnati a favore della parità di genere.

Alcuni suggerimenti, linee guida, per garantire che le attività di GBL siano implementate da un approccio di genere e di coeducazione sono:

**Prendere coscienza dei processi di socializzazione differenziati (per genere) e della trasmissione di ruoli culturali e stereotipi di genere attraverso il gioco:** le persone vivono processi di socializzazione che sono differenziati in base al genere assegnato alla nascita. Tali processi scandiscono tutto il loro ciclo di vita. Per Simone de Beauvoir (1985), la socializzazione di genere e il continuo apprendimento e ripetizione dei ruoli di genere (standardizzati) attraverso la famiglia, l'asilo, la scuola, i gruppi di pari, i media, la pubblicità, etc. provocano una continua (ri)produzione dei ruoli di genere, il binarismo e l'egemonia associata all'idea di mascolinità o femminilità. I giochi non fanno eccezione a questa realtà spesso discriminante. Nella selezione e pianificazione delle attività di gioco in classe, dovremo evitare il perpetuarsi di stereotipi e ruoli culturali di genere. In particolare, evitare di definire e/o assegnare ruoli, dando priorità all'uno a discapito dell'altro, al maschile a discapito del femminile e/o viceversa.

**Identificare gli stereotipi e i ruoli culturali di genere presenti nei processi di GBL:** dobbiamo promuovere l'uguaglianza e rompere gli stereotipi di genere e evitare i ruoli culturali di genere nei giochi che selezioniamo e implementiamo in classe. Di seguito, approfondiamo alcuni dei contributi di Judith Butler (2004)

- Molti dei giochi progettati espressamente per le bambine riproducono e rimandano al ruolo riproduttivo della donna (ad esempio cura dei neonati, cura della cucina, gioco utilizzando dei prodotti per la pulizia...) e perpetuano gli ideali di bellezza eteronormativa (trucco giocattolo, accessori di abbigliamento, accessori per capelli...) Sono giocattoli orientati a sviluppare nelle ragazze degli atteggiamenti di affetto, empatia, ruoli di cura, preoccupazione per la bellezza... promuovendo l'immaginario spesso sessista in cui le donne sono messe in secondo piano e valorizzate solo se rispettano gli standard di bellezza etc.

5. Nell'ambito del Progetto TEMSIC, è stata sviluppata la guida «Azione Educativa Trasformativa: Risorse dalla coeducazione per la cittadinanza globale». Disponibile in: https://transformative-edu.eu/it/il-progetto/ e https://cesie.org/risorse/

– Allo stesso tempo, i giochi rivolti ai bambini, ai ragazzi, sono generalmente orientati a prepararli fin dalla tenera età ad una vita professionale di successo, promuovendo il loro interesse per la tecnologia e l'artigianato, nonché l'assertività, la forza e la competenza. Esempi di giocattoli che aiutano i ragazzi a vivere il loro processo di socializzazione, convincendoli in qualche modo di essere «forti», «coraggiosi», «quelli che lavorano» sono le ruspe, le automobili, i banchi degli artigiani e i giocattoli tecnologici. Possiamo citare anche i giochi competitivi, i giochi che rimandano ad armi da taglio, armi da fuoco, da guerra e che potrebbero in qualche modo favorire la normalizzazione della violenza. Esporre i ragazzi fin dalla tenera età a questo tipo di giochi favorisce anche che interiorizzino un modello di mascolinità egemonica, di potere, in cui sentimenti come tristezza, vergogna, sconfitta o desiderio di piangere, non sono appropriati e quindi non devono essere espressi

**Promuovere attività di gioco senza distinzione di genere:** con gli studenti e le studentesse delle prime fasce d'età le differenze di genere sono meno evidenti, laddove con l'aumentare dell'età si assiste a una maggiore separazione e alienazione tra ragazzi e ragazze e al consolidamento dei ruoli culturali e degli stereotipi di genere. Quando si considera qualsiasi attività basata sul gioco, dobbiamo prestare particolare attenzione all'uso di un linguaggio inclusivo, evitando la comparsa di espressioni, cliché o battute sessiste e prestando l'attenzione e l'azione necessarie quando si manifestano. Dobbiamo promuovere l'uso indistinto dei giocattoli senza differenziarne l'uso e il godimento in base al genere e proporre attività ricreative basate sulla cooperazione tra ragazzi e ragazze, invece di promuovere giochi competitivi di genere (ragazze a discapito dei ragazzi o viceversa)

**Adottare una posizione chiara ed esplicita a favore dell'uguaglianza di genere:** stabilire norme e linee guida chiare nei processi di GBL, mostrando tolleranza zero verso qualsiasi discriminazione o violenza basata sul genere. Non si tratta di spaventare gli studenti o di predefinire il loro comportamento nei confronti degli altri, ma piuttosto di sensibilizzare gli studenti e renderli consapevole che gli stereotipi di genere dovrebbero essere evitati, per permettere il giusto relazionarsi sia nel presente che nel futuro.

**Rendere più visibili le donne:** bisogna includere nei giochi il riferimento a storie, canzoni o racconti che vedono le donne protagoniste. Evitare di citare sempre all'esempio della donna impegnata nei compiti di cura della casa e della famiglia. Al contrario, cercare di sottolineare il ruolo della donna nel mondo del lavoro e anche in riferimento al loro impegno a favore della cittadinanza globale, della conservazione degli ecosistemi etc. A tal fine, sarà importante rendere ben visibili gli interessi delle studentesse, poiché a volte, per comodità, si tende a fare uso di giochi o attività ricreative che si basano su giochi che interessano perlopiù i ragazzi, e non le ragazze. Gli insegnanti dovranno dunque confrontarsi sia con gli studenti che con le studentesse per conoscere i loro gusti e le loro preferenze.

**Comprendere e rispettare la diversità sessuale e di genere, superando il binarismo:** comprendere che la categorizzazione degli individui in uomini o donne = maschio o femmina non serve a rispondere alla diversità sessuale e di genere presente tra gli individui (e anche tra i nostri studenti e le nostre studentesse dunque). In qualità di educatori/insegnanti dobbiamo dunque ampliare le nostre conoscenze e la nostra formazione per rispondere alle esigenze non binarie dei nostri studenti e garantire il rispetto dei diritti di tutti gli studenti e studentesse, compresi coloro i quali appartengono ai collettivi LGTBIQ+.

## 2.1.3. Interculturalità e approccio inclusivo

Un approccio inclusivo, basato sull'interculturalità, denuncia e vuole eliminare qualunque atteggiamento di discriminazione, segregazione, rifiuto della persona «diversa», razzismo o xenofobia, che possa essere enfatizzato e promosso tramite l'uso di pregiudizi, stereotipi e generalizzazioni. Applicarlo ai processi di *Game-Based learning, GBL* ci aiuterà ad affrontare l'interculturalità in classe e a capire come spesso le relazioni di potere tra Nord e Sud del mondo e il sistema neocoloniale abbiano influenzato la nostra concezione del mondo, contribuendo alle disuguaglianze che noi stessi tendiamo a perpetuare nei confronti degli altri.

Ecco alcune linee guida per l'implementazione del GBL con un focus sull'interculturalità e l'approccio inclusivo

**Effettuare un'analisi della diversità culturale di ciascun gruppo di studenti e studentesse con cui lavoriamo:** un primo passo è comprendere e conoscere i paesi e le diverse culture proprie ai nostri studenti e alle nostre studentesse. A volte, infatti, implementiamo in classe attività o pratiche che possono essere in contrasto o essere contrarie ai valori culturali o ai costumi degli studenti nei loro paesi e culture di origine, o che sono loro estranee (o non le capiscono a causa della barriera linguistica) e quindi potrebbero non sentirsi abbastanza inclusi. L'analisi della diversità culturale è dunque di vitale importanza per poter adattare le attività alle specificità degli studenti e delle studentesse che compongono il gruppo, in modo che tutti possano usufruirne in pari opportunità e condizioni, sentendo che le loro culture e le loro tradizioni sono stati considerate e rispettate.

**Fare un'analisi più approfondita dei diversi contesti culturali e socio-politici da cui provengono gli studenti e le studentesse:** non basta essere consapevoli della diversità culturale presente nel gruppo di alunni/e con cui lavoriamo. In molte occasioni, la diversità di nazionalità, etnie e culture in classe è il risultato dei processi migratori che gli studenti e le loro famiglie hanno vissuto, che, in molte occasioni, possono essere stati motivati da cause nei loro paesi di origine come guerre, violazioni dei diritti umani, crisi politiche, crisi climatiche e disastri naturali, ma anche ricerca di migliori opportunità educative e occupazionali... Il peso che il processo migratorio ha per esempio sugli studenti è enorme e ha ripercussioni dirette sul loro benessere emotivo, soprattutto per gli studenti appartenenti a gruppi i cui diritti sono maggiormente violati (studenti con precarietà socio-economica, studenti con disabilità, ragazze, studenti dei collettivi LGTBIQ+ etc.). A tutto ciò si aggiunge la possibile barriera linguistica, lo shock culturale, l'esclusione sociale, educativa e istituzionale e molte altre barriere incontrate nel nuovo luogo di residenza. Per questo è molto importante che gli insegnanti sappiano riconoscere e siano a conoscenza delle diverse origini e delle diverse realtà per adattare ogni pratica educativa alle esigenze individuali di ogni studente e studentessa.

**Identificare e decostruire i propri pregiudizi e preconcetti culturali:** essere capaci di riconoscere i propri pregiudizi nei confronti di altre nazionalità e culture, riconoscendo altresì l'influenza che gli stereotipi, veicolati per esempio attraverso i media e i discorsi politici, hanno su di noi. Occorre liberarci dei pregiudizi al momento della pratica educativa e costruire ambienti inclusivi in cui trasmettere l'importanza del rispetto e del valore per la diversità culturale. Il gioco e le attività ludiche possono aiutarci in questo.

**Ricercare e implementare i giochi delle altre culture.** I giochi variano da cultura a cultura nelle loro forme, contenuti e regole. Per esempio, i giochi presenti nelle culture occidentali non sono gli stessi di quelli giocati nelle culture orientali o nei paesi del Sud del mondo. Un'indagine su queste caratteristiche può essere svolta coinvolgendo gli studenti, proponendo loro di compilare schede, preparare una presentazione, chiedere a un familiare etc. Gli elementi da ricercare saranno: giochi popolari o tradizionali, giocattoli delle diverse culture, canzoni, filastrocche, espressioni verbali e persino strumenti musicali che accompagnano la pratica del gioco stesso. Incorporare nei giochi tutti quegli elementi che riflettono la diversità culturale contribuirà a far sentire maggiormente inclusi e valorizzati gli studenti.

**Sviluppare attraverso il gioco tutte quelle competenze che facilitano la comprensione del mondo e della sua diversità:** promuovere lo sviluppo di competenze globali, delle abilità critiche e socio-emotive. In tal modo, gli studenti comprenderanno le interconnessioni tra i problemi che interessano la loro realtà locale e la realtà globale, e le cause comuni che li legano.

**Promuovere spazi e momenti di riflessione:** una volta implementato il gioco, verrà chiesto agli studenti di riflettere e identificare se vi siano stati eventuali valori o atteggiamenti discriminatori emersi durante il gioco. In tal caso, bisognerà optare per modelli di gioco che promuovano valori quali il rispetto, la stima per gli altri e la valorizzazione delle culture e delle identità diverse dalla propria.

## 2.1.4. L'approccio partecipativo

Approcciare i processi di GBL da un approccio partecipativo significa promuovere il concetto di «democrazia partecipativa» tra i nostri studenti e studentesse, favorendo dunque il dibattito, il dialogo e il processo decisionale collettivo. Tutto ciò, al fine di costruire una cittadinanza attiva, laddove la scuola diventa uno spazio politico, sociale e culturale per maturare tale cittadinanza.

A tal fine, nei processi di apprendimento tramite il gioco (*Game-Based learning, GBL*) ci concentreremo sulla scoperta della diversità degli individui, dei popoli etc. e di tutti quei problemi che interessano l'umanità, nel suo insieme, a livello locale e globale.

Ecco alcune line guida per promuovere le attività di gioco da un approccio partecipativo:

**Partire dal concetto di «umanità»:** significa promuovere spazi di gioco che siano democratici, aperti e partecipativi. In questi spazi, le diverse precondizioni degli studenti e delle studentesse sono considerate come qualcosa da valorizzare e non da ammonire.

**Favorire la «partecipazione democratica»:** l'approccio partecipativo presuppone la partecipazione di entrambi studenti e studentesse, a prescindere dal loro genere, dalla loro cultura etc. La partecipazione democratica viene favorita attraverso: giochi di simulazione, giochi di ruolo, giochi basati sull'indagine, giochi che stimolano discussioni e dibattiti aperti nonché tutti quegli altri giochi e/o tutte quelle metodologie che consentono ai nostri alunni e alle nostre alunne di sperimentare problemi locali e globali, attraverso la realtà ludica e il gioco.

La partecipazione è un requisito fondamentale nel gioco e possiamo anche optare per modelli di gioco che prevedono uno scambio dei ruoli, svolti a turno dai diversi studenti, così da non escludere nessuno.

**Sviluppare le capacità di partecipazione e cooperazione:** attraverso il gioco, vengono sviluppate abilità e competenze aggiuntive rispetto a quelle raggiunte attraverso i tradizionali processi di insegnamento-apprendimento. Il gioco permette infatti di migliorare notevolmente le proprie capacità di partecipazione e cooperazione, e tramite queste, affermarsi come cittadini critici e responsabili: (Krenz, 2001) in particolare in riferimento a tre aree:

- **Nell'area emozionale:** il gioco promuove le capacità di riconoscere, vivere ed elaborare emozioni e sentimenti. Il gioco facilita altresì il processo di elaborazione di eventuali delusioni e/o fallimenti (anche una migliore gestione della frustrazione), permette di sopportare situazioni confuse, ambigue predisponendo il soggetto a una minore aggressività e a una maggiore resilienza e resistenza emotiva.
- **Nell'area sociale:** il gioco aumenta le capacità di ascolto, predispone il soggetto a sviluppare un pensiero critico nei confronti degli altri e del mondo che lo circonda, migliora la disponibilità a collaborare, aumenta il senso di responsabilità individuale e collettiva, sviluppa il senso civico e accresce l'empatia nei confronti degli altri etc.
- **Nell'area cognitiva:** il gioco favorisce il pensiero logico, aumenta la concentrazione, migliora la memoria, aumenta le capacità linguistiche, le capacità numeriche etc. Rende i soggetti più abili nel pensiero creativo e permette loro di sviluppare strategie creative per risolvere i problemi del quotidiano.

**Gestire il senso di frustrazione:** anche nelle situazioni di gioco può capitare di sentirsi frustrati, laddove può capitare che gli obiettivi desiderati non vengano raggiunti, generando dunque una certa frustrazione. Nella pratica educativa e nell'apprendimento tramite il gioco, i fallimenti devono però essere affrontati con una certa positività nonché con rispetto reciproco. La domanda non sarà: chi è il colpevole? Ma, al contrario, perché è andata così e come possiamo migliorare? In questo modo promuoviamo valori di cooperazione e sostegno tra gli studenti e le studentesse. Quando insorgono situazioni di frustrazione e si «cerca il colpevole» di un fallimento, l'insegnante deve mettere in pausa l'attività, il gioco e affrontare subito il problema, per evitare conflitti e incomprensioni di entità maggiore. A tal fine, è importante promuovere una cultura positiva dell'errore. Non si tratta solo di imparare a convivere con i fallimenti come parte di qualsiasi processo di conoscenza, scoperta etc. ma anche di imparare a identificare la propria frustrazione, la sua origine, come si manifesta in ogni persona, quali sentimenti genera e come quest'ultima influenzi il rapporto, il dialogo con le altre persone. Riconoscere e affrontare la propria frustrazione è essenziale per essere in grado di risolvere i conflitti e rafforzare l'empatia e il dialogo con gli altri.

**Promuovere una cultura positiva dell'errore:** sbagliare può causare stress, vergogna e paura poiché il fallimento è normalmente considerato come qualcosa di negativo. Attraverso il gioco, gli insegnanti dovranno essere in grado di promuovere una cultura positiva del fallimento. Commettere errori è umano e un fallimento non significa sconfitta, in quanto è sempre un'esperienza di apprendimento e fa parte della vita stessa. In presenza di un eventuale fallimento, bisognerà dunque aumentare la cooperazione all'interno del gruppo, tra i nostri studenti e le nostre studentesse, così da garantire la riuscita e la risoluzione dell'errore.

**Promuovere la resilienza:** la resilienza si basa principalmente sul desiderio di andare avanti nonostante le avversità. Per stabilire una cultura positiva dell'errore, bisogna dapprima lavorare sulla nostra resilienza. La resilienza va praticata attraverso il gioco e attraverso un'esperienza ludica, fatta di successi e fallimenti, seguita da un processo di riflessione e trasformazione collettiva.[6]

**Promuovere l'approccio «trasformativo»:** trasformare la realtà locale e globale proponendo attività che «stimolino» le preoccupazioni di studenti e studentesse sui problemi che affliggono il nostro mondo. Come fare? cosa fare? Scegliere i giochi che permettono agli studenti di identificare gli elementi legati al cambiamento climatico, incorporare attività ludiche che affrontano gli obiettivi di sviluppo sostenibile, preparare sfide globali e giochi cooperativi che affrontano, sia a livello locale che globale, problemi come la violenza di genere o la crisi climatica.

## 2.1.5. Approccio alla sostenibilità ambientale

Attraverso il gioco, occorre prendere coscienza della nostra eco-dipendenza dall'ambiente e dal pianeta, scoprendo dunque come prenderci cura dello spazio naturale a cui apparteniamo e di cui siamo responsabili.

Alcune linee guida fondamentali per promuovere le attività ludiche in un'ottica di sostenibilità ambientale sono:

**Comprendere la natura dei materiali che usiamo durante il gioco:** siamo consapevoli dell'impatto ambientale delle risorse e dei materiali che usiamo durante la pratica del gioco e/o durante la nostra pratica educativa più in generale? Optare per l'uso di materiali riciclati o più sostenibili, prodotti localmente o elementi naturali, è sicuramente un punto di partenza. Dobbiamo però rendere visibile tutto ciò agli studenti, cioè spiegare e mostrare loro perché abbiamo scelto alcuni materiali e non altri, in modo che capiscano l'importanza di attuare piccole azioni che possono avere un grande impatto positivo sull'ambiente. Un atteggiamento ecoresponsabile dev'essere altresì promosso tra gli insegnanti stessi, affinché decisioni più ecoresponsabili diventino parte della cultura istituzionale della scuola stessa. Ciò permetterà di non avere azioni isolate e individuali (da parte dei singoli insegnanti), ma avere un impegno reale della scuola e dell'istituzione educativa (nel suo insieme) nel garantire la sostenibilità ambientale.

6. Per conoscere alcuni esempi pratici, consulta la guida TEMSIC «Guida per L'Azione Educativa "Transformativa": Risorse educative socio-emotive per la cittadinanza globale» che presenta un quadro teorico e delle proposte pedagogiche pratiche per affrontare, da un approccio socio-emotivo, la trasformazione personale, collettiva e sociale. Questa guida è disponibile su: https://transformative-edu.eu/it/il-progetto/ e https://cesie.org/risorse/

**Comprendere la crisi climatica attraverso il gioco:** incorporare nel gioco e nelle pratiche ludiche concetti come il cambiamento climatico, l'impronta ambientale, lo sfruttamento delle risorse naturali, le conseguenze dell'uso di combustibili fossili, l'effetto serra, lo scioglimento dei ghiacciai, la diffusione dei virus, la perdita della biodiversità, l'innalzamento del livello del mare etc. Attraverso il gioco, gli studenti devono acquisire familiarità con tali concetti ed essere in grado di riconoscere ed esprimere il proprio punto di vista su questi problemi di natura globale. Esempio: con gli studenti più piccoli potremmo preparare dei giochi di carte in cui gli animali vengono accoppiati con il loro ecosistema rendendo però visibili gli impatti negativi che stiamo causando in questi ecosistemi attraverso il nostro modello di sviluppo e consumo. Con gli studenti più grandi potremmo invece proporre giochi in cui essi stessi diventano agenti di ricerca e devono contribuire a trovare soluzioni, a smantellare i modelli di sviluppo e consumo che causano la crisi climatica[7].

**Rispettare la vita e il pianeta attraverso il gioco:** il gioco ci permetterà di acquisire una maggiore consapevolezza e sensibilità sul valore della vita stessa, sull'importanza dell'ambiente in cui viviamo e la sua salvaguardia. Riguardo alla vita, comprenderemo per esempio che ogni essere umano ha una dignità e che bisogna rispettare il buon vivere, in comunità con gli altri, rispettandone anche la loro diversità.

**Promuovere il concetto di felicità attraverso il gioco:** laddove la felicità è qualcosa di legato non tanto a «quello che ho» ma a «quello che sono», contro i valori di accumulazione monetaria che spesso caratterizzano le nostre vite. Bisogna mostrare agli studenti che si può essere felici anche con poche cose «materiali». Bisogna aiutare gli studenti a comprendere l'immenso valore delle cose invece «immateriali» (relazioni, cura, emozioni, apprendimento...), per maturare un atteggiamento più consapevole e sostenibile nei confronti dell'ambiente e degli altri esseri umani.

**Agire per il cambiamento e la trasformazione attraverso il gioco:** attraverso il gioco e le pratiche ludiche gli studenti possono inventare e proporre soluzioni fantasiose e/o creative a problemi di natura complessa e globale, come per esempio la crisi climatica. Da qui, si possono generare una serie di piccole azioni, concrete e pro-ambiente, adeguate rispetto all'età e alle caratteristiche di ciascun gruppo di studenti e studentesse.

7. Un esempio di gioco cooperativo, per studenti >11 anni, è Extinction, sviluppato da InterRed Foundation (Spagna). Si presenta in formato «escape room» e consente, da un approccio educativo trasformativo e per la cittadinanza globale, di affrontare la sostenibilità umana e ambientale. Disponibile su: https://www.intered.org/es/recursos/juego-cooperativo-extincion



## 2.2. Giocare in classe: metodologie di Game-Based Learning per promuovere l'inclusione, le pari opportunità e la costruzione della cittadinanza globale

Attraverso questa guida incoraggiamo gli insegnanti a incorporare il Game-Based learning, GBL per affrontare le questioni relative all'educazione alla cittadinanza globale.

Di seguito, presentiamo alcune metodologie di GBL che possono essere implementate in classe per promuovere la costruzione di una cittadinanza globale, garantendo l'inclusione e le pari opportunità tra gli studenti.

### 2.2.1. New-Games

Il termine «New-Games» è stato coniato nel 1974 dalla pedagogia americana[8]. La particolarità di questo tipo di gioco è che nessuno vince e nessuno perde: non c'è vittoria o sconfitta, ma **il principio è giocare**. Come nei giochi cooperativi (che spiegheremo più avanti), ci si concentra sul **lavoro di squadra**. La fiducia tra i membri del gruppo e la creatività sono due degli elementi fondamentali, laddove non sono tanto importanti le regole quanto il rapporto tra le persone che compongono il gruppo e la loro **inclusione**.

Grazie alla loro versatilità, i New-Games sono adattabili a persone con diverse abilità fisiche e mentali, favorendo così l'inclusione sociale in un gruppo eterogeneo e diversificato (LeFevre, 2002). L'autore LeFevre nel suo libro «Best New Games» descrive alcuni dei gruppi con cui questa metodologia di gioco può essere implementata, in diversi ambiti e contesti: istruzione formale di base, secondaria, superiore e universitaria; contesti di educazione non formale, rivolti in particolare a gruppi giovanili e adolescenti; il mondo professionale, ad esempio in occasione di meeting, convegni ed eventi; i gruppi culturali; i servizi di salute mentale, i servizi di terapia fisica e occupazionale e così via.

I New-Games cercano di promuovere il divertimento e rafforzare la fiducia tra coloro che compongono il gruppo, creando uno spazio sicuro e amicale in cui l'importante è divertirsi. Nei New-Games, l'insegnante identifica e promuove la diversità dei partecipanti come una risorsa positiva e, quindi, influenza un modo di pensare e di comportarsi inclusivo da parte di coloro che sono coinvolti nell'attività. I New-Games richiedono la partecipazione e il punto di vista dei diversi attori (dei diversi studenti e studentesse nel nostro caso) poiché è richiesta «la saggezza dei molti» per raggiungere l'obiettivo comune desiderato. I punti di forza appresi tramite il gioco e i New-Games diventeranno poi punti di forza per la vita, rafforzando così l'autostima, la fiducia in se stessi e il senso di comunità.

Alcuni esempi pratici di New-Games sono descritti nella sezione 3 di questa guida, in particolare parleremo di partite veloci senza materiale (sezione 3.1) e attività rompighiaccio (sezione 3.2)

8. http://www.newgamesfoundation.org/

## 2.2.2. I giochi cooperativi

I giochi cooperativi (in inglese *cooperative games*) si basano su sfide e compiti che vanno risolti insieme e in gruppo, senza competizione, ma attraverso il **lavoro di squadra**. Promuovono un senso di comunità attraverso l'esperienza di successi congiunti, ma anche attraverso il fallimento di potenziali successi comuni, prefissati. Come accennato in precedenza, promuovere una cultura positiva dell'errore e lavorare sulla gestione della frustrazione sono elementi essenziali per i nostri studenti e le nostre studentesse. A tal fine, i giochi cooperativi consentono di migliorare queste abilità di accettazione dell'errore e della frustrazione, oltre che rafforzare generalmente il senso di comunità e di appartenenza a un gruppo.

L'obiettivo dei giochi cooperativi è **migliorare la cooperazione tra gli individui e cooperare**, nel rispetto, per il raggiungimento di un obiettivo comune. I giochi cooperativi sono lo strumento più appropriato per affrontare in classe le tematiche di interesse sociale e con una componente emotiva e globale.

Attraverso i giochi cooperativi, studenti e studentesse imparano anche a conoscere i propri confini personali e a comunicarli chiaramente al mondo esterno senza paura di vergognarsi o senza sentirsi in dovere di sopportare eventuali pressioni. I bambini e gli adolescenti hanno l'opportunità di lasciare volontariamente la propria zona di comfort personale, sperimentando e confrontandosi con cose nuove all'interno dei giochi cooperativi. È importante tenere sempre presente che ogni gruppo di studenti e studentesse sarà diverso e avrà pertanto le sue esigenze, i suoi limiti e le sue difficoltà.

Gli elementi chiave dei giochi cooperativi sono[9]:




9. Contenuto adattato da Gallego, R. (2014)

Qual è **il ruolo dell'insegnante** nei giochi cooperativi? L'insegnante ha un ruolo limitato, deve intervenire «quanto necessario, ma il meno possibile», assumendo un atteggiamento **piuttosto di osservazione** che di intervento. L'insegnante deve dunque percepire le situazioni e i ruoli di coloro che giocano (poiché il gruppo che sta giocando spesso non percepisce consapevolmente questi elementi, in quanto immerso nel compito del gioco), **intervenendo in caso di possibile pericolo**, situazioni di discriminazione, esclusione, violenza e in generale, intervenendo per mitigare gli eventuali conflitti. È importante **eseguire un'analisi preliminare dei pericoli** che possono sorgere durante l'implementazione dei giochi, come già menzionato nelle sezioni precedenti di questa guida.

L'insegnante deve altresì **scegliere metodi o varianti appropriate** in modo che il gruppo di gioco sperimenti la sfida nella misura appropriata alle sue capacità e ai suoi interessi.[10] Occorre **considerare l'unicità di ciascun gruppo** e pensare a giochi cooperativi basati su attività fisiche, logiche, evolutive e/o creative, adattabili in base alle specificità di ogni gruppo. L'importante sarà sempre stimolare la cooperazione, sfruttando la forza dell'insieme, del gruppo piuttosto che quella del singolo individuo.

Alcuni esempi di giochi cooperativi sono riportati nella sezione 3.3 di questa guida.

## 2.2.3. La Ludopedagogia[11]

La ludopedagogia (pedagogia del gioco)[12] cerca, promuove **e propone di trasformare la realtà** in cui viviamo e di cui facciamo parte attraverso il gioco. Il gioco che ha un compito educativo e allo stesso tempo **promuove spazi di trasformazione individuale e collettiva** per i nostri studenti e le nostre studentesse. Il principio guida della ludopedagogia è quello di giocare per un mondo più equo, più giusto, più libero e più felice, attraverso processi collettivi basati sul gioco come canale che permette di sperimentare altri modi di connettersi individualmente, collettivamente e con l'ambiente locale e globale nel quale viviamo.

Il gioco viene inteso come un laboratorio in cui manipolare la realtà, disarmarla, sfidarla e darle un nuovo significato, mettendo in discussione quello che noi percepiamo come realtà standard, tradizionale. Per far ciò, nelle pratiche di ludopedagogia si inserisce un elemento di incertezza nel gruppo, al fine di sviluppare il desiderio comune (del gruppo) di comprendere i problemi, porsi delle domande e cercare delle risposte.

Riportiamo gli elementi chiave della ludopedagogia:

**La scenografia**

Lo spazio, i sensi, gli oggetti, la loro disposizione, i loro colori e materiali.

**Il copione**

La dinamica del gioco, come si gioca

**La trama**

La metafora del gioco, i sentimenti e le emozioni che si sviluppano in chi gioca

**Il dopo...**

La valutazione dell'attività di gioco. 2 tipi di valutazione: «a caldo» ovvero subito, alla fine dell'attività (registrazione più emotiva di come mi sono sentito e cosa mi è successo), «a freddo» ovvero qualche giorno dopo (registrazione più razionale e meno emotiva).

10. Adaptation from http://www.kooperationsspiele.net/?page_id=25

11. Per saperne di più sulla ludopedagogia visita le risorse sviluppate da InteRed (Spagna) «Giocare per conoscere, conoscere per trasformare» disponibile su: https://www.intered.org/es/recursos/ludopedagogia-jugar-para-conocer-conocer-para-transformar

12. Il concetto è stato coniato nel 1989 in Uruguay, dal centro di formazione e ricerca di La Mancha, dal quale estraiamo un gran numero di riferimenti, descrizioni e conoscenze che si riflettono in questa sezione.

La ludopedagogia si basa sul costruire un percorso di giochi, piuttosto che implementare attività isolate e sciolte. Il principio infatti è quello di creare una specie di catena di anelli (tramite diverse esperienze di giochi) in cui **ogni esperienza si relaziona con il resto** ed è essenziale per costruire un significato in modo processuale. Una specie di viaggio, di esperienza di vita, attraverso il gioco…

L'insegnante che applica la ludopedagogia si concentrerà su: **mettere al centro le persone e non la dinamica;** lavorare sulla resilienza dei singoli per far fronte ai conflitti che possono sorgere nel gruppo; osservare il gioco (anche ad intervalli); ascoltare con sensibilità i fenomeni che accadono e si manifestano all'interno del gruppo; comprendere le emozioni che si manifestano all'interno del gruppo, intervenire nel gioco e sostenere il gruppo (se necessario); accettare che ogni gruppo è diverso e pertanto anche i risultati potrebbero essere diversi da quelli lineari e/o attesi.

# PROPOSTE PEDAGOGICHE DI GIOCO PER L'INCLUSIONE E LA CITTADINANZA GLOBALE





3

Questa sezione include alcune proposte per implementare attività di gioco, attività di *Game-Based Learning, GBL* inclusive ed eque in classe (e in un'ottica di Educazione alla Cittadinanza Globale).

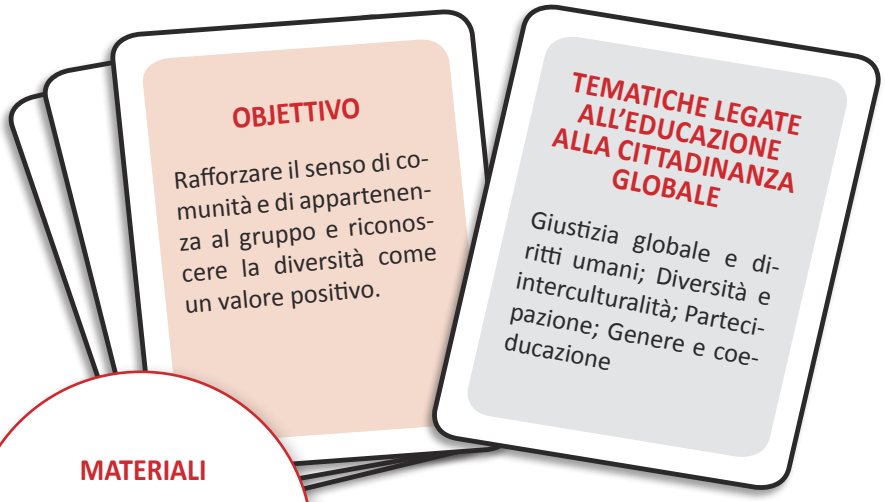
MeTali proposte aiuteranno studenti e studentesse a vivere, tramite il gioco, processi di «trasformazione» personale, collettiva e sociale, al fine di partecipare e sapere relazionarsi sia all'interno del contesto scolastico che all'interno della più generale realtà globale. I giochi proposti in questa guida TEMSIC possono essere adattati a qualsiasi fascia di età se adeguatamente rivisti in base alle caratteristiche e alle esigenze di alunni/alunne.

Nella sezione 2 di questa guida, abbiamo presentato alcune linee guida per implementare i processi GBL incorporando gli approcci di Educazione alla Cittadinanza Globale, un aspetto che consideriamo essenziale nella pianificazione di qualsiasi attività ludica e ricreativa in classe, soprattutto se vogliamo che abbia un **carattere trasformativo**.

In un primo momento, presentiamo alcuni giochi veloci, che non richiedono materiale e che sono adattabili a qualsiasi fascia di età e contesto educativo. Successivamente, vengono presentate delle attività e dei giochi «rompighiaccio», da utilizzare per avviare le attività di gruppo e per permettere una prima conoscenza e confidenza tra i membri del gruppo. Infine, presentiamo un paio di giochi cooperativi ed esempi concreti di lavoro di squadra.

## 3.1. Giochi veloci (nessun materiale richiesto)

# FUSION![13]






**10 minuti**



**10 + partecipant**

**Età:**
Dai 6 anni

**MATERIALI**

Nessun materiale richiesto (eventualmente, ma facoltativi, fazzoletti o corde)

### DESCRIZIONE

Il gruppo, di alunne e alunni, è sparso nell'aula.

L'insegnante, che conduce la sessione, inizia il gioco dicendo: chiama o cammina verso colui/colei con cui ha qualcosa in comune (ad esempio, indossa gli occhiali, ha una maglia bianca, ha i capelli biondi...) e spiega perché ha scelto quella persona. Stringi la mano a questa persona e dici ad alta voce: «FUSION!» (qualora gli studenti vogliano evitare il contatto fisico e la stretta di mano, possono aggrapparsi alle estremità di un fazzoletto o di una corda).

La persona scelta, a sua volta, farà la stessa cosa: troverà e si unirà in coppia con un'altra persona con cui ha qualcosa in comune, e aggrappandosi al grido di «FUSION!», ma ora saranno 3 le persone che dovranno gridarlo.

Il processo si ripete fino alla fine, fino a quando ogni persona è connessa con le altre e tutti sono connessi con tutti in una specie di catena umana. Sempre più persone devono infatti gridare «FUSION!» ad ogni turno. Attenzione: affinché l'ultima persona possa urlare, dovrà trovare qualcosa in comune con la persona che ha iniziato il gioco. In questo modo si formerà un circolo chiuso, e solo in quel momento tutto il gruppo potrà gridare all'unisono «FUSION!!!!» e festeggiare la fine del gioco.

Il gioco può essere ripetuto tutte le volte che si desidera, ci saranno sempre sequenze diverse. La catena è un modo per simboleggiare e far capire che tutte le persone del gruppo sono unite e che, nonostante le tante differenze nel gruppo, tutti appartengono per molte ragioni alla stessa unità globale.

### Varianti

Le somiglianze possono riferirsi a caratteristiche esterne o fisiche della persona che grida «FUSION!», oppure possono riferirsi a caratteristiche più intime, interne e personali, ad esempio un passatempo comune, un tratto comune, un sentimento comune, un'esperienza comune, l'appartenenza alla stessa cultura o la stessa nazionalità.

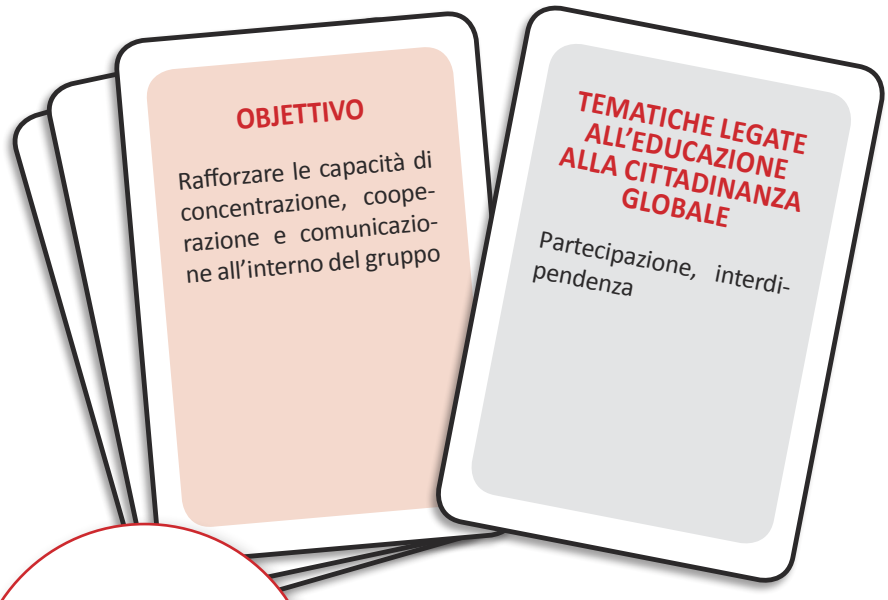
### RIFLESSIONE

Per la riflessione, al termine dell'attività, puoi porre le seguenti domande:

- *Hai trovato difficile trovare un elemento comune con qualcuno/a? Quali punti in comune ti hanno sorpreso di più?*
- *Hai cosciuto nuovi aspetti di qualcuno/a, che non sapevi prima?*
- *Cosa ne pensi ora delle cose in comune che uniscono tra loro tutti gli esseri umani?*
- *Ci sono più cose che ci uniscono o che ci separano? E se tutte le persone fossero uguali? La diversità è una cosa buona? Ti ritieni capace di valorizzare altre culture e persone?*
- *Posizionati: pensa a un modo per valutare e trattare le altre persone con rispetto, anche se sono diverse da te, e impegnati a mettere in pratica ciò.*

13. Adattato da: Portmann, R. (2013): Die 50 besten Spiele zur Inklusion. 2. Aufl. München: Don Bosco Medien.)

# ZOOM!






**5 minuti**



**5 + partecipanti**

**Età:**
Dai 4 anni

**MATERIALI**

Cronometro (opzionale) o orologio da parete

## DESCRIZIONE

L'obiettivo del gioco è far girare, passare tra i giocatori, il suono «zoom» il più velocemente possibile. Come storia del gioco, possiamo far finta che vogliamo sapere se il gruppo può battere il record mondiale esistente. Ovviamente, per far ciò e battere il record di velocità, ogni membro del gruppo dev'essere concentrato. Tale gioco permette dunque di riunire gli studenti intorno a un obiettivo comune. È un gioco semplice e non richiede una padronanza linguistica, è dunque molto inclusivo e tutti/e possono parteciparervi.

Come si gioca? Il gruppo forma un cerchio chiuso, seduti o in piedi. Dopo un conto alla rovescia di tre secondi, l'insegnante avvia il gioco e passa la parola «zoom» alla persona alla sua sinistra il più rapidamente possibile. Dovrà moltiplicare velocemente la testa da destra a sinistra, gridando «Zoom!». Avviamo il cronometro. Ora lo «zoom» viene passato da persona a persona nel cerchio, seguendo lo stesso senso e nessuno/a può essere tralasciato/a. Non appena l'insegnante recupera lo «zoom» della persona alla sua destra, si chiude dunque il cerchio e il cronometro si ferma.

Naturalmente, il record del mondo non può essere battuto subito (al primo round), è necessaria pratica per questo! Questo gioco può essere dunque ripetuto per diversi giorni e in un momento specifico, ad esempio sempre alle 11:55, motivando il gruppo a migliorare il tempo necessario per chiudere il cerchio. (Il «record mondiale» per un gruppo di 70 persone è di 7,54 secondi; quindi, per un gruppo di 35 studenti dovrebbe aggirarsi intorno ai 4,5 secondi, un traguardo praticamente impossibile da raggiungere, ma proprio quella difficoltà motiverà ancor più gli studenti a impegnarsi e vincere).

Ciò che contribuisce al successo di questo metodo è, da un lato, la velocità: si tratta di vincere una gara di velocità, dall'altro, il rilascio di adrenalina a breve termine favorisce lo spirito di squadra e l'unione tra i membri del gruppo. Inoltre, ogni persona all'interno del gruppo è un anello importante di una catena, senza la quale la gara non potrebbe essere vinta. Tutti e tutte sono ugualmente importanti e tutti e tutte contribuiscono al raggiungimento dell'obiettivo comune

## RIFLESSIONE

Non bisogna prolungarsi nelle riflessioni, altrimenti si perde l'immediatezza del gioco e il suo effetto positivo, stimolante, negli studenti. È un metodo che porta vivacità, soprattutto a gruppi tranquilli, e favorire così l'inclusione e la partecipazione degli studenti che presentano maggiori difficoltà.

Per la riflessione, al termine dell'attività, puoi porre le seguenti domande:

- *Cosa pensi abbia contribuito al successo collettivo, del gruppo?*
- *Cosa sarebbe successo se solo una persona non avesse superato lo «zoom»?*
- *Quali altri compiti possiamo svolgere aiutandoci a vicenda per ottenere risultati migliori?*
- *Possiamo migliorare il tempo ottenuto? (e così, facciamo un altro giro)*

# «GNOMETTO AMICO»






**1 settimana**



**Minimo 6 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 6 anni

**MATERIALI**

Materiali di uso scolastico

## DESCRIZIONE

Ogni studente scrive il proprio nome su un pezzo di carta. I pezzi di carta vengono mischiati in un contenitore e ridistribuiti, in modo tale che nessuno/a avrà più il suo nome. D'ora in poi sarà un segreto quale nome avremo. Per quella persona sarai il suo «gnometto amico» cioè qualcuno che si prenderà cura di lui o lei per una settimana. Questo significa fare qualcosa di buono per quella persona durante quella settimana senza attirare l'attenzione. L'obiettivo sarà quello di compiere uno o più atti di cura nei confronti dell'altra persona, ad esempio, lasciare un frutto sul proprio banco di scuola, un cartoncino con qualche simpatica frase, pulire e ordinare il suo banco di scuola... Gli studenti impereranno a conoscere la persona di cui devono prendersi cura, sforzandosi di fare qualcosa che aiuti quella persona davvero e nella vita quotidiana. L'insegnante avrà il compito di indicare in quale giorno, della settimana seguente, gli studenti scopriranno chi era il loro «gnometto amico».

## RIFLESSIONE

Questo esercizio ci permette di sensibilizzarci sul compito di cura che spesso gli altri hanno nei nostri confronti e viceversa. La cura e l'attenzione per gli altri è spesso qualcosa di sottovalutato poiché non retribuito, qualcosa che risulta invisibile. Questo esercizio permette però a studenti e studentesse di capire come il compito di cura abbia un ruolo essenziale nelle nostre vite e in particolare nella nostra casa e nel nostro ambiente più vicino. Spesso tale compito è esercitato, in casa e nell'ambiente più vicino, principalmente dalle donne. Una volta scoperto chi è il nostro «gnometto amico» possiamo riflettere un momento, ponendoci le seguenti domande?

- *Cosa ha fatto per te il tuo «gnometto amico»?*
- *Hai trovato difficile o facile pensare a qualcosa di rilevante per la cura dell'altra persona?*
- *Cosa è cambiato nel gruppo dopo questa esperienza di «caregiving»?*
- *Pensa: nella tua vita quotidiana, chi si occupa di solito dei compiti di assistenza di cui hai bisogno per rendere possibile la tua routine quotidiana? (Preparazione del cibo, pulizia della casa, acquisti e gestione della casa, portarti dal medico, darti affetto...)*
- *Pensi di apprezzare abbastanza tutti questi compiti di caregiving? In caso contrario, perché non li apprezzi quanto meritano? Il sistema e l'economia li valorizzano come meritano?*
- *Sei consapevole che, in generale, la distribuzione di questi compiti non è equa, e che a volte esistono delle situazioni a discapito di donne o uomini?*
- *Pensa a un modo in cui potresti essere coinvolto in questi compiti di assistenza e a come potresti incoraggiare una distribuzione più equa di quest'ultimi, all'interno della tua casa*

Partendo da questa riflessione potremmo altresì riflettere su questioni più ampie e che riguardano per es. la distribuzione dei compiti in base al genere, l'invisibilità dei compiti di cura, come le funzioni di cura sono considerate nel campo lavorativo e in termini di retribuzione etc.

## 3.2. Attività rompighiaccio

# SALUTI DAL MONDO






**10 minuti**
da ripetere in più giorniivos

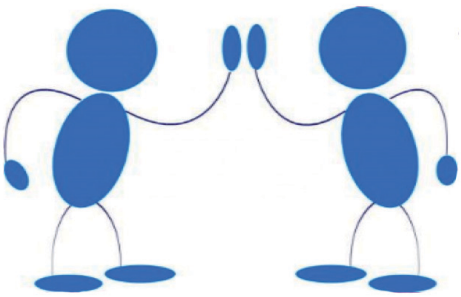
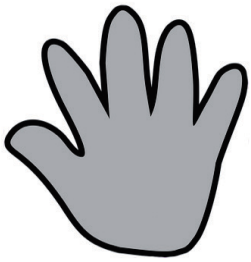
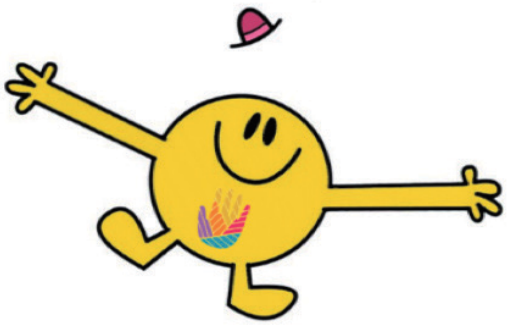


**10 + partecipanti**

**Età:**
A partire dai 3 anni

| | |
|---|---|
| **India** | Metti le mani davanti al petto e piegati leggermente verso l'altra persona |
| **Tibet (per alcuni gruppi etnici)** | Esci la lingua |
| **Malesia** | Tocca la punta delle dita di una mano. Successivamente, metti la tua mano sul tuo cuore e dici: «Il mio cuore ti saluta». |
| **Medio Oriente «Salaam»** | Porta la mano al cuore, inclina leggermente la testa (per portare maggiormente rispetto, inclinati più in basso rivolgendoti all'altra persona), quindi metti la mano sulla fronte e abbassala verso il basso e poi, portala di nuovo verso l'alto. Accompagna questo gesto dicendo: «As-Salaam-Alaykum» (La pace sia con te). |
| **Stati Uniti** | Stringi la mano e guarda la persona |
| **Kenya** | Dapprima un applauso (per indicare la collaborazione reciproca) e poi una stretta di mano |
| **Nelle isole Auletine (del Pacifico)** | Tocca l'altra persona sulla testa o sulla spalla |
| **Giappone** | Flessione del busto (un arco) con un angolo di circa 15 gradi, in segno di rispetto |
| **America Latina** | Un breve abbraccio e qualche colpetto cordiale sulla schiena |
| **Tailandia** | Inchinati con le mani incrociate davanti al petto. Più alte sono le tue mani rispetto al petto, maggiore è il rispetto che hai nei confronti della persona. Tuttavia, tale gesto può diventare un insulto se alzi le mani sopra la testa. |
| **In alcuni paesi del Mediterraneo** | Due baci consecutivi e contemporaneamente sulle guance della persona |
| **Russia** | Una stretta di mano seguita da un «abbraccio da orso» con 2-3 baci sulle guance |
| **Turchia** | Stringi la mano con entrambe le mani o abbraccia e bacia entrambe le guance della persona che ti sta davanti |
| **Polinesia** | Abbraccia la persona e massaggia la sua schiena |
| **Guinea** | Una lunga stretta di mano, accompagnata dal dire «Wawawawawawa .....» |
| **Altro** | Esistono diversi saluti, tanti quanti ne propongono o ne ricercano, indagano i nostri studenti e le nostre studentesse |

**Immagini di saluto per la versione 1**

## DESCRIZIONE

### Versione 1

L'insegnante stampa le immagini con i 3 tipi di saluto (vedi materiale necessario per la versione 1, indicato in alto). Ogni studente/studentessa sceglie il saluto con cui vuole che il resto del gruppo lo saluti. L'immagine con il simbolo «mano» significa salutare muovendo la mano, senza contatto; quella con il simbolo «batti 5» implica la collisione di tutte e cinque le dita con un breve tocco e quella con il simbolo «abbraccio» significa un caldo abbraccio. Molti di questi simboli e gesti già li conosciamo... Tale attività rompighiaccio «*icebreaker*» consentirà agli studenti di sentirsi accolti e inclusi in classe migliorando l'ambiente di gruppo, rafforzando le relazioni tra gli studenti e incoraggiando l'inclusione e la partecipazione. Possiamo incorporare tutte le forme di saluto che gli studenti desiderano e trasformarlo in un rituale all'inizio della giornata scolastica.

### Versione 2 (non sono richieste capacità di lettura)

Studenti e studentesse imparano ogni giorno un nuovo saluto del mondo (vedi le diverse forme di saluto indicate in alto). L'insegnante dovrà spiegare in cosa consistono i diversi saluti e i loro luoghi di origine. Gli studenti saranno in grado di stabilire somiglianze con i saluti della propria cultura, e potranno commentarli e discuterli in gruppo. Dopo 1 o 2 settimane, quando hanno già parlato e scambiato opinioni su tutti i saluti, ogni studente può decidere da solo come vorrebbe che gli altri lo/la salutassero. In questo modo, studenti e studentesse dovranno imparare i saluti scelti per potersi così salutare durante il resto della settima

### Varianti

Per gli studenti più grandi, possiamo stabilire un lavoro a coppie o gruppi in cui devono scoprire l'origine e la storia dei saluti e spiegarli agli altri gruppi di studenti.

## RIFLESSIONE

Una volta terminato il gioco, gli studenti rifletteranno ponendosi le seguenti domande:

- *Ci sono tratti comuni tra i saluti di paesi lontani tra loro? qual è, dopo tutto, lo scopo di tutti i saluti nonostante le differenze culturali?*
- *Ritieni che sia importante conoscere le usanze di persone di altre culture, ad esempio i tuoi compagni e le tue compagne di classe? Come mai?*
- *Pensa: come possiamo trasformare la nostra classe in uno spazio più inclusivo che tenga conto di tutte le identità culturali al suo interno?*
- *Scrivi, con i tuoi compagni di classe, un elenco di passaggi per rendere la tua classe culturalmente inclusiva e impegnati a realizzarli durante l'anno scolastico.*

# ISOLE SENZA CONFINI






**1-2 ore**



**Minimo 5 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 6 anni

**MATERIALI**

Fogli di giornale, pastelli, matite, forbici, filo di lana di vari colori

## DESCRIZIONE

Per questa attività è necessario avere a disposizione un ampio spazio.
Studenti e studentesse iniziano l'attività disegnando o scrivendo su un foglio di giornale una descrizione della propria persona, includendo tutte le caratteristiche che considerano importanti (nome, età, gusti e interessi, tra cui il cibo, le serie tv, i libri, i giochi, gli animali, gli sport. Indicare anche il paese di origine, il quartiere in cui si vive etc.)
Ogni foglio di giornale sarà l'»isola personale» e ognuno metterà la propria isola nel pavimento, stando in piedi o sedendosi sopra di essa. Ogni studente si presenta alla classe, stando sulla propria isola e dicendo ad alta voce le caratteristiche che lo/la identificano. È importante che il gruppo sia attento a ciò che ognuno dice, in modo da stabilire connessioni e relazioni di similarità o diversità tra gli studenti. Quando la persona ha finito di presentarsi (circa 15 secondi), il resto del gruppo avrà 10 secondi per collegare il proprio filo con quest'ultima, qualora siano stati identificati degli elementi comuni e/o di comunione. Successivamente, un'altra nuova persona inizierà a parlare di sé e il processo verrà ripetuto fino a quando tutti gli studenti e le studentesse si saranno presentati e tutte le connessioni saranno state stabilite.

## RIFLESSIONE

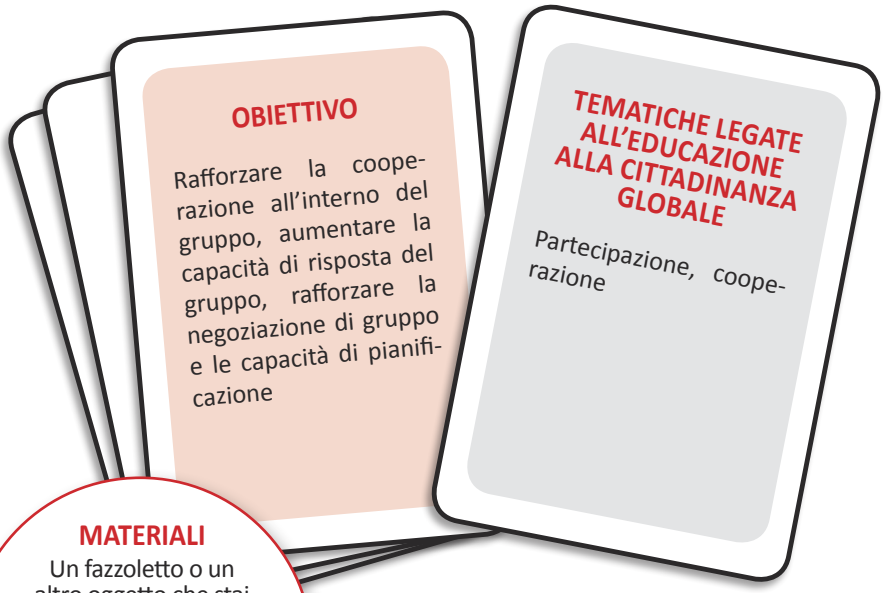
Alcune domande guida, che possono facilitare la riflessione, sono

- *Come ti sei sentito quando hai scritto il tuo profilo (la descrizione di te stesso), è stato facile/difficile rivelare cose su di te a tutto il gruppo?*
- *Come ti sei sentito a essere solo/solo sull'«isola»?*
- *Come ti sei sentito nel collegare la tua isola con le isole degli altri e metterle così in contatto tra di loro*

Per approfondire la riflessione, l'insegnante chiederà a studenti e studentesse di prendere la propria «isola» e di metterle tutte insieme, creando una grande isola composta da tutte le altre. Gli studenti dovrebbero così riflettere e scambiare idee sugli aspetti positivi della diversità in tutte le sue forme.

## 3.3. Giochi cooperativi

# DOV'È IL FAZZOLETTO?






**15 minuti**



**7 - 25 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 5 anni

**MATERIALI**
Un fazzoletto o un altro oggetto che stai tenendo in mano. Possibilità di utilizzare una lunga corda (può essere anche una linea dipinta sul pavimento). Un cronometro

### DESCRIZIONE

Per questo gioco è necessario disporre di un ampio spazio. Idealmente, dovremmo coinvolgere un gran numero di studenti e studentesse (circa 20-30)

L'insegnante (o qualsiasi studente che lo desideri) avrà il ruolo di guidare l'attività. Il resto degli alunni e delle alunne sarà messo in fila dietro una linea, facendo in modo che ogni studente sia l'uno accanto all'altro. Chi conduce il gioco mette il fazzoletto a terra a circa 20 o 30 metri davanti al gruppo. Il gruppo ha 2-3 minuti per costruire una strategia per raggiungere il fazzoletto e riportarlo sulla linea di partenza. Dovranno negoziare in modo tale che tutti, studenti e studentesse, siano parte del processo e, a un certo punto, abbiano il fazzoletto tra le mani. Trascorsi quei 2-3 minuti, la persona che conduce il gioco, l'insegnante o l'alunno (che guarda nella direzione opposta al gruppo) urlerà ad alta voce: «DOV'È IL FAZZOLETTO? 1,2,3!» e si gira. Non appena questa persona si gira, il gruppo, che era in movimento, dovrà rimanere immobile. Il processo viene ripetuto per consentire al gruppo di andare avanti e capire come, qual è la strategia migliore, per raggiungere il fazzoletto. Attenzione: i membri del gruppo che invece di bloccarsi continuano a muoversi, dovranno ritornare al punto di partenza, alla linea ma possono comunque continuare ad aiutare il resto del gruppo. Quest'ultimi possono infatti formare una retta unendo tra di loro i loro piedi, piede accanto a piede, in modo da avvicinarsi sempre più al fazzoletto. In tal modo, il percorso che il fazzoletto deve fare per ritornare nelle mani del gruppo sarà minore e l'obiettivo sarà stato raggiunto quando raggiungerà questa nuova linea di persone, invece di dover tornare alla linea originale e perdendo dunque più tempo.

### RIFLESSIONE

Questo metodo permette a studenti e studentesse di capire che l'unione fa la forza e dunque serve il contributo di ciascuno/a. Alcune domande guida per aiutare la riflessione:

- *Come ti sei sentito/a durante il gioco? Sei stato/a in grado di riconoscere i ruoli tra i tuoi coetanei? Vi è stato un clima più di cooperazione o di competizione?*
- *Qual è stata la cosa più difficile? È stato facile mettersi d'accordo con il resto del gruppo sulla strategia comune? Sono sorti momenti di frustrazione o di cattiva gestione delle emozioni?*
- *Pensi che senza il lavoro di squadra avresti raggiunto l'obiettivo comune? Se ripetiamo l'attività, sarebbe più facile concordare la strategia per raggiungere l'obiettivo comune?*
- *Rifletti: in quali altre attività scolastiche puoi riflettere con i tuoi compagni e le tue compagne di classe per stabilire un obiettivo comune piuttosto che individuale?*
- *Trova i momenti e le situazioni giuste per lavorare e scambiare idee e strategie con i tuoi coetanei. Gli insegnanti, dal canto loro, si impegneranno a promuovere il lavoro cooperativo rispetto a quello competitivo.*

# IL TRENO






**10 minuti**



**Minimo 6 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 7 anni

**MATERIALI**

Palloni

## DESCRIZIONE

Studenti e studentesse sono disposti in file, posizionate l'una davanti all'altra, in modo da vedere la schiena di chi sta di fronte. Una palla deve essere posta tra ogni persona in modo che sia trattenuta tra la schiena di una e il petto dell'altra. Ora ogni persona deve mettere le mani sulle spalle della persona che ha di fronte. L'obiettivo è avanzare fino a un certo punto (può essere un muro o una porta) senza che la palla cada a terra. Se la palla cade a terra, la persona non potrà riposizionarsi nello stesso posto in cui si trovava ma si sposterà al primo posto della fila. La persona che in precedenza occupava il primo posto deve prendere il posto di chi ha lasciato il suo posto libero. Nel frattempo, il resto del gruppo avrà il compito di aiutare la persona che passa all'indietro a identificare il posto che dovrebbe occupare; tutto questo facendo attenzione che le palle non cadano.
Una volta raggiunto l'obiettivo, lo stesso percorso può essere fatto in senso inverso. Ciò non richiede di cambiare la posizione di nessuno, ma semplicemente di camminare all'indietro. L'ultima persona ora sarà la prima, solo lei potrà voltarsi per guidare il resto del gruppo, poiché solo lei saprà dove si trova il nuovo traguardo. Questa volta il gruppo sarà guidato non con le parole, ma con le mani. Ora sarà molto più difficile tenere le palle mentre giochi con le mani. Per indicare «camminare dritto», chi guida toccherà con entrambe le mani quelle della persona dietro; per indicare «gira a destra» toccherà la mano destra della persona dietro, per indicare «gira a sinistra» toccherà la mano sinistra della persona dietro. Il compito di ogni persona sarà quello di passare il segnale alla persona successiva, per spostare il treno nella giusta direzione verso il traguardo. In questa fase se i palloni cadono, il cambio è fatto anche con la prima persona del treno.

## RIFLESSIONI

Una volta terminata l'attività, poni le seguenti domande

- *Cos'è stato più facile, il primo round in cui l'intero gruppo poteva vedere il traguardo o il secondo, in cui solo una persona (la persona che guidava il gruppo) poteva vederlo?*
- *È facile seguire così tante istruzioni e allo stesso tempo raggiungere l'obiettivo comune? Anche se non è facile, ne vale la pena il risultato?*
- *Al di là del risultato ottenuto, del tempo necessario e dei palloni caduti a terra, è stato un percorso divertente? Abbiamo imparato a trovare rapidamente una soluzione e risolvere gli errori, abbiamo imparato ad aiutarci invece di rimproverarci per i fallimenti?*

# CAMPO MINATO






**10 minuti**



**7 - 25 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 6 anni

**MATERIALI**

Materiali usati durante le ore di educazione fisica a scuola (cerchi, palline, corde, coni, nastri), un fischietto

## DESCRIZIONE

Per la realizzazione di questa attività sono richiesti spazi ampi.

Studenti e studentesse vengono messi in fila. Davanti a loro, posizioneremo degli ostacoli sparsi (cerchi, palline etc.) da schivare. Gli studenti dovranno tenersi per mano e al suono del fischietto, dovranno avanzare il più velocemente possibile finché non avranno finito di schivare tutti gli ostacoli. Per ottenere ciò, devono essere guidati da un altro gruppo di studenti. Se qualcuno incontra un ostacolo in qualsiasi punto, l'intero gruppo deve tornare al punto di partenza.

## RIFLESSIONE

Al termine del gioco, l'insegnante pone le seguenti domande:

- *È facile seguire così tante istruzioni e allo stesso tempo raggiungere l'obiettivo comune? Anche se non è facile, secondo te, ne vale la pena il risultato?*
- *Al di là del risultato ottenuto, del tempo necessario e degli ostacoli incontrati, è stato un percorso divertente? Abbiamo imparato ad aiutarci invece di rimproverarci per gli errori?*

## 3.4. Giochi per ogni momento

# EQUILIBRIO COMUNE






**10-20 minuti**



**Minimo 2 partecipanti**
(si consiglia di giocare a coppie)

**Età:**
A partire dai 9 anni

**MATERIAL**

Per ogni coppia di studenti 1 matita o 1 bastoncino di legno (circa 20 centimetri.)

### DESCRIZIONE

Studenti e studentesse si posizionano in un punto della classe, a coppie. In ogni coppia, scegliamo chi porterà la matita o il bastoncino di legno, appoggiato verticalmente sulla punta delle dita. Chi porta la matita o il bastoncino di legno andrà ad occhi chiusi e dovrà farsi guidare dal proprio compagno. Maggiore è il rilassamento, la concentrazione e la fiducia nell'altra persona, maggiori sono le possibilità di mantenere in equilibrio la matita o il bastoncino di legno, senza farli cadere e soprattutto senza scontrarsi con gli altri compagni di classe che stanno eseguendo lo stesso esercizio (ripartiti nelle rispettive coppie). Una volta mantenuto l'equilibrio per 1 minuto, i ruoli si invertono all'interno della coppia. Ci sarà dunque colui/colei che guida e colui/colei che porta la matita o il bastoncino e che ha il compito di non farli cadere.

### RIFLESSIONE

Terminata l'attività, si consiglia di riflettere sulle seguenti domande

- *Come ti sei sentito durante l'attività? Hai mai provato frustrazione, rabbia, gioia, eccitazione...?*
- *Com'è stata la collaborazione con il tuo compagno/la tua compagna (membro della coppia)? Come sono state le istruzioni per raggiungere l'obiettivo? Erano chiare a sufficienza?*
- *Pensi che lavorando tutti insieme in classe si raggiungono più facilmente gli obiettivi?*
- *Come puoi aiutare i tuoi coetanei a «mantenere la matita in equilibrio» giorno per giorno? Cosa potrebbe simboleggiare quella «matita» nella tua vita quotidiana? Ci sono cose che definiresti come «la tua matita» e come i tuoi coetanei possono aiutarti a tenerla, senza farla cadere?*

# LA MARCIA DEL POTERE






**30 minuti**



**Minimo 10 partecipanti**

**Età:**
A partire dai 12 anni

### Lista di ruoli

- Bambino/a di 6 anni con mobilità ridotta, che vive in un ambiente rurale e in una casa non adatta alle sue esigenze
- Bambino/a di 8 anni, non ha imparato né a leggere né a scrivere, deve prendersi cura dei suoi fratellini più piccoli mentre i genitori lavorano
- Sedicenne, ha internet a casa, vive in un quartiere sicuro vicino al liceo che frequenta. Decise di frequentare la scuola pubblica per stare con i suoi amici, anche se la sua famiglia voleva che frequentasse una rinomata scuola privata della capitale.
- Diciassettenne, all'ultimo anno della borsa di studio. Vorrebbe continuare a studiare, ma la situazione economica lo/a costringe ad andare a lavorare nell'azienda di famiglia (piccolo negozio di alimentari).
- Ragazzo/a di 12 anni, con un buon rendimento scolastico, vive in una zona non sicura e a rischio violenza. Alla fine, lui/lei e la sua famiglia emigrano in un altro paese più sicuro.
- Giovane di 17 anni, ha già le idee chiare su cosa studierà all'università e la sua famiglia ha lavorato duramente per raccogliere le risorse per potersi pagare materiali e trasporti. La loro casa è rovinata dall'improvviso innalzamento del livello del fiume durante la stagione delle piogge e si sono trasferiti in un altro villaggio
- Un/a bambino/a di 7 anni ha un disturbo dello spettro autistico, ma la sua scuola non ha le risorse per soddisfare i suoi bisogni, né la sua famiglia ha i fondi per cercare sostegno
- Bambino/a di 13 anni. Ha preso ottimi voti nel suo paese, ma ora non parla la lingua locale e non riesce a stare al passo con le lezioni
- Altro... (possibilità di includere altri esempi e ruoli che indicano situazioni di disagio iniquità etc.)

### Lista di frasi

- Mi sento al sicuro nello spazio in cui vivo.
- La mia famiglia può sostenermi quando ho bisogno di aiuto per i miei studi.
- Posso dedicare il mio tempo allo studio e ai miei passatempi
- Non devo prendermi cura di altri membri della mia famiglia.
- Alla mia età non devo lavorare per contribuire all'economia familiare.
- Ho una buona autostima
- Posso muovermi in modo sicuro e silenzioso nel mio quartiere.
- Non ho bisogno di supporto personale, fisico, per i miei bisogni quotidiani
- Sono felice
- Non mi preoccupo per il mio futuro perché le cose mi vanno bene
- Non ho dovuto cambiare paese.
- Quando mi annoio a casa, posso andare a giocare con i miei amici per strada
- La mia famiglia può contare sul sostegno dei servizi sociali, in caso di bisogno
- Altro..

## DESCRIZIONE

Due strisce di nastro adesivo vengono posizionate all'estremità dell'aula/spazio aperto. La distanza tra le due strisce dovrebbe essere compresa tra 6 e 12 metri, circa. Le strisce devono essere sufficientemente lunghe da consentire a tutti gli studenti di posizionarsi su di esse.
Usando la lista di ruoli, creiamo delle carte. Ogni carta contiene la descrizione di uno dei ruoli specifici della lista. Le carte con i ruoli vengono poi distribuite agli studenti in una ciotola. Ci saranno tante carte quanti sono gli studenti e le studentesse, e si farà in modo che i ruoli siano i più svariati. Ogni studente/studentessa sceglie una carta e interiorizza il proprio ruolo.
All'inizio del gioco, studenti e studentesse si posizionano su una delle due strisce di nastro adesivo che avevamo posto all'estremità dell'aula, stando l'uno accanto all'altro. L'altra striscia di nastro adesivo, dall'altro lato della classe, rappresenterà l'orizzonte (il traguardo). Viene spiegato a studenti e studentesse che non saranno più quello che sono, ma da questo momento in poi saranno la persona/il personaggio che appare nella loro carta dei ruoli. Viene detto loro che si trovano in un contesto più o meno vulnerabile (qui è possibile specificare paesi e/o contesti all'interno dei paesi, ad esempio aree rurali, periferia, baraccopoli, situazioni di crisi, etc.). Successivamente, l'insegnante darà una serie di istruzioni: 1) ogni persona chiuderà gli occhi durante l'esercizio, così da non vedere cosa sta facendo il resto del gruppo; 2) ogni persona si fa avanti (avanzando verso l'orizzonte) quando l'insegnante dice ad alta voce una delle frasi che studenti e studentesse associeranno al loro personaggio (che appare nella carta dei ruoli pescata). Il gioco si conclude quando non ci sono più frasi da leggere ad alta voce o quando qualcuno/a ha raggiunto l'orizzonte. Ci saranno studenti/studentesse che avranno percorso molta strada, in direzione dell'orizzonte, e altri/e che invece ne avranno percorsa poco o niente.

## RIFLESSIONE

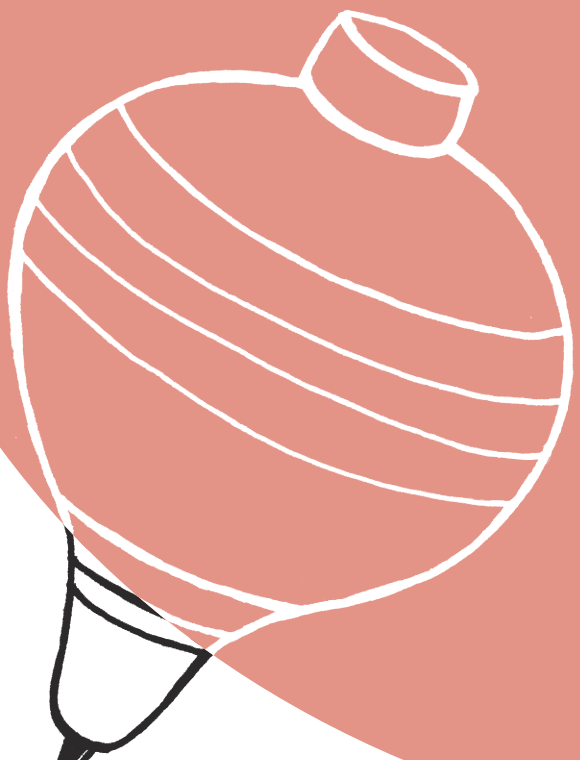
Una volta terminato il gioco, chiederemo a ciascuno/a di aprire gli occhi e vedere in che punto dell'aula si trovano adesso, quanta strada hanno percorso rispetto agli altri e rispetto all'orizzonte (che avevamo identificato usando la striscia di nastro adesiva posta dall'altro lato dell'aula). L'insegnante spiega che l'»obiettivo» del gioco era quello di sensibilizzare studenti e studentesse sul diritto di ognuno/a ad avere un'istruzione inclusiva e di qualità (in linea con gli obiettivi di sviluppo del millennio, in particolare MDG n.4). L'insegnante chiede a colui/colei che è avanzato di più di leggere ad alta voce la carta corrispondente al proprio personaggio. Verrà chiesta la stessa cosa a colui/colei che è avanzato/a di meno. La discussione procede interrogandosi sull'origine di tali differenze, delle differenze tra i diversi personaggi delle carte (sottolineando le differenze tra le diverse situazioni di vita etc.). Alcune domande guida per facilitare la riflessione:

- *Perché alcune persone hanno fatto più strada, hanno raggiunto l'orizzonte?*
- *Le persone/i personaggi (delle diverse carte) hanno gli stessi diritti e le stesse garanzie? Se hanno stessi diritti e stesse garanzie, perché allora alcune di esse sono avanzate verso l'orizzonte di più di altre?*
- *Cosa dovrebbe accadere affinché tutte le persone raggiungano l'orizzonte, il traguardo?*

Se ci confrontiamo con alunni/e più grandi, questo gioco ci permetterà di trattare concetti come: disuguaglianze sociali e di genere, giustizia, diritti umani, ruolo dello Stato nella garanzia dei diritti. A tal proposito, potremmo porre le seguenti domande guida:

- *Come studente, pensa a un modo in cui puoi aiutare a migliorare la situazione delle persone con minori opportunità: puoi aiutare qualcuno vicino a te a superare una di queste barriere? Puoi collaborare con un'istituzione sociale attraverso il volontariato? Puoi organizzare, con i tuoi amici, con le tue conoscenze, una raccolta firme o avviare una campagna per contribuire a rendere visibili i problemi delle persone in situazioni di vulnerabilità o esclusione sociale? Come insegnante, puoi sviluppare del materiale informativo su questi temi/su queste tematiche e presentarlo al resto della comunità educativa e ai tuoi colleghi?*

# BIBLIOGRAFIA



4

Baer, U. (1995). *Spielpraxis. Eine Einführung in die Spielpädagogik.* Seelze. http://www.spielpaedagogik.info/abc-der-spielpraxis.html

Baer, U. (2013). *Spiel und Bildung. Kulturelle Bildung online.* https://www.kubi-online.de/artikel/spiel-bildung

Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Routledge.

de Beauvoir, S. (1985). *The second sex. Customs and sex of the woman*. Rowohlt Verlag.

Díaz Durillo, M. & Ost, N. (2012). *Jugar y actuar. Nuestras armas para la paz. Juego teatral y procesos colectivos de aprendizaje.* Fundación InteRed. https://www.intered.org/es/recursos/recursos-educativos/jugar-y-actuar-nuestras-armas-para-la-paz-juego-teatral-y-procesos

Führing, L; Böhme, G. (2015). *Globales Lernen inklusiv?! Theoretische und praxisrelevante Überlegungen.* BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit mbH. http://globfair.be-fair.eu/files/broschuere_globales_lernen_inklusiv__global_fairness_1.pdf

Fütty, T. (2019). *Sexuelle Vielfalt.* EduSkills. https://divedu.eduskills.plus/guidelines/4.3.2

Gallego, R. (2014), *Time in parentheses. Cooperative play as a tool for transformation*. InteRed Foundation. https://www.intered.org/es/recursos/tiempo-entre-parentesis-el-juego-cooperativo-como-herramienta-de-transformacion

Heimlich, U. (2015). *Einführung in die Spielpädagogik.* Seelze.

Krenz, A. (2001). Kinder spielen sich ins Leben - *Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit.* WWD 2001, Ausgabe 75, S. 8-9. https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/418

LeFevre, D. (2002). *The best «New Games» - Fair games for many*. Editorial an der Ruhr.

Mogel, H. (1995). *Spiel – Fundamentales Lebenssystem des Kindes.* Hauptvortrag, gehalten auf dem 2. Weltkongress des International Council for Children's Play,

Näger, S. (2014). Da ist doch Erziehung mit im Spiel. *Kizz eltermagazine & Kinderbücher.* https://www.herder.de/kizz/kinderbetreuung/spielpaegagogik-da-ist-doch-erziehung-mit-im-spiel/

Reich, K. (Hg., 2012). *Inklusion und Bildungsgerechtigkeit. Standards und Regeln zur Umsetzung einer inklusiven Schule.* Beltz.

Rivasés, M. (2017). *Ludopedagogía: Jugar para conocer, conocer para transformar.* Fundación InteRed. https://www.intered.org/es/recursos/ludopedagogia-jugar-para-conocer-conocer-para-transformar

Sefton-Green, J. (nd.). *Play and learn in the digital age.* OECD. https://www.oecd-ilibrary.org/sites/79d4c173-en/index.html?itemId=/content/component/79d4c173-en

Stangl, W. (2021). *Stichwort: 'Spielpädagogik – Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik'.* Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. https://lexikon.stangl.eu/10453/spielpaedagogik

Stuve, O.; Debus, K. (2012). *Geschlechtertheoretische Anregungen für eine geschlechterreflektierte Pädagogik mit Jungen.* Dissens e.V.

Surowiecki, J. (2004). *The wisdom of the crowds.* Doubleday.

Trost, A. (2019). Armut. Handbuch für diversitätsbewusste Pädagogik. *EduSkills.* https://divedu.eduskills.plus/guidelines/4.3.2

West, C.; Zimmerman, D. (1987). Making gender. *Gender and Society,* vol. 1, No. 2. S. 125-151.

Wimmer, T. (1997). *Einführung in die Spielpädagogik.* Auszug aus dem Fachvortrag gehalten beim Spielmarkt Potsdam im Mai 1997. https://www.toni-wimmer.at/material/Einfuehrung%20Spielpaedagogik.pdf

Wimmer, T. (2017). *Einführung in die Spielpädagogik.* https://www.toni-wimmer.at/material/Einfuehrung%20Spielpaed-2017.pdf

**Autore:** Elisabet Nagy, Susanne Paschke (Südwind)
**In partenariato con:** CESIE, (InteRed)
**Traduzione italiana:** Laura La Scala (CESIE)
**Design e layout:** Rosy Botero
**ISBN:** 978-84-121198-9-3
**Anno di pubblicazione:** 2022
**Pubblicato da:** Fundación InteRed
C/ Alameda, 22. 28014 Madrid - Spain

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union