



## **Giocare con le tracce della storia. Una proposta per lo studio storico curricolare a partire dal patrimonio**

*Elena Musci*

*Università della Basilicata*

### **Riassunto**

Il contributo è centrato sull'esperienza che ha dato vita ad alcuni giochi didattici pensati per l'insegnamento della storia nella scuola primaria a partire dal patrimonio e pubblicati nel testo di Elena Musci (2023), «Sulle tracce della storia», Erickson. Nella prima parte vengono descritti alcuni presupposti teorici della didattica ludica della storia e del patrimonio per dare poi spazio ai criteri che hanno portato alla realizzazione dei giochi, in particolare di quello sull'antica città di Ercolano. Sono stati messi in luce i principi di trasposizione didattica dei risultati del lavoro degli archeologi e degli storici ed è stata descritta l'esperienza di sperimentazione in classe.

Parole chiave: Educazione al patrimonio; Didattica della storia; Scuola primaria; Giochi educativi; Didattica ludica

### **Abstract**

The essay is based on a real experience which has led to the design of various educational games. These activities mean to teach primary school history with a spotlight about the heritage. The project has been published by Elena Musci (2023), «Sulle tracce della storia», Erickson. The first part aims to describe some theoretical assumptions about the ludic approach to history and heritage education. The next section explains the criteria which enabled the production of the games, with a focus on a game named "Per le strade di Ercolano", the well known ancient roman city. Finally, the paper highlights the results of the work of historians and archaeologists, it outlines the methods of the didactic transfer and it describes the experience taken in a primary school class.

Keywords: Heritage Education; History teaching; Primary school; Serious game; Game based learning

ISSN 2704-8217

doi:

Copyright © 2023 the authors

This work is licensed under the Creative Commons BY License

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## PREMESSA

È possibile studiare storia in classe a partire dall'analisi del patrimonio utilizzando il gioco come strumento didattico? Da questa domanda è nata l'esperienza che ha portato alla proposta editoriale intitolata «Sulle tracce della storia» pubblicata dalla casa editrice Erickson a giugno 2023.

La sperimentazione realizzata con le classi terze, quarte e quinte dell'Istituto Comprensivo Statale «Battisti-Giovanni XXIII» di Corato in provincia di Bari, ha permesso infatti la formalizzazione di quattro giochi centrati su alcuni fondamentali argomenti del curriculum scolastico:

1. il rapporto fra uomo e ambiente (concetto di nicchia ecologica) nel Paleolitico, a partire da un museo della preistoria;
2. la vita quotidiana e la religiosità degli abitanti dell'Antico Egitto, a partire dalle molteplici fonti relative al villaggio operaio di Set Maat (attuale Deir el Medina);
3. la struttura della polis greca e della democrazia ateniese;
4. la vita quotidiana e la società in una città dell'impero romano, a partire dall'antica città di Ercolano.

Questi temi hanno un corrispettivo sul sussidiario, sviluppato spesso attraverso immagini ricostruttive, testi narrativi e, in alcuni casi, brevi attività sulle fonti. Un gioco didattico, però, offre una strada peculiare perché consente agli studenti di apprendere coinvolgendo molteplici sensi, sollecitando differenti abilità e permettendo di sviluppare una visione complessa del fenomeno affrontato. Centrare l'attività ludica sulla conoscenza di una realtà di vita in un tempo storico e in un luogo ben preciso (Set Maat, Atene in età classica o Ercolano negli anni precedenti l'eruzione) consente di mettere in scena personaggi realmente vissuti o verosimili, i cui nomi e le caratteristiche principali sono quelli di uomini e donne che hanno abitato il territorio nel passato, hanno affrontato problemi e lasciato testimonianza del proprio operato o delle proprie speranze, emozioni e ambizioni scrivendo sui muri, sui papiri, sui cocci di argilla, sulle tavolette cerate o facendo incidere nomi e meriti su epigrafi o lapidi e, ancora, facendo riprodurre volti e atteggiamenti su busti, dipinti, mosaici o statue.

## IL GIOCO COME STRUMENTO DELLA DIDATTICA DELLA STORIA

Se guardiamo all'attuale contesto editoriale e formativo, gioco e storia sembrano affermarsi come un binomio sempre più accreditato: le recenti pubblicazioni teoriche e ludiche (Musci 2023, Tibaldini 2023, Brusa 2022, Raina & Colombo 2022, Lombardi & Pizzorusso 2022), i corsi di aggiornamento e convegni, come quello su gioco e divulgazione della storia della Resistenza organizzato nel 2022 dall'Istituto Storico della Resistenza di Torino<sup>1</sup> o «Play History 2023»<sup>2</sup>,

tenutosi a Modena durante il festival del gioco «Play», sono il segnale di un interesse per i *Game studies* che, se risulta recente nell'ambito della ricerca storica (probabilmente grazie all'apertura che gli studiosi stanno mostrando per la *Public History*), si riaffaccia con vigore nell'ambito della didattica della storia dopo più di trent'anni dalle prime sperimentazioni in classe (Tibaldini 2023). Ma cosa ha tenuto gli insegnanti italiani lontani dall'utilizzo dei giochi nella propria pratica didattica?

Sicuramente un ruolo centrale è rivestito dalle criticità proprie della formazione universitaria dei docenti italiani (Cajani 2019), che resta uno dei nodi principali da sciogliere quando si parla del bagaglio professionale degli insegnanti. Più interessante, però, appare riflettere in questa sede sulle considerazioni di Tibaldini (2023) sulla "sostenibilità" dei giochi nella pratica didattica:

La creazione, preparazione e svolgimento in classe di un'attività ludico-didattica, soprattutto di carattere simulativo, possono richiedere delle competenze progettuali, creative, pedagogiche e culturali. Si presuppone che il docente sappia muoversi a proprio agio in quel particolare contesto storico, che ne conosca a fondo le dinamiche, le fonti storiche e la letteratura storiografica, e infine che abbia una sensibilità ludica sufficiente a svolgere l'attività in modo adeguato e coinvolgente.

La mancata compresenza di tali condizioni può comportare delle criticità e limitare la circolazione di tali materiali all'interno dell'ambito scolastico. (p. 267)

I docenti, infatti, sommersi da carichi burocratici e dall'ingiustificato assillo di "finire il programma" potrebbero essere disorientati dalla necessità di acquisire nuove competenze professionali e di dover affrontare due ore in cui essere attenti non solo ai contenuti storici e ai meccanismi di gioco da padroneggiare, ma anche alle dinamiche relazionali del proprio gruppo classe.

Nel tentativo di ovviare a questo ostacolo, per il progetto descritto sono stati realizzati giochi della durata di 60-90 minuti, basati su strutture ludiche molto conosciute e semplici da utilizzare, come la tombola o i giochi di percorso su plancia in cui le squadre procedono lanciando il dado e realizzando azioni (pesca di una carta, lettura ed esecuzione degli imprevisti, ricerca di informazioni su materiali di gioco...) secondo la casella in cui giungono. L'idea alla base di questa scelta è che sia il docente sia i giocatori non debbano investire energie cognitive nell'apprendimento dei meccanismi ludici, potendo invece concentrarsi sui contenuti, sulle fonti e informazioni visuali e testuali da decodificare e sull'elaborazione di strategie funzionali alla vittoria (Musci 2023, pp. 382-382). Nello stesso tempo, nella pubblicazione sono presenti sezioni

per il docente dedicate alle informazioni storiche da conoscere, mappe concettuali, indicazioni sulla collocazione temporale del gioco nella programmazione didattica, link ad approfondimenti validati dal punto di vista della ricerca e della divulgazione di qualità, e possibili strategie da seguire per costruire quadri storico sociali della civiltà affrontata integrando i materiali del gioco con i contenuti tradizionalmente presenti nei sussidiari.

In questo modo, pratiche proprie di uno studio disciplinare per competenze si fondono con una impalcatura ludica, non per “mascherare” le lezioni tradizionali e le interrogazioni, ma per proporre contenuti propri del curriculum scolastico attraverso una struttura didattica che permetta agli studenti di apprendere collaborando con i compagni anche il metodo di indagine storica, selezionando e facendo proprie le informazioni utili, cercando reperti che costituiscono indizi, elaborando strategie e sviluppando ipotesi ma, soprattutto anche, che permetta loro di divertirsi all’interno di una esperienza scolastica interattiva e partecipata.

In quest’ottica, la questione degli obiettivi e della loro valutazione cambia forma: il docente, più che ambire alla somministrazione conclusiva di un test sulle conoscenze apprese, avrà lo scopo di puntare all’acquisizione, da parte degli alunni, non solo dei contenuti, ma anche della capacità di formalizzare e tematizzare degli apprendimenti, cioè di catalogare informazioni differenti e di organizzarle in temi significativi.

Perché è importante questa capacità? Come uno storico è in grado di elaborare un testo storiografico puntuale e non dispersivo solo avendo ben chiari i confini tematici, spaziali e temporali della sua ricerca, e avendo selezionato in base a questi le fonti (e i relativi contenuti) più opportune, così lo studente, per comprendere in modo efficace un testo storico, dovrà essere in grado di tematizzare. Solo questa capacità, infatti, gli consentirà di riconoscere e organizzare rapidamente il materiale informativo in ingresso (i contenuti del capitolo di storia o, nel nostro caso, del gioco didattico) e di configurare le «informazioni» in «conoscenze» (Tibaldi 2019 p. 5).

I temi messi in rilievo attraverso il gioco, inoltre, se proposti dal docente in modo continuativo nella pratica didattica (per esempio, attraverso il metodo dei quadri storico-sociali - o quadri di civiltà) diventano categorie interpretative applicabili alle società passate e presenti. Diventano, cioè, degli strumenti di decodifica non solo del passato, ma anche dell’attualità.

In quest’ottica, è importante costruire attività ludiche che il docente possa utilizzare come tasselli di un percorso didattico funzionale alla costruzione del quadro storico-sociale della società affrontata, ed è per questo che le informazioni apprese durante il gioco non definiranno un sapere specialistico a se stante, ma saranno riattivate nella fase che segue il gioco vero e proprio, per confluire poi, assieme alle informazioni provenienti dallo studio del sussidiario, nell’elaborazione di un prodotto finale (come il poster e la linea del tempo del quadro di civiltà).

A partire da questi presupposti, appare fondamentale il ruolo del *debriefing*, ovvero di quella fase che sola, in ambito scolastico, può rendere un’attività di gruppo un gioco poiché

garantisce ai partecipanti la possibilità di divertirsi. Si svolge subito dopo l'attività ludica vera e propria e consiste in una riflessione cognitiva e metacognitiva che i giocatori, sotto la guida del docente master, compiono ad alta voce su ciò che è successo e hanno imparato, facendo emergere non solo le informazioni, ma anche il modello storico interpretativo su cui il gioco è stato costruito (Musci 2014). Il dopogioco, quindi, consente di separare il tempo del "gioco giocato" e del divertimento da quello dell'apprendimento consapevole. Se lo studente, infatti, avverte di stare svolgendo un'attività di tipo scolastico mascherata da gioco, se sa che le sue risposte, scelte e strategie saranno valutate in termini di "voto" e se durante l'attività si sentirà interrogato dall'insegnante/master, il gioco non sarà più tale, ma sarà percepito come "un tranello". Un gioco didattico, quindi, proposto in un contesto scolastico è fatto da questi due momenti: quello ludico, in cui gli studenti giocano per divertirsi e non subiscono pressioni di tipo cognitivo dal docente (che può invece intervenire su comportamenti scorretti e sul mancato rispetto delle regole) e quello successivo, in cui si rielaborano a voce alta i contenuti appresi, i fattori storici che hanno condizionato le scelte, gli schemi fondamentali di funzionamento delle città o delle realtà esplorate, e ci si proietta verso nuovi problemi storici da risolvere e da studiare, anche eventualmente in modo più tradizionale.

## **GIOCARE CON IL PATRIMONIO PER STUDIARE LA STORIA**

La scommessa che anima i giochi centrati su realtà patrimoniali per lo studio della storia è che la ricostruzione storica ancorata alle tracce che si sono sedimentate nel corso del tempo sul territorio e nel paesaggio possa coinvolgere gli studenti proiettandoli in un meccanismo cognitivo efficace e appassionante.

Un'utile pista per definire il patrimonio, è l'articolo 2 della convenzione di Faro del Consiglio d'Europa, che lo descrive come

un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione.

Essa comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi.

Dunque il patrimonio è il risultato di processi lunghi e complessi, definiti dai rapporti interni di una società, dalle dinamiche demografiche ed economiche, dalle diverse capacità tecniche e culturali e dagli equilibri sociali che si sono sviluppati, intrecciati e manifestati nel corso del tempo.

La complessità di questa definizione non deve spaventare, perché questo vuol dire che il patrimonio si offre a chi lo studia come una realtà stratificata, in cui le sedimentazioni delle vicende più recenti appaiono chiaramente, mentre le tracce degli interventi più datati degli uomini sul territorio appaiono come parziali o nascoste. Come ricorda Beatrice Borghi con un'espressione efficace, «lo svolgersi della storia genera il suo patrimonio» (2023, p. 284).

Inoltre la capacità di riconoscere nel paesaggio e nel patrimonio attuale i segni lasciati dalle opere degli uomini del passato consente di attribuire un ruolo di rilievo «alla vita delle generazioni che vi hanno abitato, e creare un legame tra coloro che vi vissero e chi oggi vi vive può costituire un itinerario in cui saggiare la valenza formativa delle discipline storiche» (Borghi 2014, p. 83). In questa prospettiva, non parliamo del patrimonio come di un mero strumento occasionale per l'insegnamento della storia, ma di un vero e proprio «terreno didattico», di uno sfondo integratore di rilevante valenza formativa e inclusiva, capace di proiettare in orizzonti più ampi le potenzialità delle specifiche didattiche dei beni culturali e di avvalersi degli strumenti più aggiornati della comunicazione. Esso diviene così un'occasione di acquisizione e di produzione del sapere, con cui si stimola l'acquisizione di competenze e la costruzione di conoscenze mediante specifiche esperienze di ricerca e di didattica. (Borghi 2023, p. 285)

Se seguiamo il ragionamento proposto dalle Indicazioni nazionali (2012), un insegnamento di questo tipo non può essere trasmissivo: «l'educazione al patrimonio culturale fornisce un contributo fondamentale alla cittadinanza attiva» e questo può essere fatto solo coniugando i contenuti con una strumentazione didattica articolata che attinge al territorio perché mette in rilievo «il nesso tra le tracce e le conoscenze del passato» facendo ricorso a «fonti archeologiche, museali, iconiche, archivistiche» (p. 53).

Questo vuol dire mettere al centro i beni patrimoniali, non considerarli unicamente come l'oggetto dell'insegnamento, quanto piuttosto come lo strumento che permette di effettuare un certo tipo di ricerca e di educazione. Le attività in classe (tradizionali o digitali) e quelle di esplorazione del territorio e nei musei permettono di raggiungere questi obiettivi se programmate all'interno di un percorso curricolare articolato per competenze. Il coinvolgimento degli studenti e la possibilità di mettere in relazione la componente ludica con una rigorosa conoscenza storico-sociale sono elementi necessari per raggiungere obiettivi così articolati. Fondamentale appare la dimensione operativa dell'apprendimento, il «fare», cioè l'imparare facendo.

Nell'ambito di una disciplina codificata come la storia, questo vuol dire insegnare a pensare storicamente: i giochi didattici fanno proprio questo tipo di approccio poiché consentono non solo di conoscere fatti, personaggi, aspetti e problemi della società indagata, ma anche di riflettere sull'uso delle fonti, sui nessi di causa ed effetto, sulla complessità della storia, sul rapporto fra documentazione e ricostruzione storica e attraverso il gioco lo studente sarà portato a risolvere problemi storici. Le conoscenze così apprese sono di tipo pratico, diventano cioè

competenze perché non vengono solo possedute, ma, soprattutto, sono utilizzate concretamente. A questo punto, inoltre, l'alunno sarà anche in grado di riflettere criticamente sul presente e sul modo in cui la storia viene raccontata e rappresentata nella società (Brusa 2022, p. 86).

Studiare l'area archeologica di Ercolano, lo sviluppo urbanistico e le funzioni degli spazi nell'Atene di età classica, o la struttura del villaggio operaio di Set Maat (l'attuale Deir El Medina) consente di acquisire conoscenze storiche e di sviluppare non solo abilità e competenze disciplinari, ma anche curiosità, e «le capacità critiche di comprendere il proprio mondo e l'altrui» (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi 2008, p. 14).

L'ambientazione storica, il riconoscimento e la scoperta dei ruoli che agivano sul territorio portano a "toccare con mano" come l'uomo, in base ad esigenze economiche e sociali dipendenti dal contesto storico, plasmi il territorio modificando e rielaborando le forme ambientali e insediative precedenti. In questo modo, un gioco sul patrimonio intende creare la consapevolezza di come nel paesaggio restino le tracce di questi elementi e dinamiche passati, e intende favorire l'acquisizione di uno sguardo profondo, capace di cogliere l'esistenza di stratificazioni differenti. Lavorare sul patrimonio e sulle tracce che esso conserva del passato consente, inoltre, di rendere la storia visibile agli occhi dei bambini e offre loro la possibilità di vivere una profonda emozione nel caso in cui decidano di visitare i siti archeologici o centri storici su cui è costruito il gioco, o i musei che ne conservano i reperti.

## **PER LE STRADE DI ERCOLANO, UN GIOCO PER COSTRUIRE IL QUADRO STORICO SOCIALE DELL'IMPERO ROMANO**

*Per le strade di Ercolano* è un gioco da tavola costruito incrociando i risultati della ricerca archeologica e degli studi storici con la descrizione degli edifici e dei luoghi dell'antica città romana. Le tematizzazioni proposte consentono di affrontare in classe alcuni aspetti fondamentali del quadro di civiltà della Roma imperiale a partire dagli edifici, dall'impianto urbano e dai luoghi in cui gli abitanti vivevano la propria vita quotidiana, praticavano i divertimenti, la religione e la religiosità popolare, e permette di apprendere informazioni relative ad aspetti come l'economia e l'alimentazione di una città del I sec. d.C.

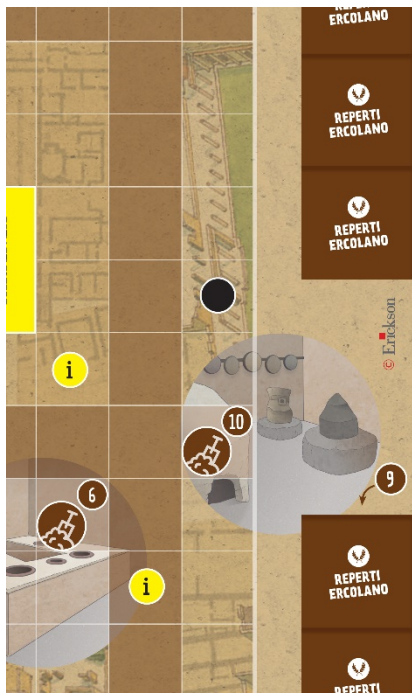


Fig. 1. Dettaglio della plancia del gioco *Per le strade di Ercolano* in cui si riconoscono i disegni delle ricostruzioni del *termopolio* (luogo n. 6) e del *panificio* (luogo n. 10), le caselle Imprevisto (i), quelle Partenza e quelle Cunicoli borbonici (●). Sul bordo del tabellone si trovano gli spazi per collocare, coperte, le tessere reperto che verranno girate durante il gioco consentendo il riconoscimento degli ambienti. Questi spazi, infatti, riportano il numero del luogo in cui i reperti sono stati trovati.



Fig. 2 Tessere con i disegni che si ispirano ai reperti trovati dagli archeologi nel panificio (le teglie e lo scheletro dell'asinello utilizzato per far girare le macine) e nella soprastante abitazione del panettiere (l'anello-sigillo utilizzato per firmare contratti e documenti).

I giocatori, divisi in squadre, ricevono una Guida ai luoghi principali della città, un segnalino che rappresenta un antico cittadino e la relativa scheda, da completare indicando gli spazi pubblici e privati frequentati dal proprio personaggio sulla base di una descrizione narrativa dei suoi interessi e delle sue abitudini (Fig. 3). Sulla plancia sono segnati alcuni edifici di cui i giocatori non conoscono l'identità, ma a cui sono collegate tre tessere da scoprire: si tratta di alcuni reperti, selezionati fra quelli trovati dagli archeologi nel corso del tempo, in grado di fornire indizi importanti per identificare la natura e la funzione dei luoghi. Per esempio, il panificio di Sesto Patulcio Felice viene rappresentato sulla plancia (Fig. 1) attraverso la ricostruzione dell'ambiente



in cui si trovano le macine e le teglie e da tre spazi in cui collocare i reperti: un anello sigillo col nome del panettiere, le teglie in bronzo per le focacce e lo scheletro di uno degli asinelli preposti al funzionamento delle macine (Fig. 2). All'inizio del gioco, il docente master pone le tessere reperto, coperte, sulla plancia. Durante l'attività, le squadre avranno modo di scoprirle e visionarle con attenzione. Come faranno a capire che si tratta proprio del panificio? Attraverso il confronto con la Guida in cui sono descritti in modo sintetico gli ambienti, la loro funzione e le scoperte archeologiche e con la propria scheda personaggio (nel caso in cui fra le tappe sia previsto il panificio).

Questa è la descrizione del panificio presente nella Guida ai luoghi:

### **Panificio**

Aveva due macine per trasformare il grano in farina grazie al lavoro di alcuni asinelli (gli archeologi ne hanno trovato uno scheletro!).

C'era un forno e sono state trovate 25 teglie circolari in bronzo per le focacce (*placentae*) e, nell'ammezzato usato come casa, un anello-sigillo di bronzo con il nome del fornaio. Nel sottoscala c'era una latrina (un bagno). (p. 167)

Nella scheda personaggio di Sesto Patulcio Felice, invece, è scritto:

Si avvicina un uomo dai capelli brizzolati. Lo guardi meglio e ti accorgi che ha la testa sporca di farina! Sembra una persona abituata a parlare con le persone. Aspetti che ti saluti, e gli rivolgi alcune domande: «Buongiorno, cosa puoi dirmi del tuo lavoro o di ciò di cui ti occupavi?

- Mi ricordo che avevo diversi garzoni alle mie dipendenze. Lavoravo molto e mi piaceva fare affari: avevo anche fatto realizzare un **anello con il mio nome** per poterli siglare. Durante il lavoro avevo molto caldo, e nelle orecchie mi risuona ancora il **ragliare degli asinelli** e un rumore metallico, come di **oggetti di bronzo** che strisciavano sulle tegole. Ricordo anche che la mia casa era piccola e in affitto, proprio sopra il luogo di lavoro. Del resto non avevo bisogno di spazio: ero sempre in giro! (pp. 141-142)



B

### SESTO PATULCIO FELICE

Si avvicina un uomo con la testa sporca di farina e gli rivolge alcune domande:

Cosa puoi dirmi del tuo lavoro e della tua casa?

> Al lavoro avevo molto caldo, e sentivo il **tagliare degli asinelli**. Mi piaceva fare affari e avevo un **anello con il mio nome** per poterli siglare. Lo conservavo a casa, che era piccola e in affitto, proprio sopra il luogo di lavoro.

☹ Dove? \_\_\_\_\_



Fig 3 In questa versione semplificata della prima parte della scheda personaggio di Sesto Patulcio Felice, il carattere utilizzato è più grande e la parte narrativa e descrittiva è ridotta all'essenziale. È stata pensata, infatti, per agevolare gli studenti con difficoltà di lettura. (p. 153)

Nella scheda personaggio di Quinto Granio Vero, invece, le informazioni sul panificio sono rese in questo modo:

Qualche schiavo prendeva le focacce un po' più lontano. Forse erano così buone per la forza degli **asinelli** che facevano girare le macine, o per l'olio che proveniva dai migliori oliveti, o per le **teglie** che erano di tantissime dimensioni e di buona fattura ... chissà. Fatto sta che preferivamo proprio le sue focacce! Consumavamo anche formaggio, frutta, carne, ma soprattutto tanto pesce proveniente dal nostro mare! (p. 146).

Come si vede, alcuni fra i materiali di gioco contengono descrizioni maggiormente "tecniche", come nel caso della Guida ai luoghi, i cui testi sono tarati su bambini di 10-11 anni e contengono una selezione delle informazioni che normalmente si trovano in una guida storico-archeologica, mentre i contenuti delle schede personaggio sono stati proposti attraverso uno *storytelling*: una narrazione verosimile, in grado di rendere "vive" le persone che hanno abitato Ercolano. I nomi dei personaggi, infatti, sono ricavati dalle numerosissime fonti a disposizione degli storici, mentre le loro abitudini sono un po' romanzate sulla base dei risultati della ricerca archeologica e di quella storica<sup>3</sup>. Mentre si è privilegiata una costruzione sintattica semplice, sono presenti alcuni termini latini, affiancati alla loro traduzione o a una frase che permette di ricostruirla. In questo modo si favorisce la comprensione del testo e l'acquisizione di un lessico specifico, oltre che l'accesso ad una finestra sulla mentalità e sul mondo propri degli uomini e delle donne di età imperiale.

L'obiettivo del gioco è il disvelamento dei reperti, che è funzionale al riconoscimento dei luoghi nell'impianto urbano e nella scheda personaggio. Infatti, viene dichiarata vincitrice la squadra che per prima completa correttamente quest'ultima.

L'apprendimento delle informazioni storico-patrimoniali passa attraverso la lettura e rielaborazione di questi materiali, ma anche degli imprevisti, costruiti anch'essi sulla base dei dati storico-archeologici:

Sei alle terme a rilassarti e stai giocando a dadi con i tuoi amici.

Gareggia con un componente di una squadra avversaria: lanciate, a turno, il dado.

**SE VINCI, PUOI GIRARE UN REPERTO A TUA SCELTA.**

Hai buttato la spazzatura per strada, non lontano dal pilastro elevatore dell'acquedotto, proprio sotto il decreto pubblico!

**LANCIA IL DADO:** se esce un numero pari sei un uomo libero e dovrai pagare una multa (torna indietro di una casella).

Se esce un numero dispari sei uno schiavo e sarai frustato pubblicamente (torna indietro da dove sei arrivato).

Dopo il terremoto del 62 d.C. Ercolano è tutta un cantiere: molti ambienti sono inagibili e le imprese di muratori lavorano senza interruzione. Anche in casa tua c'è bisogno di nuovi lavori.

**LANCIA DI NUOVO IL DADO E VAI IN CERCA DI UN'IMPRESA DISPONIBILE.**

Il materiale del gioco dunque consente agli studenti di percepire il funzionamento dell'antica città romana collegando la vita dei protagonisti ad alcune categorie tematizzanti: ogni percorso descritto nella scheda personaggio, infatti, è strutturato in modo tale che i giocatori abbiano informazioni sulla religione, sui ruoli sociali, sull'alimentazione, sull'economia e sugli svaghi che si offrivano ai cittadini e agli stranieri in una città come Ercolano.

Attraverso i materiali di gioco, è possibile approfondire i seguenti argomenti:

- l'evergetismo;
- la religione pubblica e domestica;
- le abitazioni;
- il ruolo del Foro in una città romana;
- i divertimenti: spettacoli teatrali e ginnici;
- l'alimentazione;
- le terme;
- la società romana (aristocratici, liberti, commercianti, schiavi, donne, ...);
- la vita quotidiana;

- il rapporto con l'ambiente.

Questo gioco, inoltre, fa in modo che gli studenti sperimentino alcuni aspetti del metodo di lavoro e di ricerca degli archeologi e degli storici poiché permette di conoscere parte dei reperti che sono stati ritrovati nei diversi edifici e di ricostruire la storia degli abitanti a partire da fonti eterogenee: l'impianto urbano, i singoli edifici, tracce scritte (tavolete cerate, lapidi, scritte sui muri, iscrizioni), iconografiche (mosaici e affreschi) e materiali (i resti degli scheletri, il cibo, i mobili, gli anelli sigilli, ...).

Le informazioni relative all'alimentazione, per esempio, sono state ricavate dai resti trovati nella fossa settica della fogna dell'area della palestra ginnasio, nei *dolia* dei banconi dei *termopolia* e delle case private, ma anche dai risultati dell'analisi degli scheletri trovati sulla spiaggia, un campione "ancora vivente" che è stato analizzato con le tecnologie più moderne e che ha fornito agli studiosi un estratto attendibile delle condizioni di vita di parte della popolazione di Ercolano. Sulla plancia, inoltre, sono presenti alcune caselle Cunicoli borbonici: il riferimento è ai cunicoli fatti realizzare in una prima fase dai Borboni per esplorare la città sepolta. Nelle dinamiche di gioco recandosi su una di esse, è possibile raggiungere un'altra qualsiasi casella a scelta con lo stesso simbolo e continuare ad avanzare del numero di caselle previsto dal lancio del dado. In questo modo una caratteristica peculiare della storia del sito non viene semplicemente raccontata, ma viene inserita nelle dinamiche di gioco per essere interiorizzata dagli studenti.

Quale riscontro c'è stato durante la sperimentazione?

Il gioco è stato sperimentato nella prima parte del secondo quadrimestre dell'A.S. 2022-23 con le tre classi quinte della scuola primaria Cesare Battisti di Corato, in provincia di Bari. Si tratta di una scuola che segue il metodo "senza zaino", i cui bambini, quindi, sono abituati al lavoro di gruppo e a una didattica centrata sulle competenze. La maestra, Monica Strippoli, era la stessa per le tre classi, ma la propensione verso la lettura e la velocità e capacità di comprensione nei tre gruppi erano differenti.

La sperimentazione si è svolta prima nelle due classi con capacità di lettura e comprensione del testo di livello più alto. Gli studenti sono entrati facilmente nel meccanismo ludico e hanno ricavato le informazioni necessarie per vincere il gioco (smascherando l'identità dei diversi luoghi) in circa 90 minuti. Hanno compreso così bene il meccanismo da diventare totalmente autonomi nelle diverse fasi, dandomi la possibilità di estraniarmi dalla conduzione per valutare "dall'esterno" le dinamiche ludiche e di apprendimento.

Gli alunni lanciavano con sicurezza i dadi, sceglievano in autonomia se dirigersi verso una casella imprevisto o una casella luogo, utilizzavano le caselle Cunicolo borbonico per raggiungere luoghi non ancora disvelati e, non appena scoprivano un indizio, mostravano di aver acquisito la procedura di ricerca corretta delle informazioni prendendo subito in mano la Guida ai luoghi e la

Scheda personaggio per incrociare fra di loro le informazioni così ottenute.

Sotto le sollecitazioni della docente, ho poi realizzato dei testi semplificati per l'ultima classe. La dimensione narrativa è stata sacrificata, così come le informazioni di approfondimento, mentre i nomi dei reperti utili per individuare i luoghi sono stati evidenziati col grassetto.

In questo modo, il gioco ha funzionato bene anche in questa sperimentazione: è durato meno di 90 minuti e si è evitato che gli studenti più deboli vivessero il senso di frustrazione proprio di chi si cimenta in una impresa troppo impegnativa. Questi espedienti, infatti, hanno facilitato il lavoro di ricerca delle informazioni utili per il riconoscimento dei luoghi agevolando la lettura selettiva del testo grazie alle parole in grassetto presenti sia nella scheda personaggio che nella Guida ai luoghi (anch'essa proposta in una versione semplificata). Il punto di debolezza di quest'ultima esperienza è stato che in alcuni casi i giocatori invece di leggere tutto il testo, cercavano direttamente le parole evidenziate. Questo inconveniente, però, può essere superato in fase di *debriefing*, quando si ri-costruisce collettivamente il mondo esplorato: i testi possono essere riletti e l'insegnante può proporre dei brevi video di approfondimento in cui ritrovare, con entusiasmo, le informazioni apprese. Utilizzare questi materiali nel dopogioco e, soprattutto, inserirli nella propria programmazione didattica e nella costruzione del quadro storico sociale affrontato consente (anche) all'insegnante di vivere con leggerezza la fase ludica.

Durante il *debriefing*, inoltre, gli alunni hanno con facilità ricordato nomi e funzioni degli edifici con cui hanno giocato, aspetti della vita quotidiana che li hanno incuriositi maggiormente, informazioni sull'alimentazione e sulla religione, riflettendo anche su alcune diversità esistenti fra il mondo romano di età imperiale e il loro.

## CONCLUSIONI E PROSPETTIVE FUTURE

Volendo dare una risposta alla domanda con cui ho iniziato questo mio contributo, l'esperienza qui raccontata permette di affermare che il gioco didattico si dimostra un valido strumento per l'insegnamento della storia e del patrimonio, in termini di conoscenze, ma non solo: svolgendo quest'attività, i giocatori non hanno ottenuto solo il ricordo delle informazioni acquisite sui singoli luoghi, ma hanno potuto elaborare una vera e propria mappa concettuale della città, vissuta, attraverso uno *storytelling* ludico-immersivo, come un sistema complesso e non casuale di strade e di edifici. Questi ultimi sono così stati percepiti come significativi per la funzione e per il ruolo che assumevano nella mentalità romana e non solo per i pur pregevoli elementi architettonici o storico-artistici che contenevano. Costruito a partire da fonti eterogenee, basato su di uno *storytelling* verosimile e centrato sull'esplorazione di un'antica città e sulla scoperta dei luoghi e dei modi di vita degli abitanti, il gioco si dimostra uno strumento in grado di appassionare, coinvolgere e divertire mentre si ripercorrono alcune delle tappe principali del

metodo di lavoro dello storico e, aspetto fondamentale per un docente di storia, contribuisce allo sviluppo della capacità di pensare storicamente, cioè di interrogare il passato e le sue fonti, ricostruirlo, comunicarlo e utilizzarlo per riflettere sul presente.

Dal punto di vista della ricerca storico-didattica, sarebbe molto interessante realizzare una sperimentazione in grado di verificare questa efficacia anche in termini quantitativi. Si potrebbe, infatti, su un campione di classi con conoscenze omogenee limitate ai prerequisiti del gioco (una conoscenza generica della società romana) realizzare in alcune di esse il gioco, in altre un'attività laboratoriale sulle fonti e in altre una lezione trasmissiva tradizionale.

La somministrazione degli stessi test, in ingresso e a fine anno scolastico, centrati sulle conoscenze, sulla metacognizione e sul gradimento dell'attività, permetterebbe di verificare l'efficacia delle differenti strategie didattiche adottate e, nello stesso tempo, se un certo tipo di informazioni o di strategia di insegnamento/apprendimento viene ritenuta maggiormente significativa dagli studenti e perché.

## BIBLIOGRAFIA

- Borghi, B. (2023). Quando la storia incontra il presente: per una didattica del patrimonio. In F. Monducci & A. Portincasa (Cur.), *Insegnare storia nella scuola primaria*, UTET Università, 283-303.
- Borghi, B. (2014). Per una didattica delle fonti e del patrimonio, in Cenedella C. & Mascheroni S. (Cur.), *Fonti del sapere. Didattica ed educazione al patrimonio culturale*, Gruppo editoriale Castel Negrino.
- Bortolotti A., Calidoni M., Mascheroni S., Mattozzi I. (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale 22 tesi*, Franco Angeli.
- Brusa, A. (2022). *Giochi per imparare la storia*, Carocci.
- Cajani, L. (2019). Le vicende della Didattica della Storia in Italia. In Valseriati E. (Cur.), *Prospettive per la didattica della storia in Italia e in Europa*, New Digital Frontiers, 121-130.
- Dondarini, R. (2021). La dimensione locale per l'apprendimento della storia. Esperienze condotte sul patrimonio storico di Bologna (Italia), *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 3(1), 37-56. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/14036>
- Ferretti, C. (17 Aprile 2023). *Play History 2023: il primo convegno scientifico in Italia dedicato al gioco*, <https://life.unige.it/play-history-2023> .
- Lombardi E. & Pizzirusso I. (2022). È in gioco la storia. Giocare il passato nel tempo presente, *Farestoria. Società e storia pubblica Nuova serie*, 4(1), I.S.R.Pt.
- Marcato P., Del Guasta C., Bernacchia M. (1995). *Gioco e dopogioco*, la meridiana.

- Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, (2012). *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.
- Musci, E. (2023), Patrimonio, beni culturali, pratiche didattiche, in F. Monducci & A. Portincasa (Cur.), *Insegnare storia nella scuola secondaria*, UTET Università, pp. 373-390.
- Musci, E. (2023). *Sulle tracce della storia*, Erickson.
- Musci E. (Cur.), 2014. *Metodi e strumenti per l'insegnamento e l'apprendimento della storia*, Edises, Napoli.
- Raina L. & Colombo I. (2022). *Insegnare storia con le narrazioni interattive e i libri gioco*, Erickson.
- Tibaldini, M. (2023). *Il gioco nella didattica della storia* in Monducci F., Portincasa A., *Insegnare storia nella scuola primaria*, UTET Università, Torino.
- Tibaldini M. (2019). Giochi didattici e storia nella scuola primaria, *Storicamente*, 15, pp. 1-22.

---

<sup>1</sup> Il corso è visionabile online sul canale YouTube dell'Istoreto, nella playlist *Per un racconto della Resistenza. Su gioco e divulgazione storica*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=VPkWFL0DG5o&list=PLdIB\\_a3-xogzH0pEWWPw860CRFj8VkEW6&pp=iAQB](https://www.youtube.com/watch?v=VPkWFL0DG5o&list=PLdIB_a3-xogzH0pEWWPw860CRFj8VkEW6&pp=iAQB)

<sup>2</sup> Il convegno, organizzato dal Centro di Ricerca sul Gioco dell'Università di Genova in collaborazione con l'Associazione Italiana di *Public History* e il Centro interuniversitario *Game Science Research Center*, è stato definito dai suoi organizzatori "il primo convegno scientifico dedicato al rapporto tra gioco e storia" (Ferretti, 2023).

<sup>3</sup> I testi da cui sono state ricavate le informazioni di tipo storico e archeologico sono numerosissimi. A titolo esemplificativo si indicano i fondamentali Maiuri (1958), *Pompei ed Ercolano*, Aldo Martello e *Gli antichi ercolanesi* (2000), Electa. I risultati della continua ricerca archeologica sono inoltre consultabili attraverso le pubblicazioni scientifiche e divulgative disponibili sul sito *Accademia.edu* e sul sito ufficiale del Parco Archeologico (<https://ercolano.beniculturali.it/>), il cui direttore e i cui ricercatori mostrano particolare attenzione ad una comunicazione efficace rivolta a pubblici differenti.