

Edu-larp: quando gioco di ruolo dal vivo e apprendimento si incontrano

Isabella Negri

Il Congegno di Leonardo
info@ilcongegnodileonardo.it

ABSTRACT

Da bambini, il gioco simbolico riveste un'importanza cruciale nel processo di apprendimento. Piaget e Piazza (1972) parlano di gioco simbolico relativamente allo stadio pre-operatorio e ne sottolineano le sue valenze educative. Il gioco, tuttavia, non si limita ad assumere valore relativamente all'ambito infantile.

Le teorie sottostanti all'approccio del game-based learning dimostrano che il gioco, quando opportunamente configurato, può contribuire all'apprendimento ed essere utilizzato nel settore della formazione e dell'educazione (Nesti, 2017). Il gioco può, quindi, essere sfruttato per stimolare l'apprendimento anche in adolescenti e adulti, non solo nei bambini.

L'edu-larp, in particolare, è uno strumento educativo, di largo uso nei paesi del nord Europa. Questo tipo di gioco utilizza una struttura simile ai LARP da camera, accompagnata da un debriefing strutturato ad hoc per stimolare i partecipanti:

- Alla mentalizzazione dei processi emotivi;
- All'auto-osservazione delle proprie reazioni emotive e delle proprie interazioni a livello relazionale;
- All'assegnazione di un significato all'esperienza svolta;
- Alla riflessione sui processi che si attivano durante l'esperienza di gioco.

(Borgato, Moscarda & Cardeti, 2018).

Si tratta di un'attività che consente di apprendere mediante l'interpretazione di personaggi che costruiscono una storia condivisa. Nella discussione che si sviluppa successivamente, infatti, possono emergere spunti utili a riflettere su alcuni argomenti scolastici ed interiorizzarli.

Questo metodo educativo consente, grazie alla mediazione degli educatori, di lavorare ad un livello leggermente superiore rispetto alle competenze dei partecipanti, permettendo di ampliarle attraverso una modalità che risulta estremamente gradevole.

Obiettivi:

Durante questo intervento verranno passati in rassegna alcuni studi e contributi relativi all'efficacia del gioco in apprendimento, per soffermarsi sulle peculiarità dell'edu-larp. Verrà inoltre mostrato quanto questo strumento possa essere flessibile e possa adattarsi sia alla formazione adulta che a quella dei bambini.

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).