

Luca Paolini

GIOCARRE CON IL MONDO

Il Game based learning come laboratorio:
apprendere attraverso i legami tra pari,
la messa alla prova e la creatività



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

In collaborazione con



DIOCESI DI
BRESCIA
Ufficio per la Scuola



GRUPPO EDITORIALE
LA SCUOLA

Perché parlare oggi di Game based learning per l'IRC

- Una generazione «distrattenta»
- Una generazione dai molti codici culturali (serie tv, fumetti, videogiochi ecc...)
- Un tasso di non avvalentesi che cresce di anno in anno
- Un modo di «svecchiare» l'IRC dai tanti pregiudizi che spesso lo accompagnano

Studiare e giocare sono davvero opposti tra loro?

Si può imparare giocando?

dal film *Rocca cambia il mondo*,
di Katja Benrath, Germania 2019





La Materialità come strategia di gioco

Portare in classe oggetti che gli alunni possono

- Vedere
 - Toccare
 - Annusare
-
- Oggetti che introducono o aiutano a capire i contenuti della lezione. Es:
 - 1) Oggetti delle religioni (Kippah, Mezuzah, Tallit...)
 - 2) Oggetti legati alla Bibbia o ai Vangeli (Carrube, semi di Senape, chiodi forgiati, spiga di grano, lenticchie, sabbia...)
 - 3) Oggetti antichi (icona, rosari ecc...)

I paradigmi del Game Based Learning

Curiosità – spinta a esplorare e scoprire

Scoperta – apprendimento per esplorazione autonoma

Problem solving – affrontare situazioni complesse

Narrazione (storytelling) – imparare attraverso una storia

Suspense – attesa di ciò che verrà dopo

Sorpresa – eventi inattesi che mantengono l'attenzione

Ricompensa – feedback positivi, premi simbolici

Obiettivo – traguardi chiari da raggiungere

Competizione – confronto con sé stessi o con altri

Cooperazione – lavorare insieme per riuscire

Indagine – cercare indizi, dati, fonti

Ipotesi – formulare e verificare soluzioni

Mistero – qualcosa da svelare (chi, cosa, perché)

Missione – compito con uno scopo chiaro





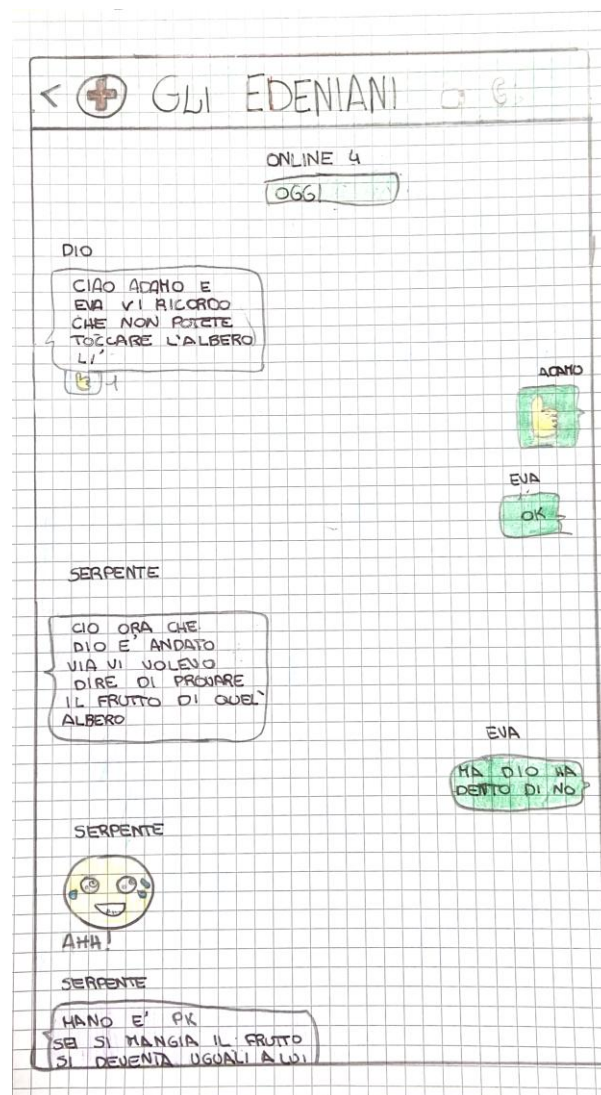
Follower di Gesù

Carte Episodio
Carte Potere
Carte Sfida
Carte Follower
Carte Speciali

La vita di Gesù:

- La nascita
- L'inizio della missione
- I miracoli
- Le parabole
- La Passione

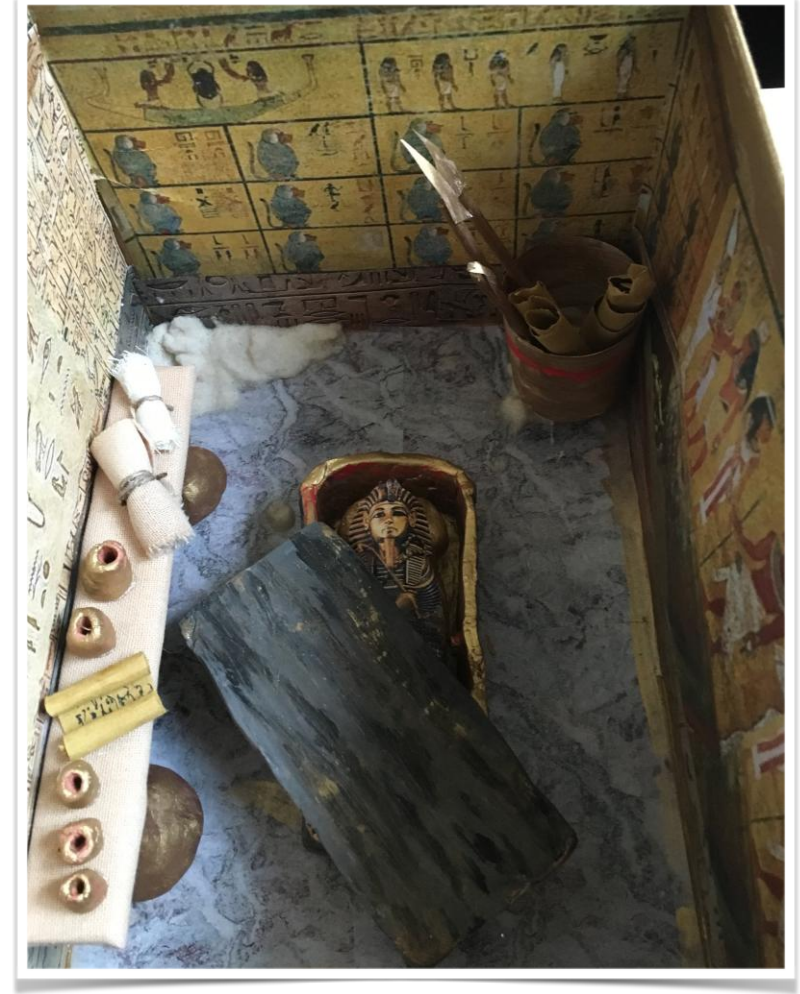
Ricompensa finale

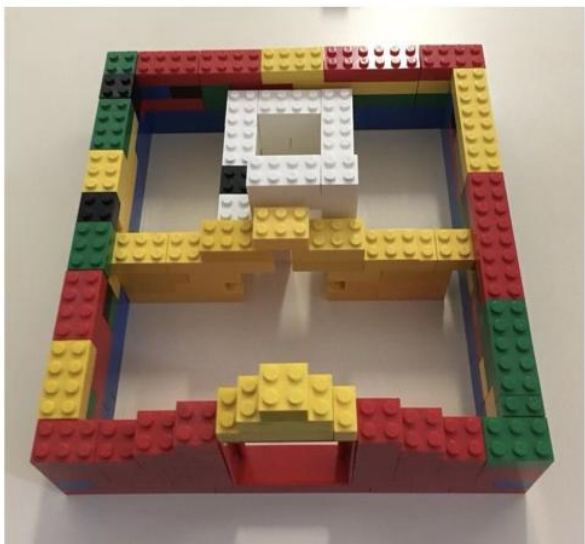


- Il racconto di Adamo ed Eva
- Alcuni dialoghi nella storia dei Patriarchi
- Alcuni dialoghi evangelici (es. Annunciazione)

I Plastici e i giochi da tavolo

- Edifici religiosi dell'antichità
- Monastero
- Il mondo di oggi e il giardino dell'Eden
- Le religioni del mondo
- La storia del popolo ebraico
- I primi cristiani



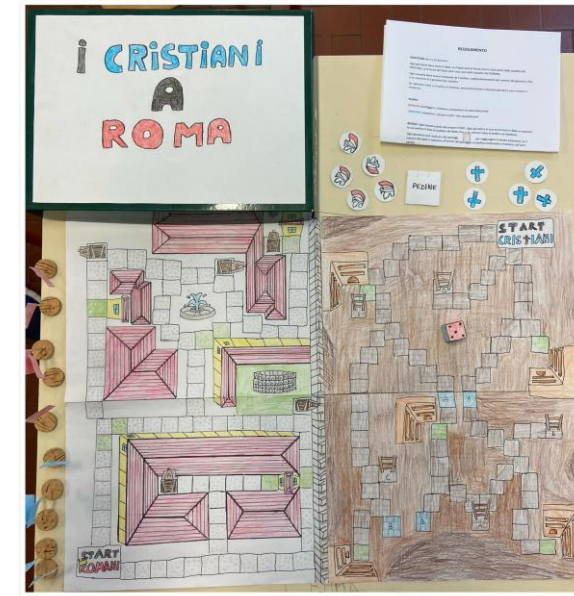


- Gli edifici religiosi (tempio, chiesa, sinagoga...)
- Il villaggio dei monaci stiliti
- Il monastero



Il gioco e le Competenze

Il gioco costituisce una strategia didattica efficace per sviluppare competenze attraverso la combinazione di conoscenze teoriche e abilità pratiche.



Oltre i contenuti il gioco aiuta a...

- Osservare gli alunni in altri contesti e valorizzare le loro competenze personali (intelligenze multiple e inclusione)
- Sviluppare negli alunni le competenze relazionali e l'acquisizione di valori etici, come la collaborazione, il rispetto delle regole e il rispetto degli altri e delle loro opinioni.

The Netflix logo is displayed in red, bold, sans-serif capital letters on a black rectangular background.

Le serie Tv a scuola

The Amazon Prime Video logo features the word "amazon" in black, "prime" in blue, and "video" in black, with a blue curved arrow underneath.

- Challenge con le serie Tv
- Descrivi gli episodi della Serie Tv
- Scegli tu la serie Tv
- Indovina o cambia il finale
- Detective del Vangelo
- Processo al personaggio
- Social della serie tv

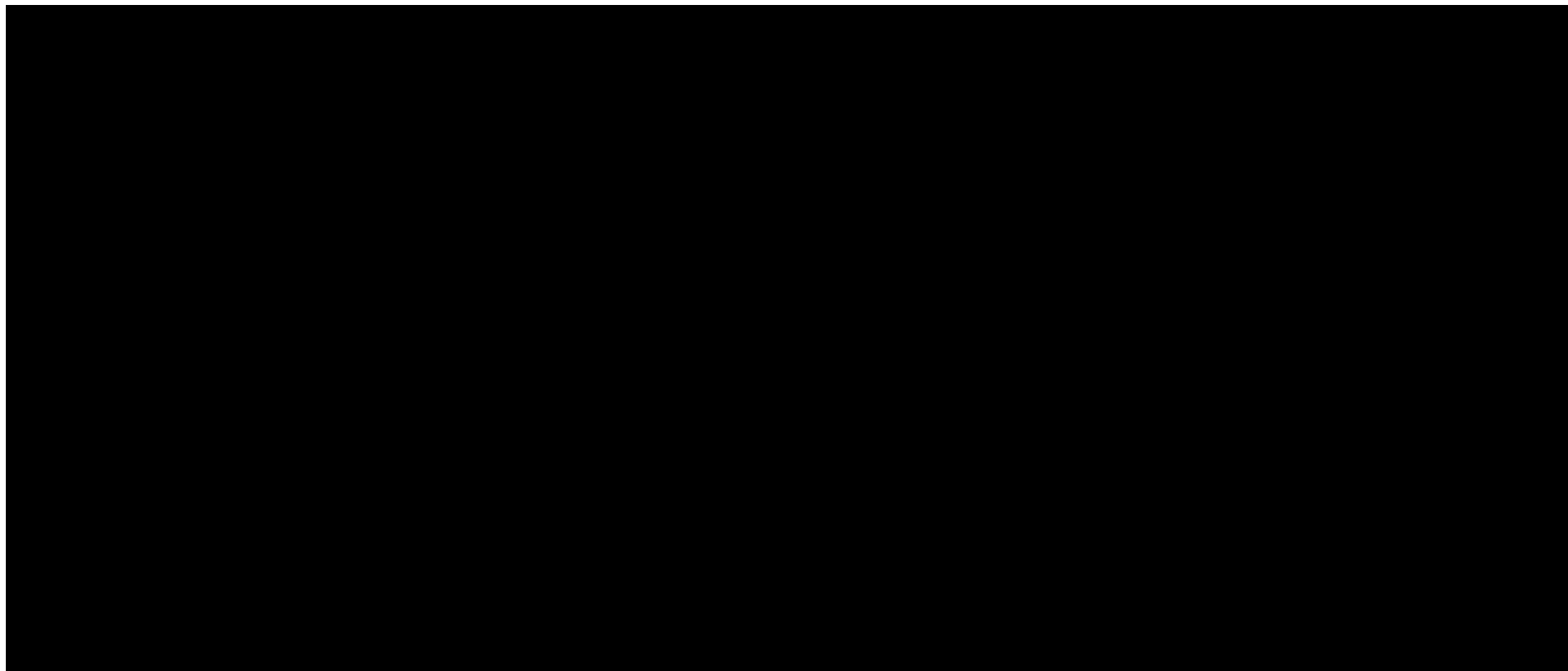
The Disney+ logo features the word "Disney" in its signature script font, followed by a plus sign, all in white on a dark blue background.

Challenge con le serie TV

- Si seleziona il film o la puntata della serie Tv oggetto della sfida e si selezionano le scene (ore, minuti e secondi)
- Si divide la classe in gruppi con un portavoce
- Si mostrano le clip video scelte in precedenza avendo cura di non superare il limite di 2 minuti per clip
- Alla fine di ogni clip si fanno alcune domande (due o tre sui particolari e sui dialoghi)
- Alla fine delle clip si danno le risposte e si assegna il punteggio



Descrivi gli episodi della Serie Tv



N SERIE

STORIA DI GESÙ

Episodio 1



L'angelo Gabriele Appare a Maria

L'angelo Gabriele annuncia a Maria che avrà un bambino che chiamerà Gesù. L'Angelo dice che sua cugina Elisabetta è incinta di sei mesi.

Episodio 2



Giuseppe e Maria vanno a Betlemme per il censimento

Quando Maria è al nono mese di gravidanza, L'Imperatore Augusto ordina un grande censimento che obbliga tutti a dirigersi al proprio villaggio d'origine. Da Nazareth Giuseppe e Maria iniziano il viaggio verso Betlemme.

Episodio 3



Gesù nasce in una mangiatoia

Betlemme, a causa del censimento, è affollata e Giuseppe e Maria non trovano un posto dove stare, perciò sono costretti a riposare in una stalla dove Gesù nasce.

N SERIE

STORIA DI ABRAMO

Episodio 1



La chiamata di Abramo

Dio chiama Abramo e Sara invitandoli a partire per le terre di Canaan.

Episodio 2



Il viaggio

Abramo e Sara si mettono in viaggio verso la terra indicata da Dio.

Episodio 3



Il figlio della schiava

Sara è sterile così Abramo ha un figlio dalla schiava Agar.

Scegli tu la serie TV

Si sceglie un tema trasversale alle serie TV o anche dei film:

- Teologia del figlio minore (es. Lo hobbit o Harry Potter...)
- Relazione, amicizia che vincono l'oscurità (es. Anelli del Potere)
- Morire per gli altri o per salvare il mondo ecc... (es. Stranger Things, Avengers ecc...)

Gli alunni selezionano la scena più significativa e portano a scuola la serie, la stagione, l'episodio e i minuti esatti, oppure il link YouTube della clip scelta



Indovina o cambia il finale

Si guarda una scena lasciandola **prima della decisione finale**.

Ogni gruppo deve inventare un finale alternativo.

Poi si confrontano:

- finale originale;
- finale del gruppo A;
- finale del gruppo B;
- finale del gruppo C...



Il finale alternativo deve essere scritto tenendo conto del messaggio evangelico

Es: Squid Game e la sfida tra «amici», Merlin e la paura del diverso

Detective del Vangelo

Si prende una scena di una serie e le squadre devono individuare:

- quale valore è presente;
- quale valore manca;
- quale personaggio ricorda una figura evangelica;
- quale brano della Bibbia potrebbe essere collegato.

Es: Mandalorian e il buon Pastore, Harry Potter...



Processo al personaggio

Un personaggio della serie viene messo “a processo”.
Una squadra è l'accusa, una la difesa e una fa da giuria.
La domanda non è semplicemente “*Ha fatto bene o male?*”, ma:
“Come possiamo valutare la sua scelta dal punto di vista morale?”

Devono utilizzare:

- episodi della serie;
- principi etici;
- eventualmente passi biblici.



Es: Stranger Things e il Dottor Brenner, oppure Undici...

Social della serie TV

Ogni gruppo deve creare il profilo social di un personaggio:

Nome:

Valori:

Paure:

Errore più importante:

Cosa cerca:

Una frase del Vangelo che potrebbe aiutarlo:

Poi gli altri gruppi possono “commentare” il profilo dal punto di vista di altri personaggi.

Es: Mercoledì



Nome: Mercoledì Addams

Valori: sincerità, coraggio, indipendenza, senso della giustizia e lealtà verso le persone a cui tiene.

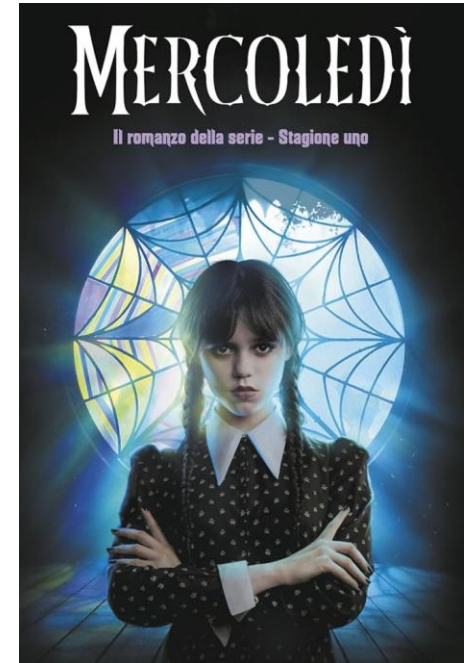
Paure: mostrarsi vulnerabile, perdere le persone a cui si affeziona e fidarsi degli altri, rischiando di essere ferita.

Errore più importante: tendere a isolarsi e a voler risolvere tutto da sola, faticando a fidarsi degli altri e a riconoscere l'importanza dei loro sentimenti.

Cosa cerca: la verità, la giustizia e la propria identità

Una frase del Vangelo che potrebbe aiutarla:

«Amatevi gli uni gli altri come io ho amato voi»



Artur Hayes



L'IA a scuola

Le competenze del futuro (impararle giocando)

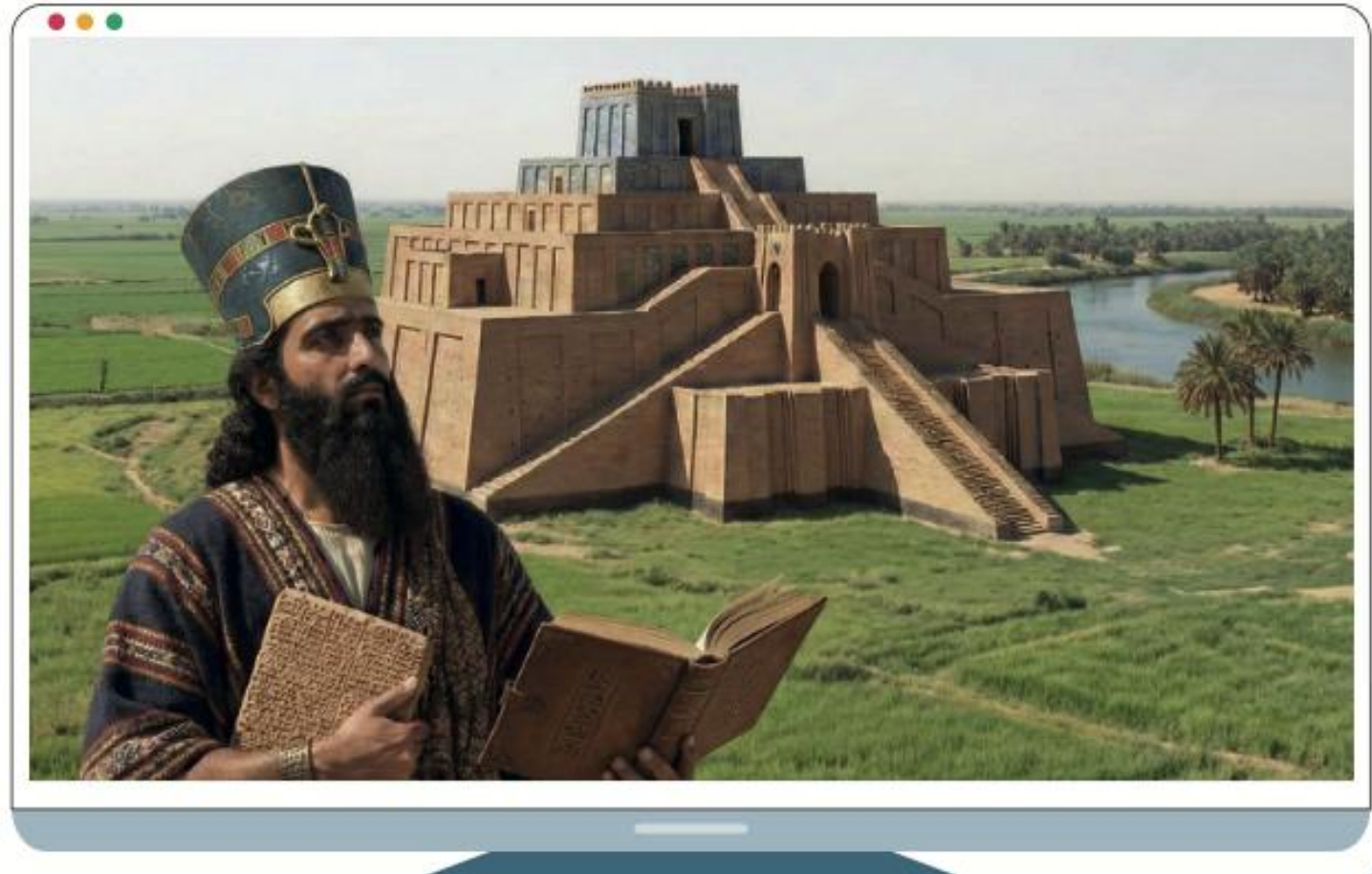
- Saper scrivere un prompt
- Saper dialogare e guidare l'IA
- Riconoscere immagini e video falsi (capacità critica)

CREA LE IMMAGINI

2 Questa immagine creata dall'IA contiene tre errori: quali?

In Mesopotamia non
esistevano libri;
il sacerdote indossa
un copricapo egizio;
la Mesopotamia
era fertile ma
il paesaggio non
era così verde e
rigoglioso.

Valuta l'immagine.



CREA LE IMMAGINI

2 Guarda con attenzione le due immagini. Entrambe rappresentano la piramide di Cheope, ma:

- una è una fotografia reale;
- l'altra è stata creata dall'IA.

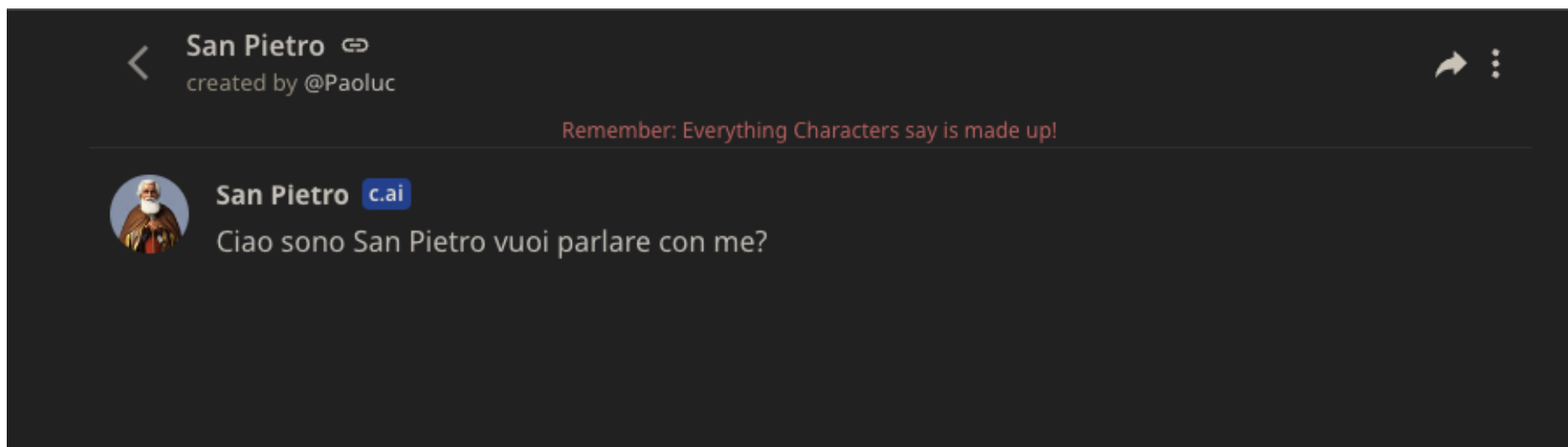
Confrontale e rispondi alle domande.

- ▶ Secondo te, l'immagine creata dall'IA è credibile?
- ▶ Quali differenze noti tra l'immagine reale e quella generata (dettagli, colori, prospettiva ecc.)?
- ▶ Che cosa ti fa capire che una delle due è generata artificialmente?
- ▶ L'IA ha rispettato la realtà storica o ha inventato qualcosa? Fai qualche esempio.

Valuta l'immagine.



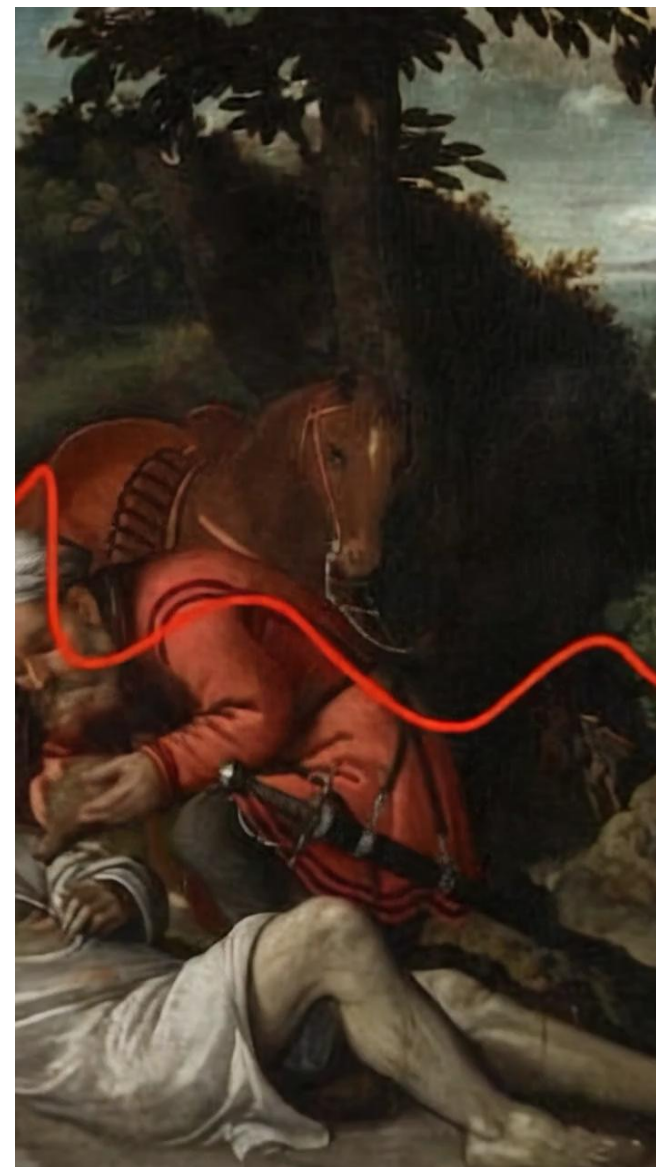
Dialogare con personaggi biblici o delle religioni

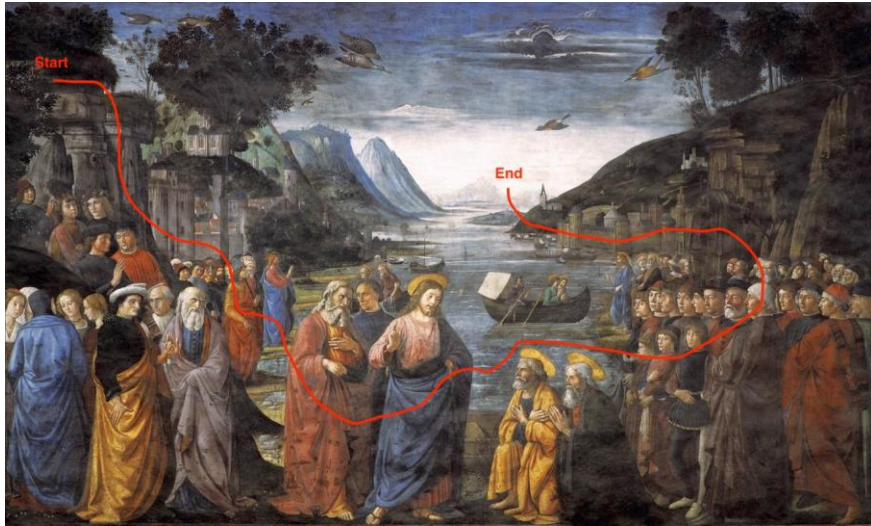


Prompt: immagina di essere San Pietro e rispondi alle domande come se tu fossi lui senza aggiungere commenti



Google Flow





Prompt: Crea un video continuo di 10 secondi a rallentatore, senza tagli, in prima persona (FPV), che mostra l'immagine allegata. Politica rigorosa di zero tagli e zero riprese false: deve essere un singolo video clip ininterrotto, senza transizioni, sfocatura o tagli di montaggio. La telecamera è in slow motion in prima persona; il corpo del drone, i suoi propelli o qualsiasi altro equipaggiamento non dovrebbe apparire nel quadro. Nessuna musica. Nessun testo. Solo il suono del drone. **Video verticale per i social media oppure orizzontale come l'immagine.** La linea rossa e i testi non dovrebbero apparire. Deve essere in 3D.



Lavorare con Minecraft

Le fasi di lavoro

- Lezione iniziale
- Documentazione
- Ideazione
- Progettazione
- Realizzazione
- Valutazione finale
- Restituzione



Minecraft e il mondo di Gesù

E' un mondo rurale dove si allevano animali, si coltiva la terra ecc...

Vi troviamo le pecore, il grano, gli asini, i buoi, i maiali, i pesci, le barche, candele e lanterne

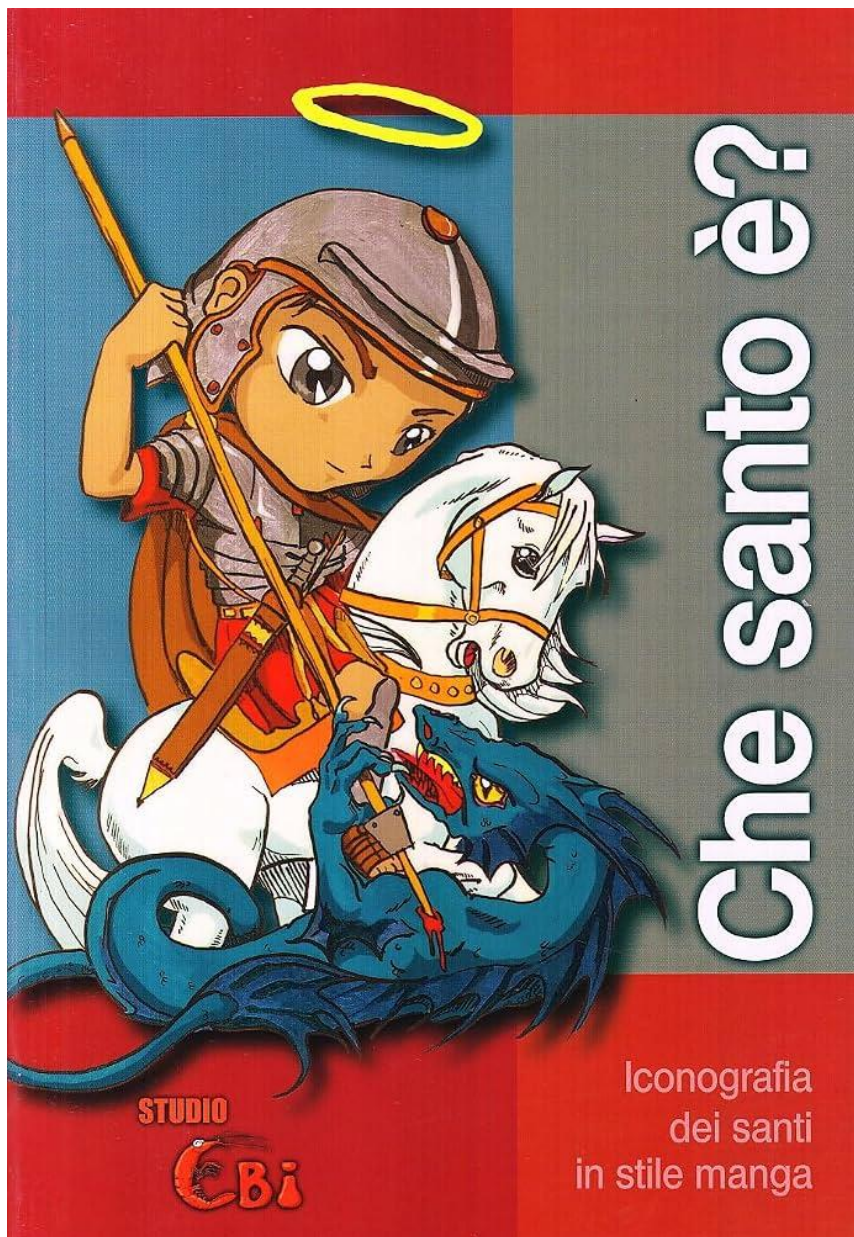
Idee:

- Episodi della vita di Gesù o di altri personaggi biblici
- Rappresentazione delle parabole





Storie bibliche
Edifici religiosi
Catacombe



I santi manga

Iconografia dei Santi