



«IL GIOCO di VENTOTENE nel VIAGGIO verso la COSTITUZIONE»

1

Il gioco è un sistema destinato all'uso didattico a partire dai bambini delle classi IV e V della scuola Primaria. Opportunamente mediato, può essere utilizzato fino alla terza classe della scuola secondaria di secondo grado.

Il progetto è stato presentato dall'Associazione Ti Accompagno all'avviso pubblico emesso dalla Regione Lazio per la raccolta di "Iniziative per la costruzione di un archivio della memoria storica del Lazio" a settembre del 2020. Il progetto è stato finanziato, realizzato e concluso a dicembre del 2021.

Il Gioco didattico nasce dalla considerazione che presso il Comune di Ventotene, sia nel Carcere Borbonico di Santo Stefano che nella Città confinaria costruita nel '39, nonostante le condizioni di segregazione a cui dovettero sottomettersi molti intellettuali, politici dell'epoca e oppositori del regime fascista, si sviluppò una sorta di "laboratorio politico" che ha portato a due importanti risultati: il Manifesto "per un'Europa Libera e Unita", redatto nel 1941 a firma di Altiero Spinelli ed Ernesto Rossi, e stimoli importanti che alcuni personaggi confinati hanno portato con sé nel dibattito che si è sviluppato nell'ambito dell'Assemblea Costituente. Da ciò è scaturito che molti loro pensieri elaborati nel Laboratorio abbiano influenzato alcuni importanti articoli della Costituzione Italiana, redatta il 27 di dicembre del 1947 ed entrata in vigore il primo gennaio del 1948.

Il Gioco didattico ha, pertanto, l'obiettivo di interessare alla Costituzione Italiana i giovani studenti cui intende rivolgersi, soffermandosi su alcuni personaggi che sono stati confinati a Ventotene, ma anche sui luoghi dove loro hanno vissuto in quel periodo di segregazione, richiamando alcuni dei 139 articoli che la compongono ed evidenziando alcuni simboli che contraddistinguono la sua gestione.

Nella Didattica è destinato ad essere utilizzato come elemento "ludico-creativo" di verifica e rinforzo nell'insegnamento dell'Educazione Civica. Esso, infatti, può dare sia un contributo alla lezione dell'insegnante in merito sia essere di supporto all'integrazione di discipline diverse.

Ispirato alla metodologia della formazione-intervento®, che parte dal presupposto che la conoscenza può essere frutto di una ricerca e non solo il risultato di una trasmissione top-down da assorbire, magari senza contestualizzazione nota ai ragazzi, questo Gioco Didattico permette anche un altro suggerimento, quello di utilizzarlo a favore della creatività dell'insegnante, della curiosità dei bambini e in sostegno alla possibilità di prepararsi prima di un "viaggio d'istruzione" sull'Isola dei Ventotene.

*"Giocatele in moduli lunghi, tornate sui punti difficili, rendete questa amata Costituzione, i personaggi, le strade dell'Isola e i suoi panorami "cose vere", reali situazioni, persone, regole VIVE!
Si può fare, si può tentare, si può "essere" oltre che dire".*

L'Associazione TI ACCOMPAGNO
Ventotene 30 novembre 2021

REGOLAMENTO

Il Gioco

Caratteristica del gioco è quella dell'apprendimento progettuale e cooperativo. Si vince e si completa il gioco solo se la cooperazione vince sull'agonismo della lotta.

I percorsi si snodano su una sequenza simile al Gioco dell'Oca e similmente viene giocato.

Il gioco è praticabile anche con una LIM, attraverso la proiezione, oltre che come gioco da tavolo.

Il gioco può essere giocato anche in STEP secondo le lezioni programmate sullo specifico tema.

Si possono rimodulare le squadre e i capo squadra. Il tutto si può snodare fino al completamento

Il gioco si compone di:

- N.48 card/Tappe divise in: "personaggi", "simboli della Costituzione", "percorso confinati", "ostacoli", "quiz"
- N.51 card/Quiz con domande di verifica sul percorso
- Libretto "Percorso dei Confinati" a Ventotene
- Libretto "Personaggi Confinati che hanno preso parte nella Costituente"
- Scheda gioco per gli insegnanti
- Regolamento

2

Il percorso:

Si snoda lungo 48 caselle da 0 a 48 di cui:

- 8 caselle "Percorsi" del Confino sull'Isola di Ventotene
- 12 caselle "Simbolo" della Costituzione Italiana
- 12 caselle "Personaggi", di cui 10 Confinati a Ventotene e coinvolti nella redazione della Costituzione (Costituente), 2 Autori del Manifesto di Ventotene per un'Europa Libera e Unita.
- 11 caselle QUIZ. Ad esse sono legate le Quiz Card che sono state costruite sui tre percorsi come Quiz. Le QUIZCARD sono 51 ma possono essere ampliate e/o ridotte dalle insegnanti a seconda dei partecipanti e dell'uso che si vorrà fare de gioco
- 4 caselle "ostacolo" da cui si esce solo con la solidarietà delle altre squadre

Come si gioca:

- con 1 solo DADO e un Segnalino
- con almeno 2 giocatori e un massimo di 4 . I giocatori possono essere singoli o in piccole squadre di classe o interclasse
- Si tira il dado e si percorrono le tessere, a turno, seguendo il percorso salvo altre indicazioni provenienti dal gioco

La **VARIE CASELLE** hanno sia domande dirette che il rimando, attraverso un link, ad un sito web dove saperne di più. I contenuti vanno letti ad alta voce a tutti e se sono indicate azioni nella "scheda insegnante" vanno realizzate.

LA CASELLA QUIZ pone una domanda.

Se siamo nel gioco "lezione" e la squadra non sa rispondere: la maestra interviene a spiegare e la squadra deve poi sintetizzare ad alta voce

Se siamo nel gioco "verifica" la squadra deve rispondere. Se non sa rispondere:

1. può chiedere aiuto ad un'altra squadra restando "fermi un giro",
2. può chiedere aiuto alla maestra. Si ascolta la spiegazione ed i ragazzi devono sintetizzare e ripetere la sua spiegazione. Se sanno farlo possono proseguire. Altrimenti stanno fermi un giro.

In sintesi:

Si tira il dado e si va avanti di tante caselle quanto il numero uscito dal tiro del dado. Si deve arrivare fino alla casella n.48. Se tirando il dado si supera la casella 48, si retrocede delle caselle corrispondenti al numero segnato dal dado.



Per la didattica degli insegnanti:

Attraverso il gioco gli alunni possono attivarsi in autonomia o supportati dagli insegnanti.

Esso permette di esercitare:

- * la capacità di sintesi
- * la capacità di narrazione
- * la capacità di utilizzare il web e svolgervi una ricerca critica
- * la capacità di socializzazione, confronto, solidarietà di gruppo e di gruppo/classe

Attraverso le tessere su cui si snoda il gioco, può essere organizzata ed erogata:

- * la lezione dell'insegnante e l'intero modulo d'insegnamento di Educazione Civica
- * la verifica della lezione
- * un misto fra le due azioni
- * la ricerca dei contenuti sul web

L'insegnante può gestirne l'uso in tre modalità:

- * come verifica. Questo prevede una programmazione che tenga conto del gioco nei suoi contenuti,
- * come itinerario di lezione, utilizzando uno dei tre percorsi e/o integrandoli fra loro,
- * come preparazione e programmazione partecipata per i Viaggi di istruzione.

Il gioco ha un ruolo fondamentale nell'accensione della curiosità; nell'abbattimento dell'eccessiva competitività; nella trasformazione della lezione frontale in un laboratorio di ricerca, dialogo ed integrazione dei saperi, conoscenze e discipline. Esso permette di suscitare la curiosità per un luogo reale, vivo, importante e visitabile come viaggio di istruzione, anche divertendosi a ritrovare i luoghi della memoria che il gioco propone.

Le prove/quiz sulle diverse schede dei percorsi possono variare ed essere integrate dagli insegnanti. Si possono infatti adeguare i quiz all'età e alle prestazioni e abilità di cui si vuole verificare l'apprendimento.