

Stefano Lotti, Marco Cassisa, referenti infrastruttura web di Curricoli Digitali - *“Una piattaforma per scambi di buone pratiche: prospettive future”*

3.1. Il gioco da tavolo “Il gioco dei Curricoli Digitali”

3.1.1. La storia

Il Gioco dei Curricoli Digitali è uno dei più moderni giochi educativi e si ispira al gioco da tavolo per antonomasia, il gioco dell’oca, ma non sembra disdegnare nemmeno una certa parentela con il ‘Non t’arrabbiare’!

Una convincente teoria lo lega alle manifestazioni di follia collettiva associabili alle Baccanti.

Il gioco come lo conosciamo noi deve la sua origine ad un piccola, piccola, piccola idea nata in quel del Piemonte.

3.1.2. La sinossi

Il gioco – rigorosamente da tavolo – consiste nel far interagire – FINALMENTE –i docenti della Rete con non si sono mai incontrati: lo scopo è scoprire quali, tra i colleghi più volte nominati, siano davvero esistenti, quali siano AVATAR e quali siano cloni della Dirigente Benzi.

Vuole anche tradurre graficamente l’esperienza di questi ultimi due anni scolastici, amenità, abitudini, atteggiamenti e quant’altro rigorosamente annotato dagli autori del gioco.

Il gioco simula l’esperienza dei Curricoli Digitali e, quindi, riproduce il sistema di connessioni della Rete delle scuole che hanno aderito all’iniziativa, in particolare il collegamento IN SINCRONO (mentre in ASINCRONO ognuno fa quello che gli pare).

3.1.3. Destinatari

Tutti i docenti della Rete dei CD (reali, avatar e cloni) che possono riunirsi finalmente attorno ad un tavolo, dopo essersi conosciuti, aver lavorato, aver litigato a lungo a distanza.

3.1.4. Tabellone percorso

Il tabellone da gioco è formato da un percorso formato da una serie di caselle collegate tra loro con modalità diverse. Le caselle, di diverso colore, presentano alcune icone che rappresentano graficamente il loro contenuto.

Il team che vi giunge è costretto a seguire le regole imposte dalla tipologia di casella.

3.1.5. Scopo

Ogni squadra ha come obiettivo di toccare il maggior numero di caselle e accumulando così crediti di riconoscenza da parte di tutti gli istituti coinvolti. Ogni casella ha un suo punteggio: vince il team che conquista più punti.

3.1.6. Caselle

Ogni casella ha una sua didascalia, che è svelata dall’arbitro del gioco; un suo punteggio; regole sue.

3.1.6.1. Caselle speciali

Il tabellone presenta due tipi di caselle che si ripetono:

1. Casella «**Curricoli digitali**», che dà diritto ad un lancio dei dadi supplementare
2. Casella «**Ma ‘sti soldi?**», che costringe il team a saltare il turno successivo di gioco. Questo per la scarsa fiducia dimostrata e per rifuggire da ogni briciolo di venalità legato alla nostra missione.

ICONA	DIDASCALIA	DESCRIZIONE
	CURRICOLI DIGITALI	Il team che arriva a questa casella può lanciare nuovamente i dadi e guadagna 15 punti.
	CASELLA KILLER «MA ‘STI SOLDI?»	Quando si incappa in questa casella il team salta il turno successivo di gioco e perde 10 punti. Questo per la scarsa fiducia dimostrata e per rifuggire da ogni briciolo di venalità legato alla nostra missione.

3.1.6.2. Caselle personalizzate

ICONA	DIDASCALIA	DESCRIZIONE
	LA PIATTAFORMA DI LAVORO'	Il team che ha la fortuna – rara in Italia – di utilizzare questa piattaforma, guadagna 20 punti e può lanciare nuovamente i dadi.
	IC GOVONE CAPOFILA	La casella dell'istituto capofila prevede una sosta di circa 15 anni: solo così, infatti, sarà possibile riuscire a capire tutti i progetti che hanno iniziato con il MIUR, con INDIRE, con il COPASIR, con la NASA, con ... (nel gioco, però, salta tre turni) In compenso la casella vale 150 punti.
	IL PORTALE	La casella che ha un fascino, una bellezza insita, un'eleganza, un multiforme profilo Insomma un moderno unicorno! Il team tira i dadi altre due volte e conquista 400 punti!
	SEGRETARIA GOVONE	La casella della Segreteria di Govone nasconde in realtà la figura di Laura, onni-presente, onni-facente, onni-collegante, onni-modulofirme, onni-coordinante, onni-tollerante, onni Il team che vi ci capita tira i dadi altre due volte e conquista 50 punti.
	I MEET	La casella MEET porta in sé pregi e difetti del periodo della pandemia. Quindi il team che ...pita sta ... casel.. si ferma un tur ... e perde 20 punti (se non ha la fibra), ne guadagna 15 se il collegamento funziona
	DIRIGENTE BENZI	La casella dedicata alla Dirigente dell'Istituto di Govone costringe il team a fermarsi per quattro turni , solo per riordinare i 20 progetti che nel frattempo il team si è visto capitare tra capo e collo. La casella – una delle più ricche – vale 500 punti!

	LA RETE DEGLI ISTITUTI	Il team che arriva alla casella della rete degli istituti tira i dadi un'altra volta per la paura di essere coinvolto in questo progetto; il coinvolgimento – tuttavia, vale ben 200 punti
	DRIVE CONDIVISI	La casella dei Drive condivisi costringe il team a fermarsi per due turni per orientarsi tra quelli condivisi con i colleghi, quelli con il dipartimento, quelli con gli studenti, quelli con le scuole della Rete, quelli Il team perde 20 punti per ogni drive (a forfait 100 punti).
	DIRIGENTE RAGAZZO	La casella della progettista, diventata nel frattempo Dirigente anch'essa, impone una sosta organizzativa di due turni in modo da ripensare, ricostruire, dare un senso, riprogettare, valutare e rivalutare il progetto. La casella vale 200 punti .
	ANTOLOGIE 2.0	La casella che dà il titolo al progetto consente al team di tirare i dadi altre due (... punto zero) volte . La casella vale 100 punti .
	WEB MASTER CASSISA-LOTTI	“ <i>Narrami o Musa degli eroi dal multiforme ingegno</i> ” per parafrasare l’incipit dell’Odissea. Solo questo consentirà al team di tirare i dadi un'altra volta e guadagnare ben 150 punti (x2, ovviamente) .
	I CODICI PER GLI ARTICOLI	La casella dedicata ai codici utili alla corretta compilazione del format dei percorsi sul sito web impone al team di fermarsi per ben tre turni : <ol style="list-style-type: none"> 1. uno per mandare a quel paese i web-master; 2. uno per cercare di rincorrerli con il bastone, quando siano in presenza; 3. uno per cercare di capire dove mettere quelle parentesi, quei div, quei br ... <pre> VALE 80 PUNTI <i class="fa fa-file-pdf-o" aria-hidden="true"></i> Non capisco nulla!!!! </pre>
	GLI STRUMENTI	La casella strumenti consente al team di tirare i dadi un'altra volta nel caso in cui siano stati scelti degli strumenti adeguati: visto che nessuno ammette di aver scelto quelli sbagliati il team guadagna 60 punti
	IL TEAM WEB	Il team si ferma due turni per la disperazione (di Munch, del proprio PC, dei web Master) ma guadagna 75 punti per la buona volontà dimostrata.
	DIG COMP 2.1.	La casella del framework di riferimento consente al team di tirare i dadi tante volte quante siano le DigComp 2.1 ricordate a memoria . La casella vale 100 punti .

	<p align="center">I LIVELLI</p>	<p>La ‘casella livelli’ avrebbe visto una sosta di almeno 6 turni ... ma, grazie al cielo, i livelli erano bell’ e pronti nei <i>framework</i> di riferimento. Quindi si tirano i dadi nuovamente e si guadagnano 20 punti.</p>
	<p align="center">LE COMPETENZE</p>	<p>Il team che arriva nella ‘casella competenze’ si ferma almeno 4 turni per orientarsi nella selva delle normative (italiane ed europee) e, di conseguenza, perde 100 punti. ... Ma se il team ha la fortuna di conoscere la “Tavola Periodica delle Competenze” di recente costruzione tira i dadi un’altra volta e guadagna 50 punti.</p>
	<p align="center">IL TARTUFO</p>	<p>La casella ‘Tartufo’, centrale nel tabellone, è il motivo reale della partecipazione al convegno ad Alba. Il team che ha la fortuna di arrivarci si ferma per tutta la settimana (, se non è possibile, almeno il secondo giorno del Convegno, visto che ad ‘Alba Capitale’ inizia la fiera del Tartufo 2021’ con la presentazione ufficiale! Nessun punto, ma una grande soddisfazione!</p>
	<p align="center">IL CONVEGNO</p>	<p>La casella ‘Convegno’ costringe il team a comportamenti diversi: infatti</p> <ul style="list-style-type: none"> • tira nuovamente i dadi se presenta una relazione (e guadagna 30 punti); • si ferma tre turni se intende animare un workshop (e perde 30 punti); • si ferma per un mese (per convalidazione) se è coinvolto nell’organizzazione (e guadagna 30 punti ... di sutura?).
	<p align="center">L'ARCHITETTURA DEL PORTALE</p>	<p>La casella che ha un fascino, una bellezza insita, un’eleganza, un multiforme profilo Insomma ‘praticamente perfetta! Il team tira i dadi altre due volte e conquista 200 punti!</p>
	<p align="center">UN PERCORSO CONDIVISO</p>	<p>La casella ‘percorso condiviso’ costringe il team a fermarsi per concordare la direzione (almeno 2 mesi). Il successo della condivisione, tuttavia, fa guadagnare al team 300 punti!</p>
	<p align="center">IL FORMAT</p>	<p>La casella ‘format’ rasenta anch’essa la perfezione: a livello concettuale, a livello operativo, a livello grafico. Il team tira i dadi altre due volte e conquista 100 punti!</p>
	<p align="center">UN FORMAT PER TUTTE LE STAGIONI</p>	<p>Il team che giunge alla casella ‘Un format per tutte le stagioni’ si rende conto della potenzialità del format e tira i dadi altre due volte per la sorpresa e conquista 300 punti!</p>
	<p align="center">UNA PIATTAFORMA PER LA RETE</p>	<p>La casella consente al team – davvero – di sperimentare una piattaforma flessibile, intelligente, potente: il team tira i dadi altre tre volte per l’entusiasmo e conquista 300 punti!</p>

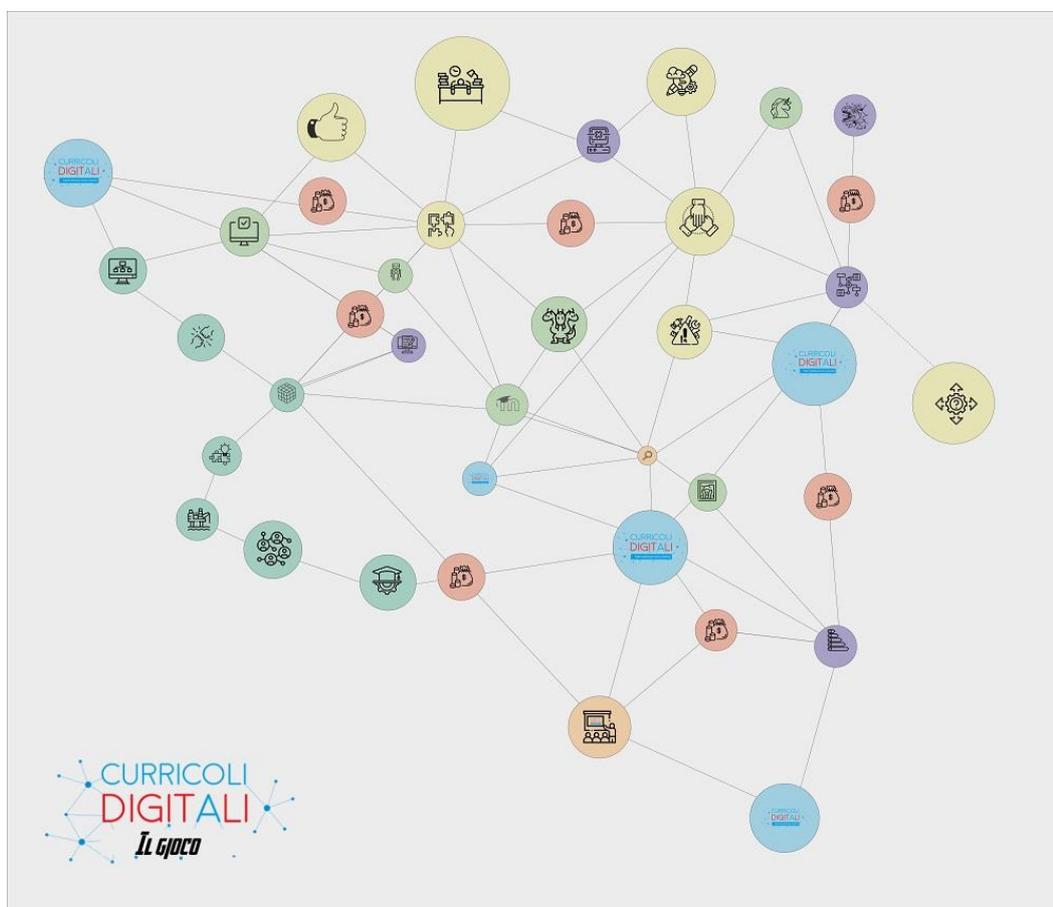
 <p>LA RETE SI ALLARGA</p>	<p>LA RETE SI ALLARGA</p>	<p>Chi incappa in questa casella, terrorizzato che l'esperienza che sta facendo, possa davvero continuare, si isola per 4 turni (non rispondendo alle e-mail, non partecipando ai meet, non ...) e, di fatto, per una grande occasione (oltre a 600 punti).</p>
 <p>IL PORTALE E LA FORMAZIONE</p>	<p>IL PORTALE E LA FORMAZIONE</p>	<p>Il team che arriva alla 'casella formazione' si mette nuovamente in gioco (allegoricamente e letteralmente), tirando i dadi altre tre volte per l'entusiasmo e conquistando 300 punti!</p>
 <p>LA RETE DEGLI ISTITUTI ... CHE SE LA SONO FILATA!</p>	<p>LA RETE DEGLI ISTITUTI ... CHE SE LA SONO FILATA</p>	<p>Il team che arriva alla casella della rete degli istituti (che se la sono filata tira i dadi un'altra volta per evitare di essere fortemente tentato di fare la stessa scelta!!!! È una casella pesante, tuttavia: costa al team ben 600 punti!</p>

3.1.7. Lo svolgimento del gioco

I partecipanti si organizzano in team.

Il team sorteggiato inizia il gioco lanciando i dadi e muovendosi sul tabellone seguendo liberamente le connessioni.

3.1.7. Il tabellone



3.1.8. Il contenuto della scatola



3.2. I giochi in piattaforma (La piattaforma diventa spazio anche per rileggere la scuola attraverso il gioco)

 <p>Il gioco da tavolo</p>	 <p>Costruisci la tua Rete</p>	 <p>Trivial Pursuit</p>
 <p>Il Cluedo dei Curricoli Digitali</p>	 <p>Il Risiko dei Curricoli digitali</p>	 <p>Curricolidigitalopoly</p>
 <p>Auditel</p>		

3.2.1. **Costruisci la tua Rete** (Un Wiki per allargare all'infinito la Rete ...

3.2.2. **Trivial Pursuit** (Un Quiz – “Quante ne sai sui Curricoli Digitali?” - I protagonisti, le ideatrici, gli Istituti, le Dig Comp, i codici, ... : metti alla prova la tua conoscenza del Curricoli digitali!). Quante ne sai sui Curricoli Digitali? I protagonisti, le ideatrici, gli Istituti, le Dig Comp, i codici, ... : metti alla prova la tua conoscenza del Curricoli digitali! Ad ogni turno di gioco compaiono 4 domande casuali: il concorrente risponde nell'apposito spazio e poi, una volta chiuso il quiz, può ritornare sulle risposte, commentarle, integrarle e, alla fine, valutarle

3.2.3. **Cluedo dei Curricoli Digitali** (Un Glossario. Lo scopo è scoprire per primo chi è l'autore del percorso didattico avvenuto in una scuola della Rete, in quale scuola, con quale strumento digitale e potenziando quale DigComp 2.1. Ogni concorrente propone, quando viene il suo turno, con la modalità 'Glossario'.)

3.2.4. **Il Risiko dei Curricoli digitali** (Un workshop. Il classico gioco da tavolo per chi ama la strategia, qui ovviamente adattato alle esigenze dei Curricoli digitali. Prevede una fase di allestimento, una fase di costruzione delle strategie di valutazione, una fase operativa (in cui le due squadre propongono i loro percorsi), una fase di valutazione reciproca e una fase conclusiva)

3.2.5. **Curricolidigitalopoly** (Un Forum. Il gioco, evidentemente ispirato al famoso 'Monopoly' utilizza le potenzialità del FORUM per imporre, sulla piazza scolastica, il proprio dominio (acquistando strumenti, ore, etc). Ogni istituto apre una discussione e gli avversari partecipano contrastando le proposte.

3.2.6. **Auditel dei giochi proposti** (Un Questionario. Ogni istituto ha la possibilità, qui, di valutare i giochi proposti)

Bibliografia

B. Bruschi – A. Perissinotto, *Didattica a distanza. Com'è, come potrebbe essere*, Laterza, Roma-Bari 2020

F. Di Pietro – S. Lotti (a cura di), *La Tavola Periodica delle Competenze*, in “I Quaderni della Ricerca”, Loescher, Torino 2022

L. Guasti, *Didattica per competenze*, Erickson, Trento 2012

L. Guasti, *Competenze e valutazione metodologica*, Erickson, Trento 2013

U. Margiotta, *Riforma del curricolo e formazione dei talenti*, Armando Editore, Roma 1997

Le icone del gioco sono state prese da <https://www.flaticon.com> e gli autori sono Catkuro, dDara, DinosoftLabs, Eucalyp, Freepik, Geotatah, Icongeek26, Kiranshastry, Monkik, Nikita Golubev, Ultimatearm