

## LE BOTTEGHE DELL'INSEGNARE

Report dei lavori svolti durante la Convention  
"Il piacere di insegnare. Incontri e percorsi per conoscere la realtà"  
Castel San Pietro Terme 20-21 ottobre 2018

### STORIA

#### La storia tra gioco e nuove tecnologie

RESPONSABILE: Mario Mascilongo

#### 1. Contenuti proposti e svolti

Il percorso della bottega si è sviluppato secondo il seguente schema:

- a) Racconto dell'esperienza didattica svolta (percorso didattico innovativo "Giocando s'Impara... a ragionare", svolto nell'anno scolastico 2017-18 presso il Liceo classico "Perrotta" – IISS Alfano di Termoli – CB – vedi [gui](#)) (circa 45 minuti)
- b) Riflessioni sull'esperienza didattica svolta, con l'aiuto di alcuni testi di riferimento (riportati sia nella presentazione powerpoint che nella bibliografia), per individuarne il valore didattico-educativo generale e per evidenziarne elementi di replicabilità in contesti diversi (circa 45 minuti)
- c) Simulazione pratica dei giochi didattici da tavolo e delle app didattiche online utilizzate all'interno del percorso, e di altre app didattiche successivamente utilizzate, realizzata dividendo i partecipanti alla bottega in 4 squadre e chiedendo loro di svolgere i diversi giochi inseriti nel percorso (circa 90 minuti - sabato + 120 minuti - domenica)

#### 2. Contributi e passi significativi

Trattandosi di un percorso costruito prevalentemente sulla simulazione pratica, gli interventi intorno ai primi due punti sopra indicati sono stati soprattutto finalizzati a definire gli aspetti di replicabilità in contesti diversi dell'esperienza presentata; la risposta a tale domanda è stata demandata, di comune accordo, al momento di simulazione pratica, che di conseguenza è stato molto vivace e ricco di riflessioni suscitate dalla modalità della simulazione stessa, che grazie alla fattiva partecipazione di tutti ha fatto emergere interessanti riflessioni sui punti di forza e di debolezza dei diversi giochi proposti.

#### 3. Compiti assegnati e ipotesi di calendario per lo sviluppo del percorso

Per consentire ai partecipanti di esercitarsi con le app che abbiamo sperimentato, ho suggerito loro di concentrarsi sulla seconda proposta di completamento del percorso, “realizzare un’attività didattica praticabile in una tua classe a partire da quanto emerso durante il convegno”.

Per agevolare tale strada, ho creato un account in ciascuna delle app che abbiamo sperimentato, denominandolo “bottegadistoria” e fornendo ai partecipanti alla bottega la password per accedervi; ho quindi proposto loro di realizzare una app, denominandola con il proprio cognome e nome, così da ottenere due risultati: da un lato lasciare traccia del lavoro effettivamente svolto, e dall’altro realizzare un certo numero di app che possono essere utilizzate da tutti i partecipanti della bottega, costituendo una sorta di “banca dati comune”.

#### **4. Bibliografia**

L. Giussani, Il rischio educativo, Rizzoli

G. Maddalena, Gesto completo: uno strumento pragmatista per l’educazione, in SpazioFilosofico 2014 ([link](#))

F. Lemme e M. Mascilongo (a cura di), Il terrorismo e gli anni di piombo in Italia, Grafiche Lama editore

F. Lemme e M. Mascilongo (a cura di), Libertà, democrazia e regimi dittatoriali dopo la seconda guerra mondiale, Grafiche Lama editore

Il Referente della bottega

**Mario Mascilongo**