

REPERTORIO ORA (*Operazioni, Raggruppamenti, Attrezzi*)

Operazioni	Raggruppamenti	Attrezzi
1. Uscite - Primo contatto - Finalizzate - Viaggio di istruzione	1. Lavoro individuale - Libero - Assistito dall'insegnante - Programmato con materiale strutturato	1. Mezzi - D'occasione oggetti non didattici - Supporti (lavagna a gesso, a fogli, luminosa, registratore, videoregistratore ..) -
2. Conversazioni - Occasionale - Clinica - Finalizzata - Sistematica - Testimonianze - Interviste - Risposte a questionari	2. Lavoro a coppie - Due alunni, alla pari - Compagno in aiuto - Assistito dall'insegnante	2. Sussidi - Visivi (foto, diapositive...) - Uditivi (dischi, nastri ...) - Materiale strutturato (schedario autocorrettivo, libri mischiati, -Audiovisivi, diapositive sonorizzate, film, documentari, cd, dvd ...) - Laboratorio linguistico - Laboratorio scientifico
3. Lezioni - Stimolo - Espositiva - Sistematica	3. Piccolo gruppo - Interno alla classe - Interclasse parallela - Interclasse non-parallela - Occasionale - Elettivo, libero, informale - Criteri sociometrici - Omogeneo per rendimento - Con alunno portavoce e conduttore	3. Elettronici - PC, Internet - Laboratorio informatico - Videogames - Didattica online
4. Esercitazioni - Attività libere - Attività preordinate - Progettazione, brainstorming, problem solving, giochi simulativi	4. Lavoro in classe - Lezione frontale - Insegnate alunni: interattiva - Compresenza	
5. Esercizi di controllo - Debriefing (*)	5. Grandi gruppi - Assemblea interclasse - Assemblea d'istituto	
6. Esercizi di consolidamento		

(*) Debriefing - La parola *debriefing*, mutuata dal mondo militare, è ormai di uso comune fra gli esperti di didattica ludica. Essa indica il "dopogioco", la ristrutturazione cognitiva dell'agito ludico, la sua analisi scientifica. (Le riflessioni in Italia sul debriefing partono inevitabilmente dai testi presenti in Marcato, P.; Del Guasta, C.; Bernacchia, M., *Gioco e dopogioco*, edizioni la meridiana, Molfetta 1995)

Il debriefing è quel momento del gioco educativo in cui gli studenti si fermano a riflettere e portano alla luce quanto attivato nella fase ludica.

Non stiamo parlando di un'appendice del gioco, ma di un **momento essenziale** che richiede il giusto tempo e la giusta concentrazione.

A cosa serve

«**Il processo di debriefing serve al gruppo per "metacomunicare" sui punti di forza e sui punti deboli del lavoro svolto assieme e che i singoli giocatori compiono riflettendo sui contributi personali o gli errori individuali commessi nel lavoro di gruppo**» (Musci, E., *Il debriefing*. In Cecchini, A.; Lupoli, M. G.; Musci, E. *Un laboratorio per giocare*, Arti Grafiche Edoardo Liantonio, Matera, 2001. Pag. 33.).

Come si gestisce

Realizzare un buon debriefing significa uscire con una certa consapevolezza dal micromondo in cui il gioco ci ha catapultato. **Il ruolo del docente-master è fondamentale: deve condurre il gruppo con sapienza in questo percorso, rispettando il desiderio dei giocatori di raccontare la propria esperienza e nello stesso tempo dando a questa esperienza la sua contestualizzazione storica di riferimento.**

Le sue fasi

Per uscire a pieno dal momento ludico, il master deve tenere ben presente le fasi del debriefing (Steinwachs, B., *Come facilitare un debriefing*. In Marcato, P., Del Guasta, C., Bernacchia, M., *Gioco ... op. cit.* Pagg. 179-186):

Fase 1: la descrizione: il master invita ciascuno ad esprimersi senza il timore di essere giudicato. È importante che le impressioni siano condivise in un racconto collettivo.

Fase 2: l'analogia- analisi: il master e la classe esaminano in modo puntuale il modello del gioco e il significato storico di alcuni elementi ludici. Si individuano i possibili parallelismi con il mondo reale.

Fase 3: l'applicazione: i partecipanti si interrogano sugli apprendimenti. Sarà interessante per i ragazzi scoprire quanto hanno imparato giocando. Anche chi non studia, o studia male potrà dire di avere imparato argomenti, concetti, termini ed eventi della storia.

Alcune considerazioni

Il debriefing non è un momento di valutazione in senso tradizionale: il suo obiettivo primario, come si è visto, è valorizzare al massimo le occasioni di apprendimento proposte dal gioco. È pur vero che negli studenti il gioco provoca l'acquisizione di nuovi concetti, nuove abilità, nuove procedure. La valutazione degli esiti va quindi operata in senso differente.

