

Da dove

Prefazione e
istruzioni di gioco

MELO

nasce

MELO è nato da una domanda: Come possiamo sensibilizzare i giovani alle meraviglie e alla complessità del nostro ambiente - affinché l'ecologia non rimanga un concetto astratto, ma diventi qualcosa che possano vivere, con cui possano entrare in relazione e che li incoraggi a pensare e ad agire in prima persona?

Da questa domanda è nata una collaborazione tra **Compagnie Digestif** dalla Svizzera e **Dečija Ekološka Akademija** e **Re-Kreativna Ostrva** dalla Serbia, sostenuta da **Movetia**, l'Agenzia svizzera per gli scambi e la mobilità, nonché dal Vallese «**Kulturfunken**».

Abbiamo sviluppato tre formati di workshop su biodiversità, cambiamento climatico e sostenibilità e li abbiamo testati in Svizzera e in Serbia con diversi gruppi - complessivamente 18 volte nei due Paesi. Le esperienze e i feedback dei giovani e degli insegnanti sono confluiti direttamente nell'ulteriore sviluppo dei workshop.

Contemporaneamente è nato uno spettacolo teatrale in cui le tre aree tematiche sono collegate tra loro in modo sottile. Lo spettacolo non fa parte del toolgame - una produzione di questo tipo non si può semplicemente trasferire in un workshop come metodo. Ma ci ha mostrato quale forza possa avere una storia, un'immagine o un'esperienza condivisa: può toccare le persone, suscitare domande e continuare ad agire a lungo.

Perché un toolgame?

Nel corso del progetto abbiamo raccolto una grande quantità di esperienze, metodi e idee. Avremmo potuto semplicemente trasformarli in un catalogo di metodi. **Ma volevamo qualcosa di diverso. Non volevamo semplicemente fornire idee. Volevamo creare le condizioni affinché le persone potessero sviluppare le proprie idee.** Così è nato **MELO Make it!** - un toolgame che permette a chi lavora nell'educazione di sviluppare, combinare, mettere in discussione e far evolvere i propri workshop.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Questo gioco ti aiuta a sviluppare passo dopo passo il tuo workshop.

L'esperienza con MELO ci ha dimostrato che, per lasciare un'impressione duratura, la conoscenza deve poter essere vissuta e sperimentata. Per questo ti aiutiamo a creare un workshop che coinvolga le seguenti tre dimensioni:

Conoscenza intellettuale, informazioni fattuali

Intelligenza emotiva, empatia

Esperienza fisica, movimento

In MELO Make It! raccogli punti **Testa, Cuore e Movimento**, trovi ispirazione, affronti sfide pedagogiche e rifletti sulle tue decisioni.

A partire da questi stimoli sviluppi il tuo workshop personale.

Il gioco termina quando hai raggiunto gli obiettivi di punti stabiliti e la tua idea di workshop è pronta per essere valutata.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

In questo gioco trovi:

Un quaderno di accompagnamento **“Viaggio nel Workshop”**, un tabellone di gioco, 3 mazzi di carte e una scheda di valutazione.

Il “Viaggio nel Workshop”

Il gioco inizia con questo quaderno. Nella seconda pagina puoi descrivere nel modo più preciso possibile qual è il tuo obiettivo principale con il workshop e a chi è destinato.

Qui stabilisci anche quanti punti vuoi ottenere per il tuo workshop in ciascuna delle tre dimensioni (**Conoscenza, Cuore, Movimento**). Sono necessari almeno **2 punti per ogni dimensione**.

Nella terza pagina puoi annotare brevemente le tue possibili soluzioni per eventuali problemi che potrebbero sorgere durante il workshop (vedi le **Carte Sfida**), così come le tue riflessioni personali sugli orientamenti pedagogici e filosofici alla base del tuo workshop (vedi le **Carte Riflessione**).

Nella quarta pagina (retro) puoi annotare le idee per la tua creazione personale del workshop.

Il tabellone e le carte

Sul tabellone ci sono 5 tipi di caselle colorate.

Casella nera

All'inizio del gioco posizioni qui la tua pedina.

Se successivamente torni sulla casella nera, puoi utilizzarla come **jolly** e attribuirle il colore che in quel momento ti è più utile.

Ti muovi in senso orario lungo il percorso utilizzando il dado. Il tabellone non ha un punto di arrivo, quindi puoi continuare a girare senza limiti.

Casella verde Quando arrivi su questa casella, pesca una **Carta Ispirazione** (retro verde).

Carte Ispirazione: sono costituite principalmente da esercizi e giochi che abbiamo sperimentato personalmente. Queste carte **non assegnano punti**, ma ti forniscono idee per la tua creazione del workshop.

Puoi utilizzare queste idee per il tuo workshop, ma non sei obbligato a farlo.

Sul fronte delle carte sono presenti 3 colori diversi. Questi rappresentano 3 differenti aree tematiche:

Verde = Biodiversità

Marrone = Cambiamento climatico

Nero = Sostenibilità

Puoi giocare con tutti e 3 i temi oppure eliminare quelli che non ti servono per il workshop che stai creando.

Casella rossa Quando arrivi su questa casella, pesca una **Carta Sfida**.

Carte Sfida: cosa succede se il tempo sta per scadere? Oppure se nessuno ha veramente voglia di partecipare?

Le Carte Sfida ti aiutano a prepararti a determinate situazioni e a trovare soluzioni per difficoltà impreviste.

Puoi annotare le tue idee e le tue soluzioni nel **“Viaggio nel Workshop”**.

Per ogni Sfida a cui rispondi, puoi assegnarti **un punto** nel **“Viaggio nel Workshop”**.

Casella blu Quando arrivi su questa casella, pesca una **Carta Riflessione**.

Carte Riflessione: queste carte ti aiutano a riflettere più in generale sui valori e sulle caratteristiche del tuo workshop.

Le carte che ritieni utili puoi conservarle.

Casella gialla

Per questa casella non ci sono carte, perché qui entra in gioco la tua creatività.

Con le idee e gli stimoli che hai raccolto grazie agli altri 3 colori, puoi ora annotare a pagina 4 del **“Viaggio nel Workshop”** le tue idee per il workshop.

Se non ti senti ancora pronto e preferisci continuare a raccogliere idee e rispondere a domande, puoi semplicemente tirare di nuovo il dado.

Per la tua creazione personale **non puoi raccogliere punti**. I punti possono essere ottenuti solamente attraverso le **Carte Sfida** e le **Carte Riflessione**.

I PUNTI

I simboli presenti sulle Carte Riflessione e sulle Carte Sfida indicano i punti che raccogli quando rispondi alla domanda della carta nel tuo **“Viaggio nel Workshop”**.

Lampadina: Conoscenza intellettuale

Cuore: Intelligenza emotiva

Piedi: Movimento, esperienza fisica

Quando hai raggiunto il numero di punti che avevi stabilito per te stesso nel **“Viaggio nel Workshop”**, il gioco è terminato.

Puoi però continuare a completare le idee per la tua creazione personale del workshop nel **“Viaggio nel Workshop”**.

Come già detto, sono necessari almeno **2 punti per ogni dimensione**.

Per una lezione di **1 ora**, consigliamo di raccogliere complessivamente **10 punti** (ad es. 3 lampadine, 4 cuori, 3 piedi).

Puoi tuttavia stabilire il numero massimo di punti in base alla durata dell'unità didattica che hai progettato.

LA SCHEDA DI VALUTAZIONE

Ora puoi valutare te stesso.

Le domande di questa autovalutazione ti aiutano a capire quanto il tuo workshop corrisponda ai tuoi obiettivi e dove eventualmente sia ancora possibile apportare miglioramenti.

VARIAZIONI

Se hai raggiunto il numero di punti stabilito, ma non hai ancora abbastanza idee per il tuo workshop, puoi semplicemente continuare a giocare.

Se una carta che hai pescato non ti convince, puoi rimuoverla dal gioco e pescarne un'altra dallo stesso mazzo.

Se stai semplicemente cercando idee e domande, ma non vuoi giocare: nessun problema! Puoi semplicemente leggere le singole carte.

I numeri sulle carte ti aiutano a mantenere una visione d'insieme.

PIÙ GIOCATORI

Se giocate in due, potete aiutarvi a vicenda, trovare soluzioni e sviluppare insieme il workshop.

Se giocate in tre, potete anche giocare l'uno contro l'altro.

Due giocatori competono tra loro. Il numero complessivo di punti da raggiungere deve essere identico per entrambi.

Non appena uno dei due giocatori raggiunge il proprio obiettivo di punti, il gioco termina.

A questo punto entra in gioco il terzo partecipante: assume il ruolo di **“giudice”** e valuta entrambi i workshop.

Il workshop con il maggior numero di punti vince la partita.

In questo caso, le carte pescate devono essere sempre rimesse nel rispettivo mazzo.

ESEMPIO DI PARTITA – GIOCATORE SINGOLO

Hans vuole sviluppare una lezione sul tema della **sostenibilità e della biodiversità** per bambini della terza classe.

Per prima cosa scrive nel **“Viaggio nel Workshop”**:

Tema: Il meraviglioso mondo della foresta

Gruppo target: terza classe (circa 9 anni)

Durata: 45 minuti

Luogo: aula scolastica

Materiali disponibili: carta, nastro adesivo, fili e corde, pennarelli, fotografie di diversi abitanti della foresta

Cosa dovrebbero portare a casa i partecipanti?

La sensazione che la foresta sia molto più straordinaria di quanto pensassero e che la sua conservazione e la sua complessità siano di fondamentale importanza per tutti noi.

Il mio obiettivo di punti:

Testa: 4 punti

Cuore: 5 punti

Corpo: 3 punti

A questo punto Hans posiziona la sua pedina sulla casella nera e inizia a tirare il dado.

Arriva su una casella verde e pesca una **Carta Ispirazione**. La carta non gli sembra interessante. La mette quindi da parte e ne pesca un'altra.

Questa gli piace e decide di conservarla. Successivamente arriva su una casella rossa. Pesca una **Carta Sfida**, che presenta il simbolo del cuore nell'angolo in basso a destra. Risponde alla Sfida per punti nel **“Viaggio nel Workshop”** e, alla voce **“I miei punti raccolti”** a pagina 4, segna un cerchio. Ora gli mancano soltanto **4 punti Cuore**.

Successivamente Hans arriva sulla casella gialla. Per lui è però ancora troppo presto per formulare una lezione completa, quindi tira nuovamente il dado e arriva su una casella blu, quella della **Riflessione**.

Segue lo stesso principio utilizzato per la Carta Sfida.

Dopo mezz'ora Hans ha raggiunto tutti i punti che aveva programmato.

Non ha però ancora terminato la sua creazione e decide quindi di giocare ancora per qualche giro, fino a quando sente di essere arrivato a un buon punto.

Ora può valutare l'unità didattica che ha creato utilizzando la **scheda di valutazione**.