

/20
24-25/

EDU-LARP TO IT

MANUALE D'USO PER I FORMATORI

Project Edu-larp to IT Educational live action role play to Italy Turkey
n° 2023-2-IT01-KA210-VET-000180963



**Co-funded by
the European Union**

Il Progetto è stato realizzato con il
Contributo comunitario del programma
Erasmus+

IL PROGETTO

Io nell'impresa

VERSIONE

Italiana

INDICE

STRUTTURA DI UN MANUALE PER FORMATORI SU EDU-LARP

Premessa

La nostra esperienza

01 Introduzione

- 1.1 Cos'è l'Edu-larp? *(Definizione e origini)*
- 1.2 Perché usarlo nella formazione? *(Valori educativi, potenzialità, differenze con il role-play classico)*
- 1.3 A chi si rivolge il manuale *(Docenti, formatori, facilitatori, educatori, animatori)*

02 Fondamenti teorici

- 2.1 Pedagogia dell'Edu-larp *(Approcci educativi, costruttivismo, apprendimento esperienziale)*
- 2.2 Benefici: sviluppo di competenze trasversali *(Collaborazione, problem solving, empatia, creatività)*
- 2.3 Limiti e attenzioni *(Sicurezza emotiva, inclusività, gestione dei conflitti)*

03 Ruolo del formatore

- 3.1 Competenze richieste *(Facilitazione, gestione del gruppo, debriefing)*
- 3.2 Differenza tra “game master” e “educatore”

04 Progettazione di un edu-larp

- 4.1 Definizione degli “obiettivi educativi”
- 4.2 Scelta del tema e della cornice narrativa
- 4.3 Creazione dei personaggi *(Archetipi, schede, distribuzione ruoli)*
- 4.4 Struttura dell'esperienza
- 4.5 Suspence come leva per mantenere alta la motivazione
- 4.6 Materiali e risorse necessarie *(Schede, oggetti, ambientazione)*

05 Conduzione

06 Debriefing/Deroling

- 6.1 Perché è fondamentale

Conclusioni

Suggerimenti

Quando abbiamo scritto il progetto Edu-larp to IT abbiamo pensato a noi e alle volte che ascoltavamo qualche docente noioso o qualche lezione complicata che automaticamente spostava la nostra attenzione alle attività che avremmo svolto all'uscita di scuola. Per me penso alla chimica e alla fisica per le mie colleghe non so. Quando studiavo io non esistevano i giochi di ruolo e tantomeno si sarebbero utilizzati al liceo scientifico in sostituzione di docenti noiosi o complicati... ma siamo fortunatamente nel 2025 e se vuoi rendere più attraente e/o leggera una materia o un modulo o una unità formativa hai tantissime metodologie a disposizione... Noi abbiamo scoperto l'edu-larp nel periodo del covid ed è stata un'illuminazione!!!

È la seconda volta che Studio L&P decide di progettare un Edu-larp ma soprattutto è l'ennesima volta che Studio L&P cerca metodologie e/o idee per attrarre i giovani, per contenere la dispersione, per far capire ai giovani che solo "la conoscenza rende liberi"... solo lo studio può disarmare l'arroganza e solo la capacità di sfruttare a pieno e proprie risorse personali rende le persone più sicure di sé. L'autostima si costruisce dice e insegna Giorgio Nardone^[1] perché nessuno nasce sicuro di sé ma tanti non sanno che possono migliorare la propria qualità della vita se solo si fidassero più di sé stessi e di ciò che potrebbero fare... ecco un altro valore aggiunto del gioco di ruolo educativo, permette alle competenze personali di emergere e farsi sentire. Soft skill che tutti abbiamo ma frequentemente, non ne siamo consapevoli.

Il gioco di ruolo ti inserisce in un contesto e ti rende parte integrante dello stesso ma ti chiede anche di trovare le risorse che possiedi per adeguarti al ruolo, risolvere problemi, trovare compromessi e/o disperarti, urlare tutta la tua rabbia perché non ci riesci o perché qualcuno è stato poco corretto con te (altra funzione dell'Edu-larp) ti permette di esprimere opinioni, sentimenti, di essere un altro/a dietro al quale posso anche nascondere la mia persona ma non la mia personalità... La vera sfida è stata far accettare al partner turco la sperimentazione di un Edu-larp come incubatore di impresa e come metodologia didattica alternativa... loro così pragmatici e concreti hanno detto di sì per fiducia e curiosità ma con la condizione che andassimo da loro a spiegargli cosa avrebbero dovuto fare... e così abbiamo fatto.

^[1] Giorgio Nardone, psicologo, psicoterapeuta, allievo di P.Watzlawick con cui ha fondato nel 1987 il Centro di Terapia Strategica ad Arezzo. Autore di numerosi libri.



CONDIVISIONE CON I COLLEGHI TURCHI

Learning by doing... abbiamo giocato con loro con l'Edu-larp "Julia's lost treasures"[2]: questo gioco consiste nel ricostruire la vita di una persona che ha contribuito a plasmare la tua. "Sebbene ormai cresciuti, da bambini siete stati tutti orfani, affidati alle sue cure. Tutti voi avete vissuto dentro e fuori la casa di Julia in diversi momenti della vostra vita e lei ha avuto un ruolo fondamentale nel vostro diventare quello che siete oggi. Ma lei chi era? E soprattutto chi eri tu? Che emozioni ti legavano a lei".

Non siamo stati educati a mostrare le nostre emozioni e se altri ci chiedono di farlo, anche se per gioco, non sempre ci riusciamo. La paura di denudarci e/o sembrare ridicoli ci sopraffà e ho capito che in questo tutti i popoli sono simili.

Dopo il gioco abbiamo raccontato come si realizza un Edu-larp, quali sono le regole da rispettare, quali caratteristiche devono avere i personaggi, il perché di alcune scelte legate spesso anche al tema educativo che si desidera far passare.

STRUTTURA RICETTIVA SUL LUNGOMARE DI SANT'ANTIOCO, IL MUMA, DOVE SI È SVOLTA UNA PARTE DELL'EDU-LARP



[2] Un gioco di narrazione in forma libera di Tim Devine, Ispirato, in parte, da "Auntie" di Julia Sudakis

LA SCUOLA DI ANKARA CHE CI HA OSPITATO PER LA GARA DI CUCINA



RAGAZZI IN GARA E GIURIA PER LA PROVA "GLI CHEF DI ANKARA"



"Nessuno può capire bene qualcosa e farla propria quando l'abbia appresa da un altro, rispetto a quando l'abbia appresa da sé" Cartesio

1.1 COS'È L'EDU-LARP?

L'Educational live action role playing è un gioco di ruolo a scopo educativo e formativo utilizzato in Italia dagli anni '90, a differenza dei paesi nordici in cui è in uso da più tempo.

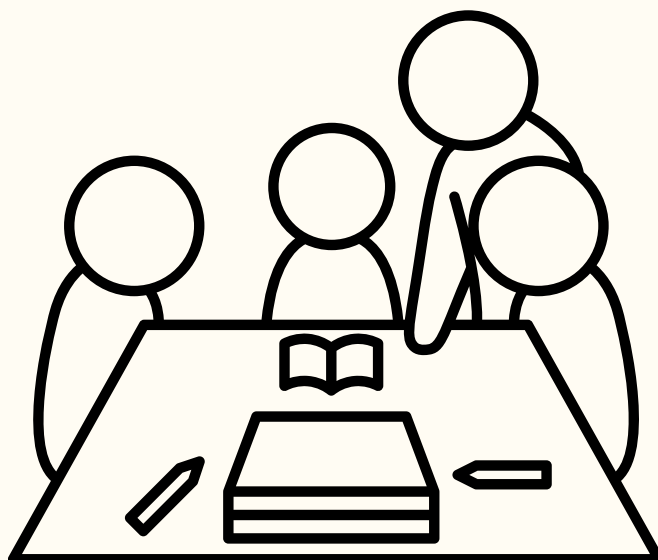
Primi esperimenti già negli anni 2000 grazie ad alcuni educatori, animatori e associazioni ludiche che iniziarono a introdurre elementi di gioco di ruolo dal vivo in contesti scolastici o giovanili, spesso però senza usare esplicitamente l'etichetta "edu-larp".

A partire dal 2010 si registra un uso più consapevole dell'edu-larp, soprattutto in ambito scolastico, universitario e nelle attività educative extrascolastiche e nella formazione professionale in alcune regioni italiane dove la scelta delle modalità didattiche educative è di gran lunga più flessibile della scuola tradizionale.

Negli ultimi anni, in particolare dal 2015 in poi, diverse associazioni e gruppi italiani hanno iniziato a collaborare con reti internazionali, partecipando a conferenze come "Nordic Larp Talks" e adattando format scandinavi al contesto italiano.

Nel 2021, due socie dello Studio L&P (Learning & Progress) hanno partecipato ad una sessione formativa sull'Edu-larp organizzata da Epale/Indire e a seguito di quello specifico seminario è nato un forte interesse per lo strumento Edu-larp che ha portato come conseguenza diverse sperimentazioni su Edu-larp già esistenti e 3 progettazioni ex novo di Edu-larp grazie al contributo di Erasmus+.

Oggi l'Edu-larp, pur non essendo ancora molto conosciuto, viene comunque utilizzato in qualche scuola, in progetti sociali e culturali, con crescente attenzione da parte di pedagogisti e game designer.



1.2 PERCHÉ USARLO NELLA FORMAZIONE?

(VALORI EDUCATIVI, POTENZIALITÀ, DIFFERENZE CON IL ROLE-PLAY CLASSICO)

Si sa che il gioco è una potente modalità di condivisione e intrattenimento sociale, alla base della vita e della crescita. Veicolare attraverso il gioco obiettivi didattici è un modo per coinvolgere attivamente i giovani, in particolare i più reticenti e diffidenti nei confronti dello studio per fare in modo che studino senza esserne consapevoli. Non a caso è uno strumento che noi abbiamo voluto testare per coinvolgere i NEET nei processi formativi. Attribuire ruoli e incarichi di lavoro per poter svolgere un ruolo in maniera adeguata è diverso dal far fare i "compiti" a casa per essere interrogati in qualche disciplina. Precedono l'Edu-larp, nel nostro modello, laboratori di preparazione. Ci siamo resi conto che se le persone non prendono i laboratori di preparazione come "studio" ma come momento conviviale per capire di cosa dovranno occuparsi o che ruolo potranno o dovranno agire, riescono a rimanere più centrati, ad assentarsi di meno e a vivere il momento come "svago".

1.3 A CHI SI RIVOLGE IL MANUALE

(DOCENTI, FORMATORI, FACILITATORI, EDUCATORI, ANIMATORI)

Queste linee guida sono indirizzate a tutti coloro che desiderano cimentarsi principalmente nell'utilizzo dell'Edu-larp all'interno di un campo disciplinare ben preciso o in un progetto sociale di inserimento, e se capiscono che è una modalità di lavoro che può rientrare nelle loro corde, possono anche mettersi nell'ottica di progettarne uno ad hoc per bisogni e/o obiettivi specifici.



2.1 PEDAGOGIA DELL'EDU-LARP

(APPROCCI EDUCATIVI, COSTRUTTIVISMO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE)

Alla base dell'Edu-larp c'è il gioco e il fare, l'agire. La formazione non si subisce ma si vive attraverso l'interpretazione di ruoli con caratteristiche o molto simili alle nostre o completamente differenti. L'Edu-larp permette all'individuo di esprimere se stesso senza rinunciare alla propria immagine (costruita o semplicemente agita da anni) consentendogli di esprimere parti di sé che in altro modo non emergerebbero. L'Edu-larp come facilitatore dei sentimenti e dell'apprendimento, imparo la storia non studiandola ma agendola attraverso personaggi e situazioni che non solo mi consentono di viverla nel profondo, ma anche di capirla con gli occhi contemporanei. Inoltre risponde alla modalità di apprendimento più diretta soprattutto per chi ha difficoltà a concentrarsi o a seguire lezioni classiche in quanto ha una fortissima base di learning by doing.

L'Edu-larp rientra fra le modalità del costruttivismo che è uno degli approcci educativi più influenti del XX secolo e ancora oggi è alla base di molte pratiche didattiche innovative. In sintesi, parte dall'idea che "l'apprendimento non sia la semplice trasmissione di conoscenze dall'insegnante all'allievo", ma un processo attivo in cui lo studente "costruisce" il proprio sapere attraverso l'esperienza, l'interazione e la riflessione.

PRINCIPI FONDAMENTALI DEL COSTRUTTIVISMO

- Apprendimento attivo: lo studente è protagonista: apprende facendo, sperimentando, risolvendo problemi reali.
- Conoscenza come costruzione: il sapere non è una copia della realtà, ma una costruzione personale e sociale. Ogni individuo attribuisce significato alle nuove informazioni collegandole alle proprie conoscenze pregresse.
- Contestualizzazione: l'apprendimento è più efficace se avviene in un contesto significativo e realistico, vicino alle situazioni che gli studenti incontrano nella vita.
- Interazione sociale: l'apprendimento non è solo individuale, il confronto con i pari e con gli insegnanti è essenziale per sviluppare e rielaborare le proprie idee.
- Ruolo dell'insegnante/formatore/educatore: non è più "trasmettitore di contenuti", ma un "facilitatore" o "mediatore" che guida, sostiene e stimola gli studenti nel processo di costruzione del sapere.

In pratica utilizza metodologie attive (laboratori, problem solving, project work, cooperative learning); le attività che si svolgono sono basate su compiti autentici e situazioni reali.

2.2 BENEFICI: SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI

(COLLABORAZIONE, PROBLEM SOLVING, EMPATIA, CREATIVITÀ)

Il gioco di per sé attiva tutte le capacità e competenze che ogni essere umano possiede perché in quanto gioco ti libera da regole sociali e convenzionali, permette al tuo io normalmente agito di emergere ma anche al tuo io inconsapevole e/o non espresso, di uscire allo scoperto. In alcuni giochi se una persona si lascia coinvolgere, emergono tutte le risorse che ha o per vincere o per non soccombere. Nell'Edu-larp qualcuno dà anche dei compiti e dei ruoli che portano inevitabilmente la persona a volerli agire senza fare "brutte figure". Il gioco come campo libero non giudicante di dar voce a ciò che, spesso si ha, ma non si ha il coraggio di far uscire per paura di fare brutte figure, per paura delle regole sociali, per paura di... il gioco dà una maglietta da indossare e ti giustifica perché devi agire un ruolo. È un gioco e spesso devi collaborare con qualcuno, devi magari anche risolvere qualche situazione, devi cercare di capire chi hai di fronte e forse devi anche cercare di immedesimarti in chi hai davanti... il potere del gioco, la forza dell'Edu-larp.

Immaginate di realizzare scenari di bullismo per far capire a chi bullizza l'effetto che fa... o a chi ineggia alla guerra e al razzismo[3] cosa significa vivere nelle condizioni di povertà, miseria e disperazione. O se volete far capire il senso di frustrazione di tante persone che si sentono emarginate perché diverse. Cosa c'è di meglio che far vivere le esperienze? Il gioco è un potente strumento di lavoro per lavorare sulle soft skill e non solo con i NEET ma con chiunque abbia blocchi o difficoltà.



[3] O semplicemente al contenimento dei movimenti migratori sostenendo che gli emigrati invadono le nostre strade e ci portano via il lavoro.

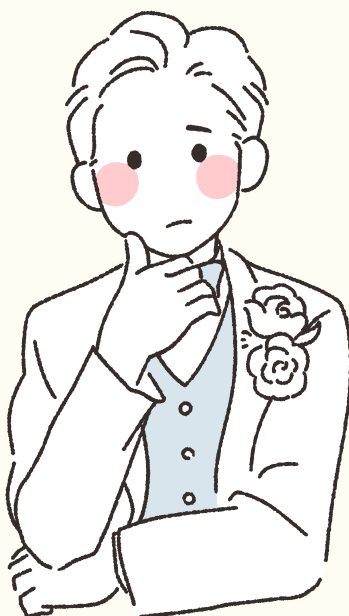
2.3 LIMITI E ATTENZIONI

(SICUREZZA EMOTIVA, INCLUSIVITÀ, GESTIONE DEI CONFLITTI)

Il gioco in quanto tale deve essere trattato, per cui laddove si avvertono tensioni o emotività che non si è sicuri di riuscire a contenere, è fondamentale intervenire e ribilanciare cogliendo ogni occasione per veicolare valori e considerazioni che portino al rispetto dell'essere umano.

L'Edu-larp può svolgere una funzione particolarmente efficace nei confronti di tante persone, giovani e adulti, che evitano determinate situazioni perché ritengono di non poterle vivere o che "semplicemente" vogliono evitare situazioni conflittuali e/o di disagio emotivo. La veste del gioco, come il teatro o la recitazione in senso lato, consente di dare libera espressione di sé ma occorre farlo sempre nel rispetto degli altri e soprattutto, laddove ci possono essere situazioni delicate, con la presenza oltre che di facilitatori, di psicologi che possano "riallineare" le emozioni e riportare tutto alla "normalità".

L'Edu-larp è estremamente inclusivo perché consente alla persona di liberarsi di ogni ruolo sociale, si ritorna ad essere persone con abiti e ruoli diversi da quelli che si agisce ogni giorno; crea contesti in campo neutrali in cui la persona non è quella che pensa di essere ogni giorno, ma la persona che è in quel momento con quel determinato ruolo. L'Edu-larp ti permette di sognare e di immaginare te oltre ogni problema in scenari che prima ancora di esserci neanche sognavi di poter calcare. Potrebbe quindi rivestire anche un forte aspetto di recupero personale perché agisce una delle regole di Giorgio Nardone relative al suo modello di dialogo strategico: pensa a come ti comporteresti se... se fossi quella persona che vorresti ma non riesci ad essere; se fossi libero di decidere della tua vita... con la fantasia e il pensiero riusciamo ad andare oltre i nostri problemi e a costruire una nostra nuova persona, più aderente a quello che vorremmo. L'Edu-larp consente quindi di agire "il come se" e dà, volendo, alle persone, l'opportunità di agire una parte di sé che, nella vita normale, non riescono ad agire.



3.1 COMPETENZE RICHIESTE

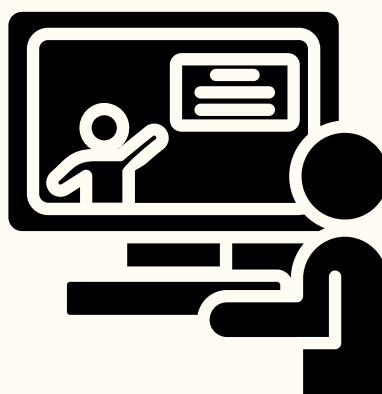
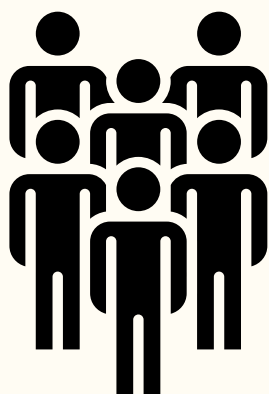
(FACILITAZIONE, GESTIONE DEL GRUPPO, DEBRIEFING)

Il facilitatore deve essere una persona capace di capire gli esseri umani, per qualcuno potrebbe essere empatia^[4] per altri sinergia, per altri ancora interazione umana.

Non ci si può improvvisare. Per lavorare con le persone devi conoscerle, essere abituato a farlo, devi essere in grado di percepire cosa sta accadendo prima ancora che accada; devi sospendere sempre il giudizio e cercare di capire cosa, come e se intervenire. Tutti devono partecipare, tutti devono sentirsi nella possibilità di poterlo fare.

3.2 DIFFERENZA TRA “EDUCATORE” E “GAME MASTER”

Per la progettazione e gestione di un Edu-larp è necessaria la collaborazione di più figure, senz'altro è importante la figura del game master (GM) ma altrettanto importante la figura dell'educatore/formatore. L'educatore può svolgere, se si sente capace, anche il ruolo di facilitatore ma senz'altro è la persona che individua gli obiettivi educativi all'interno di una storia che vuole creare di cui traccia le grandi linee, ma sarà compito del game master creare scenari e contesti per narrarla. Il GM interpreta il mondo immaginario, gli eventi e i personaggi non giocatori (NPC, Non-Player Character) per i giocatori. I suoi compiti principali includono la creazione e la guida della narrazione, la gestione delle regole e l'interpretazione dei ruoli. Il GM, può anche svolgere, il ruolo di arbitro, garantendo l'immersione e il divertimento dei giocatori, bilanciando le sfide e le ricompense in modo da creare un'esperienza di gioco coinvolgente. In qualche caso l'educatore e il game master possono anche essere la stessa persona nel senso che una persona può possedere le competenze di entrambe le figure. In ogni caso è sempre meglio che il “gioco” pensato venga sempre analizzato da diverse persone per avere un feedback il più ampio possibile.



^[4] U. Galimberti cita la presenza o assenza di empatia come un problema soprattutto nei docenti/formatori, G. Nardone preferisce usare la parola sinergia, P. Borzacchiello parla di interazione umana.

4.1 DEFINIZIONE DEGLI “OBIETTIVI EDUCATIVI”

Quando un formatore e/o un educatore pensa di implementare un Edu-larp lo fa perché ritiene che servano modalità didattiche diverse per trasmettere conoscenze e/o competenze ad un gruppo di allievi che non riuscirebbero ad acquisirle con metodologia tradizionale. Di fatto il contenuto e gli obiettivi educativi vengono condivisi da un pool di educatori e/o responsabili di corso o di un progetto al fine di avere il contributo di tutti e anche la condivisione.

4.2 SCELTA DEL TEMA E DELLA CORNICE NARRATIVA

Il tema e la cornice narrativa sono il risultato delle riunioni di un gruppo di formatori e/o docenti che per una materia e/o argomento ostico o noioso o semplicemente perché si rendono conto che il gruppo va vivacizzato e/o sostenuto con attività alternative, decidono cosa deve essere “insegnato” attraverso quello specifico Edu-larp.

La scelta di lavorare su Edu-larp già esistenti e/o progettarne uno ex novo dipende solo ed esclusivamente dalla presenza o meno di Edu-larp già precostituiti in quello specifico argomento.

4.3 GLI EDU-LARP COSTRUITI ALL'INTERNO DEL PROGETTO EDU-LARP TO IT : “AGENZIA TRAMAS”^[5] E “GLI CHEF DI ANKARA”

C'è da premettere che i nostri Edu-larp sono nati per creare una sorta di “incubatore di impresa”. L'esigenza era quella di costruire un gioco di ruolo educativo che desse l'opportunità ai nostri giovani NEET di sperimentare il ruolo di lavoratore in una azienda: far capire ad ognuno di loro come si lavora, che tipo di competenze, anche trasversali, è necessario avere per rivestire determinati ruoli. L'idea era di far capire loro l'importanza dell'agire, che in una azienda, ogni ruolo ha responsabilità e compiti, far capire che una organizzazione lavora bene se c'è interconnessione e capacità di sostenersi, mettersi in gioco. Aiutarli nel focalizzare la propria indole su aspetti lavorativi più consoni a sé stessi e/o dare l'opportunità anche di esprimere lati personali e caratteriali che anche se non valutati precedentemente, possano invece essere un importante supporto per il loro futuro lavorativo.

[5] In allegato i due Edu-larp realizzati con il progetto Edu-larp to IT.

Volevamo decidere con loro il tema dell'azienda, il settore. Capire cosa li avrebbe potuti incuriosire al punto di "mettersi in gioco". A seguito di qualche laboratorio abbiamo capito che una leva di interesse per loro era senz'altro la possibilità di conoscere i loro pari turchi dei quali ignoravano quasi tutto, così come erano interessati al viaggio in Turchia (paese al quale non avrebbero mai pensato prima come meta di un loro viaggio). Quindi a seguito della loro conoscenza abbiamo deciso di virare nel settore del turismo anche per l'opportunità di utilizzare una sede di albergo conosciuta, in una località turistica della Sardegna dove i dipendenti veri ci avrebbero retto il gioco e ci avrebbero dato l'opportunità di creare un vero e proprio scenario per l'Edu-larp e nella ristorazione, in quanto connessa al turismo e interessante per le logiche di gruppo e di sincretismo culturale che avrebbe potuto creare.

Presa questa decisione i laboratori, pre Edu-larp, sono stati orientati a trasmettere agli allievi conoscenze e competenze del settore e a rinforzare competenze linguistiche utili, non solo per potersi relazionare con i turchi, ma anche perché la lingua straniera, l'inglese per eccellenza, è una conditio sine qua non per lavorare nel settore.

4.4 STORIA E CREAZIONE DEI PERSONAGGI

(ARCHETIPI, SCHEDE, DISTRIBUZIONE RUOLI)

Abbiamo prima condiviso l'idea, poi si è passati alla storia, successivamente abbiamo definito una scheda per ogni personaggio e abbiamo deciso che avremmo scelto noi a chi fa fare cosa. Anche questo è un approccio da definire perché si può decidere di far svolgere alle persone ruoli che nella vita mai svolgerebbero di propria scelta per testarne le potenzialità o al contrario ruoli che sono nelle proprie corde e che rispettano le proprie competenze e caratteristiche (implicite e/o esplicite). Noi abbiamo, in questo caso, scelto di definire e attribuire ruoli vicini a ciò che le persone ci avevano trasmesso durante i laboratori nel primo Edu-larp mentre nel secondo abbiamo cercato di spingere anche su ruoli e attività in cui il gruppo non era per niente predisposto.



4.5 SUSPENCE COME LEVA PER MANTENERE ALTA LA MOTIVAZIONE

Abbiamo ritenuto l'Edu-larp una buona modalità di lavoro per coinvolgere i NEET e/o in ogni caso una buona modalità per veicolare argomenti complessi o noiosi o come tali percepiti dai giovani, ma abbiamo valutato che non solo era necessario trovare nuove alternative alla didattica ma era necessario trovare un qualcosa che li motivasse alla frequentazione. Come fare per fare in modo che seguissero le lezioni e frequentassero per 6 / 7 mesi i nostri laboratori?

La risposta che ci siamo dati è stata, per noi vincente. Creare *suspence*, creare attesa. Non dare troppe informazioni su cosa e come avrebbero realizzato un Edu-larp ma lasciarli con la curiosità sino a qualche giorno prima, "allenarli", prepararli fornendo loro le giuste competenze per riuscire a realizzare l'Edu-larp senza dire loro cosa avrebbero fatto, che ruolo avrebbero agito, dove sarebbero andati.



GRUPPO ITALIANO DURANTE I LABORATORI PRE-EDU-LARP

Quando perceivamo lievi cali e/o meno interesse escogitavamo nuove attività laboratoriali per prepararsi adeguatamente al lavoro che avrebbero dovuto svolgere senza che loro lo capissero. Di fatto hanno studiato bene la storia e la cultura di Cagliari per poterne parlare con i colleghi turchi, hanno fatto fotografie per realizzare la brochure di Cagliari al fine di poterla raccontare anche attraverso le immagini, hanno realizzato delle interviste sull'Europa per incominciare ad entrare nel ruolo di giovani europei. Di fatto nell'effettuare interviste sull'Europa e le sue funzioni istituzionali hanno imparato qualcosa anche relativamente al perché della sua costituzione e alle sue funzioni.

Una settimana prima dell'arrivo dei turchi abbiamo attribuito ruoli e dato incarichi per gestire la vacanza di due giornate dei turchi a Sant'Antioco (nel caso dell'Edu-larp Tramas).



FOTO DEL GRUPPO ITALIANO A CUI È STATO COMUNICATO LA RAGIONE SOCIALE DELL'IMPRESA E I RUOLI

Due giorni prima di partire in Turchia abbiamo comunicato cosa avrebbero dovuto fare e che ruoli avrebbero agito nell'Edu-larp "Gli chef di Ankara".

È stata una bellissima esperienza che ha dato soddisfazione a noi perché le nostre strategie hanno funzionato ancora meglio del previsto e a loro perché si sono divertiti e hanno imparato diverse cose:

- Hanno approfondito la storia di Cagliari
- Hanno approfondito il sistema Europa
- Hanno capito come si realizza un pacchetto turistico
- Hanno capito come si gestisce la contabilità di una azienda
- Hanno capito l'importanza dell'avere un logo e di far conoscere il proprio brand per lavorare, l'hanno infatti realizzato e hanno anche attivato i canali social per farsi conoscere
- Hanno imparato la storia di Sant'Antioco e hanno apprezzato tutti i musei presenti ad iniziare dal periodo cristiano terminando con le tradizioni attuali
- Hanno imparato che anche la gastronomia ha la sua storia e la sua importanza perché ne hanno potuto saggiare l'importanza e la bontà (hanno imparato che il pane pomodoro nel Sulcis ha una sua storia ed importanza e che le spezie se usate saggiamente, possono realizzare piatti favolosi)
- Hanno capito l'importanza del dialogo interculturale e hanno sfatato miti o pregiudizi che senza volere li accompagnavano.
- Hanno capito che ogni paese ha la sua cucina perché ha condizioni climatiche e culturali diverse dalle nostre ma che tutto può diventare familiare e interessante.
- Hanno imparato l'importanza della collaborazione, della mediazione, del problem solving e del rispetto delle differenze.
- Hanno anche capito di essere delle belle persone e un gruppo coeso.

4.6 DURATA, SPAZI

In Sardegna, l'Edu-larp è stato realizzato in due giornate con la partenza da Cagliari con i mezzi pubblici, una notte presso un albergo, nello specifico il Muma hotel a Sant'Antioco che, al suo interno, ha anche il museo del mare.



GRUPPO MISTO AL MUMA HOTEL SANT'ANTIOCO

In Turchia è stato realizzato in due giornate in quanto prima hanno contrattato per condividere un menu italo turco da preparare, poi sono andati a fare gli acquisti nei supermercati di Ankara. Il giorno dopo in gruppi misti[6] si sono messi in competizione e hanno preparato, in cucine attrezzate e funzionali, il loro menù con ingredienti italo turchi.



FOTO DEI GIOVANI AL SUPERMERCATO AD ANKARA

[6] Abbiamo deciso di evitare le competizioni tra nazioni per fare in modo che la collaborazione e la coesione si realizzasse tra gruppi misti il che li ha portati e li ha anche obbligati a parlare tra loro in inglese e a sforzarsi di capire oltre che dalla lingua anche dalle modalità. Inoltre l'obiettivo comune di vincere ha creato due team di persone e non di nazioni che hanno "lottato" per vincere.



FOTO DEI GIOVANI AL SUPERMERCATO AD ANKARA

Sono stati controllati e monitorati da lontano a Sant'Antioco e nei supermercati ma da vicino laddove si poteva stare nello stesso spazio senza invadere, perché volevamo poter essere in grado di intervenire nell'immediato se qualcosa non fosse andata nel modo giusto; sono state effettuate le riprese e siamo tutti rimasti sul pezzo sino al momento del derolling e debriefing.



FOTO DEL DEBRIEFING A SANT'ANTIOCO

È stata un'esperienza per tutti noi emozionante ed estremamente coinvolgente. Abbiamo imparato tutti qualcosa e siamo rientrati a Cagliari stanche ma felici.



FOTO DEI DEBRIEFING AD ANKARA

4.7 MATERIALI E RISORSE NECESSARIE

Nel dettaglio il materiale necessario è riportato nell'Edu-larp ma si può però senz'altro dire che il materiale, nell'Edu-larp realizzato in Sardegna, al di là del contest albergo, musei e cittadina da visitare, non era necessario altro materiale perché il nostro Edu-larp è ambientato nei nostri giorni, tutto ciò che abbiamo inserito è stato fatto solo per arricchire i personaggi e/o rendere più difficili e/o intriganti alcune figure (uno dei personaggi per esempio avrebbe dovuto cercare e comprare un qualche amuleto storico di cui non si priva mai nei viaggi poiché appassionato di storia). Altri dovevano scattare foto ma bastava il telefonino e altri ancora dovevano tenere la contabilità dell'agenzia ma anche in quel caso era sufficiente un foglio excel sul PC. Risorse e materiali vanno definiti e individuati per ogni Edu-larp e possono essere utili per arricchire e/o rendere più caratteristico qualche personaggio.

Relativamente all'Edu-larp realizzato in Turchia il materiale è di facile reperibilità nei supermercati e anche in quel caso il setting deve chiaramente essere specifico: cucine attrezzate per cucinare contestualmente.

La conduzione dell'Edu-larp è molto importante, chi dà l'avvio e segue gli sviluppi non deve mai perdere il controllo della situazione. Deve costantemente rimanere sul pezzo sinché il gioco non si conclude. Deve dare l'idea che non è un gioco ma una realtà seria e importante. È necessario mantenere il coinvolgimento attivo e controllare qualunque emozione per essere un esempio; perdere il ruolo e/o deviare nei comportamenti con battute e/o risate fa perdere credibilità all'azione che si sta svolgendo. Tutte le persone che, a diverso titolo, partecipano all'Edu-larp devono interpretare un personaggio, un ruolo e interromperlo solo al momento del deroling.

Si interviene solo se emergono conflitti di cui non si intravede la soluzione ma si può intervenire rimanendo nel ruolo.

È inoltre molto importante verificare che tutti stiano partecipando e intervenire se qualcuno si fosse messo da parte o avesse cessato di agire il suo ruolo per capirne i motivi.

L'Edu-larp è un *work in progress* perenne perché con un gruppo può andare in un modo ma con un altro gruppo ci possono essere variabili che possono dare nuovi input, nuove idee e/o nuovi accorgimenti. È un laboratorio umano permanente.



6.1 PERCHÉ SONO FONDAMENTALI

DEROLING: DEIMMEDESIMAZIONE

Ritorno alla realtà (riordino del set di gioco da parte dei partecipanti)

Deroling fisico (spogliarsi del personaggio), step out (tutti in cerchio facendo un passo indietro sul personaggio, mi spolvero di dosso il personaggio anche in senso fisico).

Deroling narrativo (si scrive per esempio una lettera al personaggio o, in piccoli gruppi, si può parlare di cosa ci ha lasciato il personaggio).

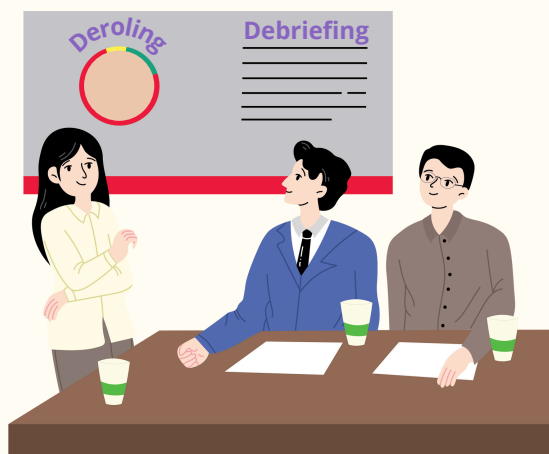
DEBRIEFING: ANDARE A RAPPORTO[7]

È il momento in cui i formatori/ educatori devono capire realmente come è andato il gioco; al di là di ciò che hai visto con i tuoi occhi di formatore e/o esperto cosa ti dicono i partecipanti. Cosa hanno vissuto? Come lo hanno vissuto? Cosa hanno capito del loro personaggio? Cosa hanno imparato?

È un momento di coesione e di riflessione del gruppo. Per i partecipanti di riflessione e arricchimento personale per i formatori di acquisizione di nuovi input per ratificare o rettificare il lavoro svolto. Un vero laboratorio sociale di grandissimo impatto.

Nessuno deve commentare, contestare. Per prendere la parola si deve aspettare che l'altro abbia terminato la propria riflessione, si può anche stabilire, prima di iniziare, che se qualcuno volesse aggiungere qualcosa al commento di un collega potrebbe mostrare un oggetto.

Può e deve essere fatto da chi sa interagire senza sostituirsi agli altri nelle risposte. Fare buone domande senza condizionare ma liberando tutti da preconetti come giusto o sbagliato. Far capire che c'è totale sospensione di giudizio, solo ascolto e comprensione.



[7] Curioso che l'origine del nome derivi da un gergo militare mentre noi parliamo di gioco, seppur educativo.

Vi sono diversi tipi di Edu-larp non solo per tempistica ma anche per argomenti e obiettivi da raggiungere. Volendo si possono anche adattare alla propria realtà alcuni che già sono stati realizzati perché significa che sono anche già stati testati e provati da altre persone. Alcuni Edu-larp utilizzano ambientazioni che possono risultare complicate da realizzare in alcuni contesti mentre altri sono talmente *basic* come materiali che li puoi collocare in qualunque contesto e realizzare in tanti posti.

Il suggerimento che desideriamo lasciare è quello di provarli prima di mettersi nell'ottica di progettarne di nuovi. Provarli, giocarci e riflettere perché niente va lasciato al caso ed è necessario essere pronti.



NOI IN TURCHIA, TRA FORMATORI, CHE SPERIMENTIAMO L'EDU-LARP "JULIAS LOST TREASURES"

Di seguito alcune tipologie di Edu-larp:

- I Mini-larp (20-40 minuti, obiettivi rapidi)
- Larp narrativi (2-4 ore)
- Larp di scenario (giornata o più giorni)

Anche per il numero di partecipanti c'è molta elasticità perché ogni Edu-larp prevede un numero minimo di giocatori ma chi lo prende in carico per sperimentarlo può sempre aggiungere schede di giocatori e aumentarne il numero per far partecipare tutto il gruppo a cui aveva pensato o al contrario eliminare personaggi facendo attenzione che la scheda eliminata non contenga elementi chiave e/o ruoli fondamentali. Ma anche in questo caso ciò che conta è l'esperienza, prima di costruire nuove schede di giocatori è fondamentale studiare, giocare e provare.

Altro aspetto importante è che l'Edu-larp può essere funzionale a tante realtà e a tanti obiettivi dalla scuola all'azienda, inserendo all'interno anche gruppi variegati e interculturali i cui obiettivi possono essere i più svariati dall'aggregazione al superamento di pregiudizi.

Per misurare l'impatto dell'Edu-larp sul target individuato è fondamentale condividere con il gruppo di progettazione gli obiettivi che si desiderano raggiungere su una situazione di fatto, prenderne le misure, individuare degli indicatori che ti raccontano la situazione prima del gioco e utilizzare gli stessi indicatori al termine per misurare l'impatto e capire se vi è stata una crescita.

Usare nomi stranieri perché aiuta a prendere le distanze.

Soprattutto è importante, per far capire ad altri adulti formatori/educatori a cosa serve e come funziona l'Edu-larp farglielo vivere. Giocare con loro. Non possiamo trasferire una modalità di lavoro ad altre persone solo a parole, dobbiamo farlo con le emozioni e solo facendo vivere in prima persona l'Edu-larp può accadere questa magia.

I contenuti metodologici e gli approcci descritti in questo manuale sono stati oggetto della formazione effettuata in Turchia nella quale erano coinvolti gli staff delle due organizzazioni che, in tale contesto, si sono confrontati sulle metodologie più impattanti utilizzate fino a quel momento con i propri giovani. Il trasferimento della metodologia più strettamente legata alla gestione e progettazione dell'Edu-larp è stata invece a carico di Studio L&P ed in particolare alla direttrice generale G.Longu che è anche l'autrice del presente manuale.

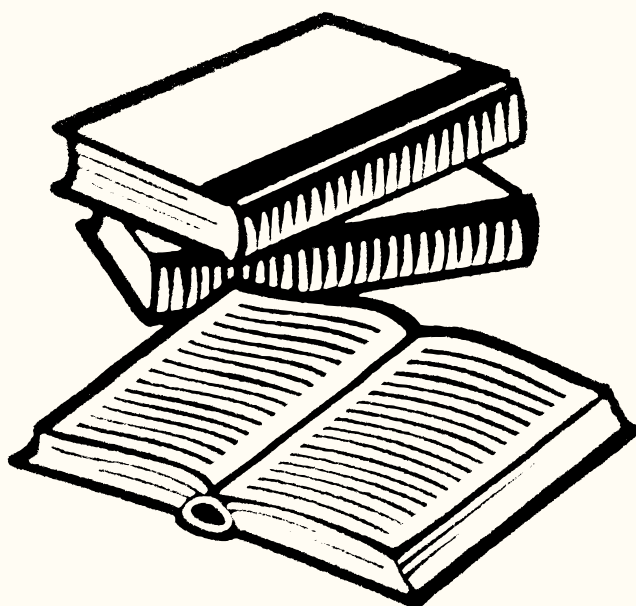


Andrea Marigliano, **"EDU-LARP. Game Design per giochi di ruolo creativi "**, edito da Franco Angeli.

A DISPOSIZIONE:

Edu-larp **Io e l'impresa** "Tramas agency"

Edu-larp **Io e l'impresa** "Gli chef di Ankara"



[8] La bibliografia per poter scrivere dell'impatto educativo degli Edu-larp è talmente ampia che non è facile riportarla in questo manuale che di per sé deve mostrare la sua utilità proprio nella semplicità. E' chiaro che chi scrive ha un'esperienza di 30 anni di lavoro con le persone, che ha fatto studi di psicologia e di scienze umane e sociali. Per cui suggerisco di fare altrettanto a chi desidera lavorare con le persone e di riprendersi la bibliografia dal libro di Maragliano sui giochi mentre, in generale, da Jean Piaget a Lev Vygotskij terminando con studiosi illuminati come Massimo Brusciaglioni, Giorgio Nardone e Paolo Borzacchiello che non si occupano di Edu-larp ma di tutto ciò che porta le persone ad agire la vita.



FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA.
LE OPINIONI ESPRESSE APPARTENGONO TUTTAVIA AL SOLO O AI SOLI
AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE LE OPINIONI DELL'UNIONE
EUROPEA O DI INAPP. NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'AMMINISTRAZIONE
EROGATRICE POSSONO ESSERNE RITENUTE RESPONSABILI.

