

Comunicazione delle Scienze - Relazione finale

Vittoria Ruggieri

1 Motivazioni e Scopo del progetto

Ho scelto di creare un gioco da tavola perché lo trovo un passatempo innanzitutto divertente e adatto ad un pubblico di qualsiasi età, e in secondo luogo perché credo sia adatto all'apprendimento "divertente".

Lo scopo di questo progetto è dunque quello di far conoscere ai ragazzi (e perché no, anche agli adulti) le figure dei più grandi scienziati che hanno fatto la storia e le scoperte che li hanno resi tali.

2 Realizzazione del gioco

La prima fase del gioco è analoga al famoso gioco "Indovina chi?" in cui due giocatori si sfidano ad indovinare il personaggio scelto dall'altro tra una serie di personaggi distinguibili per caratteristiche fisiche come il fatto di indossare cappello o occhiali, avere i capelli lunghi o corti, ecc. Nella mia rivisitazione le caratteristiche che differenziano i vari personaggi/scienziati non sono fisiche ma constano del campo di ricerca in cui hanno lavorato, il periodo storico in cui hanno vissuto e la loro nazionalità. In questo modo la prima parte del gioco dovrebbe fare in modo che i ragazzi memorizzino bene queste nozioni.

Per la seconda parte del gioco ho cercato di scrivere domande di un livello medio-alto rispetto alle conoscenze pregresse dei ragazzi in modo da stimolare maggiormente la loro curiosità e da non far risultare il gioco banale. Tuttavia, dato che anche un gioco troppo difficile finisce per risultare noioso, ho scelto di inserire anche argomenti che vengono trattati a scuola e che quindi molto probabilmente i ragazzi conoscono. Analogamente se i giocatori sono adulti probabilmente avranno un maggior bagaglio di cultura generale, ma ricorderanno meno gli argomenti trattati quando erano studenti.

3 Pubblico

Il pubblico a cui è indirizzato questo progetto è formato principalmente dai ragazzi dalle medie al biennio di superiori, essenzialmente perché hanno già una conoscenza minima per giocare e inoltre il tipo di gioco si presta bene a quest'età. Tuttavia è adatto anche ad adulti o ragazzi di età maggiore appassionati di giochi da tavolo.