

Gioco cooperativo, scuola e bullismo

Un gruppo che vince insieme non è automaticamente un gruppo che include tutti. Nei contesti educativi conta molto il modo in cui il gioco viene preparato, guidato e discusso.

Cooperare non basta per condividere il potere

Nei giochi cooperativi i partecipanti affrontano un problema comune, ma chi è più esperto può decidere ogni mossa e trasformare gli altri in esecutori. È il caso del giocatore che sposta tutte le pedine e spiega che cosa gli altri devono fare. Per riconoscere una collaborazione reale bisogna osservare se le proposte vengono ascoltate, se ciascuno può rifiutare un incarico e se le decisioni passano effettivamente per il gruppo. La vittoria non è, da sola, un indicatore sufficiente.

La ricerca sul bullismo con un gioco da tavolo

Nieh e Wu [1] hanno coinvolto 328 alunni di quinta primaria in Taiwan, con un disegno randomizzato per gruppi e un intervento distribuito su sette settimane. Nei gruppi di gioco è aumentata la conoscenza del bullismo; dove il gioco era accompagnato da una discussione guidata si sono osservati anche risultati favorevoli nelle misure di empatia e atteggiamenti verso il bullismo. Lo studio riguarda uno specifico programma scolastico, un particolare gioco e misure raccolte in quel contesto. Non dimostra che ogni titolo cooperativo prevenga il bullismo.

Gioco di ruolo educativo e gioco fantasy non sono identici

Bagès e colleghi [2] hanno studiato tre incontri di gioco di ruolo educativo in 86 studenti francesi, con risultati favorevoli nelle misure di empatia e aggressività rispetto a una condizione di confronto. Si trattava di attività guidate sul tema del bullismo. È utile precisarlo, perché la parola “gioco di ruolo” indica pratiche diverse: una simulazione scolastica costruita con obiettivi specifici e un’avventura fantasy lunga mesi condividono qualche elemento, ma non sono intercambiabili nella ricerca.

Quando il gioco fa parte di un laboratorio

Una revisione di Katsantonis [3] discute meccaniche e scelte progettuali di giochi cooperativi utilizzati o considerati in ambito educativo. Il lavoro valorizza regole introdotte gradualmente e possibilità di adattare la durata. Per un laboratorio, questo si traduce in poche consegne chiare, sostegno a chi non conosce il gioco e un momento finale per discutere le scelte. Se emergono episodi reali di bullismo, è necessario attivare le procedure della scuola o dell’organizzazione: nessuna partita sostituisce la tutela.

Un'attività di osservazione possibile

Scegli un gioco cooperativo breve. Invece di contare solo punti e vittorie, annota in modo non nominativo come vengono prese le decisioni: vengono ascoltate più proposte? Qualcuno interpreta sempre il ruolo di guida? Chi resta senza informazioni?

Dopo la partita chiedi: "C'è una decisione che avremmo preso diversamente ascoltando un'altra proposta?". Non costringere nessuno a raccontare vissuti di bullismo o esperienze personali.

Se l'attività è destinata a minori, organizza raccolta di feedback, immagini e dati solo attraverso le procedure consentite dall'istituzione e con le autorizzazioni necessarie.

Da tenere a mente

Il gioco può diventare uno spazio per osservare la cooperazione. Il contrasto al bullismo richiede anche responsabilità educative, ascolto e interventi appropriati.

Fonti e letture

[1] Nieh, H.-P. e Wu, W.-C. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial.

328 alunni della primaria in Taiwan. Gioco e discussione guidata hanno effetti diversi sulle misure osservate.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1111/josh.12675)

[2] Bagès, C., Hoareau, N. e Guerrien, A. (2021; online 2020). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers.

Intervento educativo di tre incontri con 86 alunni francesi; il gioco di ruolo guidato non va equiparato automaticamente a una campagna fantasy.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1080/02568543.2020.1810834)

[3] Katsantonis, M. N. (2025). From Pandemic Legacy to Serious Games: A Systematic Review of Cooperative Board Games Under the Educational Perspective.

Revisione su meccaniche e progettazione educativa dei giochi cooperativi: non è una stima unica degli effetti del gioco.

[Apri la fonte originale](#) (DOI 10.1111/ejed.70048)