

SILVIA BRUNI, SILVIA LOMBARDO, MATTEO PAISSAN,
EMANUELA RAIMONDI, ALESSIA ZANIN-YOST*

*Ludoteca del sapere, un'avventura inclusiva
per la formazione professionale*

TITLE: *The Knowledge Playroom: An Inclusive Adventure for Vocational Training*

ABSTRACT: Our work illustrates why games were chosen as a method to teach active learning to librarians, fostering participation. Games in libraries, supported by various theories, are seen as an educational process that values interaction and reflection. Card games prove to be versatile tools, suitable for both children and adults. Experiences from Italian and American libraries show that games increase motivation, participation, and learning; moreover, they promote inclusion by involving all participants. The creation of a card game has proven effective for collaboratively designing training courses, breaking routines, stimulating creative thinking, and facilitating peer-to-peer exchange for more effective and engaging training.

KEYWORDS: Gaming; Information Literacy; Professional Development; Inclusion; Design.

Il nostro lavoro illustra perché il gioco è stato scelto come metodo per insegnare l'apprendimento attivo ai bibliotecari, favorendo la partecipazione. Il gioco in biblioteca, sostenuto da varie teorie, è visto come un processo educativo che valorizza l'interazione e la riflessione. I giochi di carte risultano strumenti versatili, adatti sia a bambini che adulti. Esperienze italiane e americane dimostrano che il gioco aumenta la motivazione, partecipazione e apprendimento, inoltre promuove l'inclusione, coinvolgendo tutti i partecipanti. La creazione di un gioco di carte si è dimostrata efficace per progettare corsi di formazione in modo collaborativo, rompendo la routine, stimolando il pensiero creativo, facilitando il confronto tra pari per una formazione più efficace e coinvolgente.

PAROLE CHIAVE: Gioco; Information Literacy; Aggiornamento professionale; Inclusione; Progettazione.

DOI: <https://doi.org/10.60923/issn.2240-3604/25993>

Copyright © 2025 The Author

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

<<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>>

Perché abbiamo scelto di giocare

Perché non utilizzare un gioco per insegnare ai bibliotecari l'apprendimento attivo?

È da questa semplice ma stimolante domanda che ha preso avvio il lavoro di un sottogruppo della sessione *Strumenti e strategie per imparare a insegnare*, composto da bibliotecari provenienti da ambiti accademici, scolastici e pubblici, coordinati da Patrizia Luperi. L'obiettivo era trasformare la presentazione al Convegno delle Stelline 2025 in un

* Silvia Bruni, Università degli Studi di Firenze, silvia.bruni@unifi.it, ORCID 0000-0001-5461-8226; Silvia Lombardo, Università degli Studi di Roma "Tor Vergata", lombardo@uniroma2.it, ORCID: 0000-0003-1540-6997; Matteo Paissan, Biblioteche della Paganella, matteo.paissan.bct@gmail.com; Emanuela Raimondi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, emanuela.raimondi@unimore.it, ORCID: 0009-0003-3722-9407; Alessia Zanin-Yost, Slippery Rock University of Pennsylvania, alessia.zanin-yost@sru.edu.
Ultima consultazione delle risorse online: 28 maggio 2025.

momento di apprendimento condiviso, vissuto in un clima accogliente e partecipativo.

Il gioco in biblioteca non è una novità: da tempo è utilizzato come strumento per aiutare le comunità a comprendere concetti complessi e sviluppare competenze utili all'apprendimento permanente. Più che un metodo d'insegnamento, il gioco rappresenta un processo di progettazione educativa che si ispira all'approccio costruttivista di Piaget. In questa visione, l'individuo è un soggetto attivo che costruisce nuove conoscenze integrandole con ciò che già sa.¹ Gli stessi principi che rendono efficace il gioco con gli utenti – maggiore motivazione, coinvolgimento e apprendimento – valgono anche per la formazione professionale.² La ricerca educativa dimostra infatti che si impara meglio quando si è coinvolti attivamente e quando i contenuti sono inseriti in un contesto concreto e significativo.³ Anche i bibliotecari, come i loro utenti, hanno bisogno di occasioni di apprendimento continuo. In un settore in rapida evoluzione, segnato da cambiamenti tecnologici e nuove esigenze, l'aggiornamento costante è cruciale. L'apprendimento passivo non è più sufficiente: quello attivo e pratico si è dimostrato molto più efficace.

Secondo Vygotskij, l'apprendimento nasce prima nell'interazione sociale e poi si interiorizza, portando a una comprensione più profonda. Il gioco soddisfa entrambe queste dimensioni: a livello individuale, consente di attivare le esperienze pregresse e affrontare situazioni in tempo reale; a livello sociale, favorisce l'apprendimento attraverso l'ascolto, l'osservazione e il confronto.⁴ Un elemento fondamentale dell'apprendimento è la pratica riflessiva. Dewey sottolinea che non si impara solo facendo, ma riflettendo su ciò che si è fatto: solo così si può migliorare e agire con maggiore consapevolezza, dato che «la riflessione ci emancipa dall'azione puramente impulsiva o routinaria, permettendoci di agire con lungimiranza».⁵

Nel progettare il gioco per il Convegno delle Stelline, abbiamo cercato di integrare tre approcci teorici. L'apprendimento interattivo di Vygotskij, i bibliotecari non solo imparano dai contenuti del gioco, ma anche gli uni dagli altri, l'approccio costruttivista di Piaget, i bibliotecari si impegnano attivamente con le sfide presentate, costruendo la propria comprensione delle tecniche di insegnamento sulla base delle loro esperienze e conoscenze pregresse, e infine la pratica riflessiva di Dewey ad ogni round del gioco, i bibliotecari sono spinti a pensare criticamente alle loro decisioni e a riflettere sulle loro pratiche. Con il nostro gioco abbiamo stimolato i

¹ ERIC PHETTEPLACE, KYLE FELKER, *Gamification in Libraries*, «Reference & User Services Quarterly», LIV, 2014, pp. 19-23.

² LEV VYGOTSKIJ, *Interaction Between Learning and Development*, in *Reading on the Development of Children*, New York, NY, Worth Publishers, 2008, pp. 34-40.

³ JUDITH GREENALL, BARBARA ANNE SEN, *Reflective Practice in the Library and Information Sector*, «Journal of librarianship and information Science», XLVIII, 2016, pp. 137-50.

⁴ THOMAS FARRELL, *Reflecting on Reflective Practice: (Re)visiting Dewey and Schön*, «TESOL Journal», III, 2012, pp. 7-16.

⁵ JOHN DEWEY, *How we Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. Boston, MA, Houghton Mifflin, 1933, pp. 17.

partecipanti ad affrontare sfide, a confrontarsi con gli altri e a riflettere su quanto appreso. In questo modo, il gioco non è diventato solo uno strumento, ma un'esperienza formativa completa, capace di coinvolgere, stimolare e far crescere.

Dai giochi di carte alla formazione inclusiva: applicazioni pedagogiche e professionali per bibliotecari

Può apparire paradossale, forse, ma in un'epoca caratterizzata dal proliferare dei supporti digitali e da un rapido sviluppo degli strumenti di intelligenza artificiale, nel panorama editoriale di ambito pedagogico appare tuttora diffusa la proposta di giochi di carte da utilizzare nella pratica educativa e dell'insegnamento e per il lavoro su esigenze speciali (come disturbi da deficit dell'attenzione o iperattività). Sono a disposizione giochi pensati specificatamente per la terza età, utili a promuovere l'attività mentale e a favorire la socializzazione. Il campo di applicabilità di questo genere di strumenti non è limitato alle fasce d'età infantili e giovanili: i giochi con le carte vengono infatti utilizzati nella pratica della formazione professionale per esercizi funzionali al team-building, alla costruzione di rapporti umani positivi e alla risoluzione dei conflitti.⁶

L'uso dei giochi nella formazione rivolta agli utenti delle biblioteche ha numerose applicazioni di cui in questa sede portiamo solo alcuni esempi, citando le attività organizzate dalla Sala Borsa di Bologna, in particolare dalla sezione ragazzi.⁷ L'iniziativa delle Biblioteche di Roma, che rappresentano un importante polo socio-culturale per la città grazie a una rete capillare di quaranta biblioteche hanno proposto il progetto "Biblioteche in gioco", oltre a una ricca serie di incontri a tema ospitati nelle biblioteche cittadine.⁸

Se queste iniziative rappresentano uno sviluppo naturale per le biblioteche pubbliche, per quelle universitarie inserire il gioco tra le attività si rivela una scelta meno scontata.⁹

Le biblioteche universitarie americane, per presentare i loro servizi, ma anche per favorire l'acquisizione di competenze legate all'Information Literacy hanno introdotto la pratica del gioco fin dai primi anni Duemila. Nel 2007 l'American Library Association (ALA) con l'Association of College and Research Libraries (ACRL) organizza il "Gaming, learning and libraries symposium", che illustra lo stato dell'arte del *gaming* nelle biblioteche pubbliche ed accademiche.¹⁰ In Italia, a novembre dello stesso anno, si tiene

⁶ Si vedano, per esempio, le proposte disponibili all'indirizzo: <<https://www.learningbydoing.fr/it>>.

⁷ <<https://www.bibliotechebologna.it/biblioteca/salaborsalab/attivita>>.

⁸ <<https://www.bibliotecheidiroma.it/opac/news/le-biblioteche-in-gioco/36619>>.

⁹ MAURA A. SMALE, *Learning Through Quests and Contests: Games in Information Literacy Instruction*, «Journal of library innovation», II, 2011, n. 2, pp. 36-55.

¹⁰ TOCCARA D. PORTER, *Games and Activities: an Alternative Foundation for Library Instructional Learning*, «Codex: the Journal of the Louisiana Chapter of the ACRL», II, 2012, n. 2, pp. 61-77.

il convegno “Labirinti digitali, internet, multimedia, videogiochi” promosso dalla Biblioteca di Fiorenzuola D’Arda.¹¹

La valutazione del *gaming* nei corsi di Information Literacy ha evidenziato risultati incoraggianti: ad esempio, Tewell e Angeli hanno somministrato dei test all’inizio e alla fine dei corsi basati su giochi per confrontare l’apprendimento degli utenti rispetto a quello degli utenti dei corsi “tradizionali”. Lo studio mostra che i risultati migliori sono stati ottenuti da studenti che avevano seguito corsi che prevedevano la presenza di giochi.¹² L’esigenza di cambiamento nelle modalità di insegnamento all’uso corretto delle risorse bibliografiche è anche legata al diverso stile di apprendimento dei giovani nati tra gli anni Ottanta e Novanta, che sono capaci di seguire più attività contemporaneamente, hanno familiarità con le tecnologie e hanno livelli di attenzione non molto prolungati.¹³

La letteratura offre molti esempi di giochi, con o senza tecnologia, usati dai bibliotecari per facilitare la comprensione dei concetti alla base della ricerca bibliografica, sia in corsi in presenza sia in corsi online. Tra questi si possono citare: *Library Jeopardy*, *Get a Clue*, *Library craft*.¹⁴

In particolare, si riporta l’esperienza illustrata nell’articolo di Maura Smale.¹⁵ In principio la docente universitaria, nonché bibliotecaria, ha ideato tre mazzi di carte. Nel primo mazzo ogni carta corrisponde ad ognuno degli Standard di competenza informativa prevista da ACRL, ossia il contenuto che si vuole insegnare con il gioco; il secondo mazzo rappresenta le attività da svolgere nel gioco (*Mechanic*), il terzo è dedicato alle tipologie di giochi (*Game*) da utilizzare. Smale prevede che i partecipanti formino gruppi di tre-quattro persone e che ogni gruppo cali una carta da ciascuno dei tre mazzi. I giocatori, ricorrendo al *brainstorming*, hanno a disposizione quindici-venti minuti di tempo per ideare un gioco che insegni lo standard ACRL indicato sulla carta, tenendo in considerazione anche le carte degli altri due mazzi. Alla fine ogni gruppo riporta la propria esperienza, descrivendo il gioco che è stato ideato con le regole, i materiali necessari, le modalità di vittoria. Il gioco delle carte serve per fornire ispirazione e spronare i partecipanti ad agire in modo creativo.

L’utilizzo ripetuto di questo gioco nei corsi ha fatto poi emergere un problema, ovvero che il contenuto dello Standard era troppo ampio per poter essere declinato efficacemente in un gioco. Per questo motivo Smale si è orientata su obiettivi di Information Literacy puntuali, proponendo venti carte. Ogni obiettivo è identificato da una frase che individua il

¹¹PATRIZIA BOSCHETTI, *Gaming in the Library*, «Bollettino AIB», XLVIII, 2008, pp. 45-61.

¹²EAMON TEWELL, KATELYN ANGELI, *Far from a Trivial Pursuit: Assessing the Effectiveness of Games Information Literacy Instruction*, «Evidence based library and information practice», X, 2015, pp. 20-33.

¹³T. D. PORTER, *Games and Activities*, cit., pp. 61-77.

¹⁴*Ibid.*

¹⁵MAURA A. SMALE, *Play a Game, Make a Game: Getting Creative with Professional Development for Library Instruction*, «The journal of creative library practice», <<https://creativelibrarypractice.org/2015/05/18/play-a-game-make-a-game>>.

risultato specifico da raggiungere. In tal modo diventa più semplice anche valutare l'apprendimento degli studenti al termine del gioco in classe. La Smale ha anche aggiunto carte ulteriori per gli altri due mazzi, *Mechanic and Game*. L'attuale versione del gioco, nominato *Game On for Information Literacy*, prevede tre mazzi di venti carte ciascuno. L'aumento del numero delle carte consente la partecipazione di gruppi più numerosi¹⁶.

Il *Game Based Learning* può favorire l'apprendimento degli studenti, che apprezzano il fatto di essere coinvolti in un'attività piuttosto che rimanere passivi, seduti e in ascolto del docente. I vantaggi per gli utenti nell'usare giochi consistono nell'acquisire familiarità con le risorse della biblioteca e con il linguaggio tecnico biblioteconomico. Dall'altra parte i bibliotecari, grazie ai giochi, possono trovare un modo efficace per comunicare con gli studenti.¹⁷ I giochi, inoltre, offrono la possibilità di sviluppare il pensiero critico e la capacità di *problem solving*. Le diverse esperienze nelle biblioteche dimostrano, inoltre, che il gioco può essere progettato per includere persone con diversi bisogni e perché no, con diverse fragilità, grazie anche alla presenza di figure come il bibliotecario che facilitano la partecipazione di tutte e tutti. Il ricorso al gioco, soprattutto quando integrato in contesti come le biblioteche, valorizza la diversità e promuove la cultura dell'inclusione, offrendo a ciascuno la possibilità di sentirsi riconosciuto e rappresentato, anche attraverso attività che celebrano la pluralità di storie, saperi e vissuti, come è stato per il nostro tavolo.¹⁸ Smale sottolinea, infine, come il gioco può essere efficace anche nelle attività di aggiornamento, introducendo un elemento di originalità.¹⁹

Da questo punto di vista se la letteratura sull'uso del gioco in biblioteca è molto ampia, quella che riguarda la formazione dei bibliotecari con questa metodologia è scarsa. Ci si deve spostare nel campo del *team building* della progettazione con strumenti come il *design thinking* che prevedono attività ludiche e interattive per la formazione professionale.

Per sperimentare in questa direzione abbiamo progettato il gioco di carte dal titolo *L'arte della formazione* per un tavolo di lavoro della sessione *Strumenti e strategie per imparare a insegnare* presentata al Convegno delle Stelline dello scorso marzo. Il gioco consta di dodici carte, ognuna delle quali costituisce una fase della progettazione di un corso di formazione. Ogni carta contiene una domanda a risposta multipla che va integrata dai partecipanti in base alla propria esperienza professionale, in modo coerente con quanto indicato sulla carta stessa. La prima carta dà l'impronta alla tipologia del corso, che poi andrà a definirsi via via che saranno scoperte le altre carte.

¹⁶ M. A. SMALE, *Play a Game, Make a Game*, cit.

¹⁷ T. D. PORTER, *Games and Activities*, cit., pp. 61-77.

¹⁸ FRANCESCO MAZZETTA, GIULIA GASPARINI, WILLIAM BERNARDONI, DANIELE BRUNELLO, *Giocare in biblioteca: teorie e pratiche*, in «Biblioteche Oggi Trends», II, 2022, p. 1.

¹⁹ M. A. SMALE, *Play a Game, Make a Game*, cit.

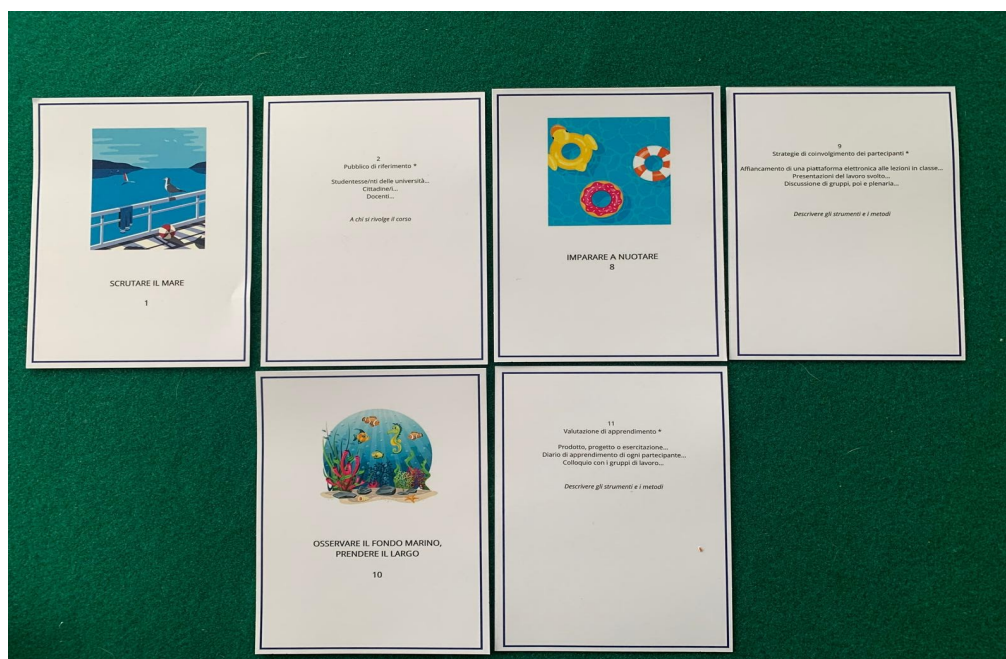


Fig. 1. Le nostre carte.

Utilizzando questa strategia abbiamo raccolto una sfida: proporre nuovi strumenti e soluzioni per imparare a insegnare. Dovevamo dimostrare – è così che lo abbiamo inteso – di saper fare formazione, lasciando da parte l’approccio didattico tradizionale, calato dall’alto al quale, nella maggior parte dei casi si fa ricorso per proporre una formazione per tutte e tutti, coinvolgente e inclusiva.

Proporre un gioco è stata una scelta consapevole, poiché strumento privilegiato per promuovere l’inclusione e favorire lo sviluppo personale e collettivo, capace di andare oltre la sua funzione tradizionale, stimolare le funzioni cognitive e rafforzare competenze emotive, sociali e relazionali, adattandosi ai vari contesti educativi.²⁰

Numerosi fattori ci hanno orientato verso un approccio ludico per rendere la formazione più efficace. Tra questi uno dei più significativi e meritevoli di approfondimento è la possibilità di instaurare una relazione paritaria tra relatori e partecipanti, favorendo così un riconoscimento reciproco sul piano dell’uguaglianza. Spesso nel simulare un gioco vi è il chiaro intento di condivisione, poiché sollecitati dalla necessità di adattarsi per giocare e formarsi insieme e per sentirsi parte integrante del contesto.²¹

Il 25 marzo a Milano il nostro tavolo di lavoro si è animato rapidamente, realizzando attraverso il gioco un corso di formazione a cui tutti i presenti hanno contribuito. Con una trasmissione attiva abbiamo favorito un confronto inclusivo, in cui le persone si sono confrontate alla pari.

²⁰ MARCELLA DI FRANCO, *Griselda*, <<https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo>>.

²¹ VALENTINA PERCIAVALLE, *Il gioco in chiave inclusiva. Uno studio di caso*, in «Human Rewiew», 2022, pp. 2-8.

Coordinatori e coordinatrici, hanno sconfitto l'ansia della sperimentazione, mentre i giocatori sono riusciti a collaborare a pieno, nonostante i diversi *background* e la diversa provenienza.

Abbiamo creato uno spazio "amichevole" attraverso un'attività di gioco che ha reso possibile lo sviluppo di questo progetto, in cui la dimensione ludica e la sperimentazione hanno facilitato l'incontro e il dialogo con le "differenze".²²

Perché giocare ancora

In questa ultima parte del contributo ci soffermiamo sul gioco come struttura di lavoro e di progettazione, partendo dal citare un passaggio del *Manifesto per un secolo ludico* in cui Eric Zimmerman, autore di giochi ed educatore, afferma, al punto VIII:

«(Bisogna essere "giocosi"): [...] La propensione al gioco è il motore dell'innovazione e della creatività: mentre giochiamo pensiamo al processo del pensiero, e impariamo ad agire in modi nuovi».²³

Nel gioco che abbiamo creato i giocatori hanno la possibilità di attingere alla propria esperienza, sistematizzandola e rimodulandola in più combinazioni, nate dall'interazione con gli altri. Alla fine, il risultato è un prototipo di corso di formazione che può essere sperimentato o riadattato in biblioteca; una soluzione che all'inizio del gioco non era prevedibile.

La dimensione giocosa rende più facile pensare con gli altri. La plancia di gioco funziona come una piattaforma, un ambiente comunicativo nel quale più giocatori collaborano. Giocando nuovamente si individuano altre possibilità. Il gioco è, quindi, un modo organizzato per la circolazione delle informazioni e la messa in comune delle idee. La discussione finale è il momento in cui si può arrivare a prenderne consapevolezza.

È una forma di allenamento a un pensiero proattivo che, se applicato alla progettazione di un corso di formazione, destruttura la *routine* e crea soluzioni originali. Le fasi del corso vengono messe in gioco, ci si fanno domande e si ipotizzano risultati da verificare. La modalità ludica è un aiuto per uscire da uno schema fisso, basato su procedure standard.²⁴

L'ambiente di gioco serve al gruppo di lavoro per confrontarsi, identificare un problema o un bisogno e formulare delle proposte per risolverlo. Crea i presupposti per quello che in psicologia si chiama pensiero creativo di cui Yvonne Görlich propone una scala di valutazione in otto

²² ANTONELLA AGNOLI, *La casa di tutti. Città e biblioteche*, Bari-Roma, Laterza, 2023, pp. 138-139.

²³ Si cita la traduzione da *Manifesto per un secolo Ludico: riflessioni*, <<https://lepartitutto.wordpress.com/2016/12/25/manifesto-per-un-secolo-ludico-riflessioni/>>. Per il testo originale: ERIC ZINNEMAN, *The Manifesto for a Ludic Century*, in *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, a cura di Steffen P. Walz, Sebastian Deterding, Cambridge, MIT Press, 2015.

²⁴ JACK FULLER, MARTIN REEVES, DAVIDE DI DOMENICO, GIUSEPPE MAUGE, *La macchina dell'immaginazione come far nascere nuove idee e creare il futuro della vostra azienda*, Milano, Egea, 2022, pp. 111-115.

passaggi.²⁵ Abbiamo provato ad applicarle alle diverse fasi del nostro gioco.²⁶

1. Scoperta del problema: chi gioca si presenta, spiegando agli altri in che modo fa formazione e quali sono le difficoltà che ha incontrato.
2. Ricerca di informazioni: i giocatori devono scegliere a quale target di ipotetici partecipanti vogliono rivolgersi, identificarne le caratteristiche, i bisogni, quali sono gli strumenti che hanno a disposizione.
3. Combinazione di concetti: in che modo questi elementi interagiscono tra loro? Qual è il potenziale che si mette in campo?
4. Generazione di idee: dal confronto fra i giocatori sul contesto che hanno descritto vengono immaginati percorsi formativi possibili.
5. Sviluppo della soluzione: l'architettura del corso identificata come la più adatta viene definita dal confronto fra i giocatori.
6. Valutazione dell'idea: identificazione dei punti di forza e di debolezza del progetto ipotizzato.
7. Adattamento: i giocatori si chiedono: "È possibile realizzare il progetto nella nostra biblioteca? Il prototipo deve essere eventualmente variato o riadattato?"
8. Comunicazione: il corso può essere realizzato effettivamente? Come lo promuoviamo e lo verifichiamo?

Il ragionamento avrebbe bisogno di uno studio multidisciplinare più accurato per essere approfondito; ci sembra, tuttavia, utile a mettere a fuoco il fatto che l'uso dei giochi nella formazione dei bibliotecari serva a formare un pensiero creativo organizzandolo per gradi e creando un flusso di lavoro collettivo. La struttura del gioco è funzionale a traghettare i bibliotecari progettisti da una fase all'altra della progettazione.²⁷

Ma in cosa consiste l'arte di inventare i giochi? Usiamo il termine arte per mettere insieme le competenze tecniche, che permettono di costruire un gioco funzionante e coinvolgente, adeguato all'obiettivo che deve raggiungere con la capacità di immaginazione che ne determina l'originalità, l'ambientazione e il potenziale evocativo. È per questo che abbiamo deciso di allenarci. L'attività svolta alle Stelline è stata testata anche nel contesto di un incontro del Sistema Bibliotecario di Ateneo dell'Università di Firenze, intitolato "Piazzetta del sapere", in cui periodicamente i bibliotecari si confrontano, condividono conoscenze e lavorano in gruppo.

²⁵ YVONNE GÖRLICH, *Development of Creative Process Assessment Scale (CPAS)*, «Journal of Creativity», XXXIII, 2023, n. 1.

²⁶ La traduzione dei passaggi è nostra.

²⁷ MATTEO PIRACCINI, *Giocare con la complessità: design di un gioco da tavolo sui sistemi complessi* [tesi di laurea], Bologna, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, 2023, <<https://amslaurea.unibo.it/view/cds/CDS9245/>>, pp. 40-47.

Nella biblioteca di scienze sociali, invece, è stata proposta una variante del gioco, in cui lo scopo del corso da progettare era predefinito (un lavoro in classe di Information Literacy) e i bibliotecari progettisti, divisi in coppie, dovevano scrivere progetti di corso avendo alcune condizioni vincolanti: in un caso il corso doveva utilizzare il lavoro di gruppo, in un altro un gioco da tavolo, nel terzo la realizzazione di un oggetto tridimensionale doveva essere prodotto finale dell'attività di formazione. Ogni progetto di corso era revisionato da parte delle altre coppie di giocatori che potevano introdurre delle varianti per la realizzazione del prototipo. L'obiettivo era stimolare i bibliotecari a osservare da prospettive diverse i loro progetti e modificare, con un condizionamento, il punto di vista abituale per attivare nuove idee.²⁸ Il risultato dell'attività è stato la creazione di quattro possibili corsi, ognuno dei quali può essere considerato una prima bozza di un percorso formativo.

C'è poi un fattore fondamentale che riguarda l'attività ludica nei contesti lavorativi, quello del tempo: un gioco ha un inizio e una conclusione ben definiti; i giochi che abbiamo illustrato ad esempio durano circa quarantacinque minuti a fronte della loro capacità di produrre idee o soluzioni.

Avviare una collaborazione multidisciplinare che oltre ai bibliotecari chiami in causa ludologi e psicologi specializzati sul processo creativo allo scopo di formare bibliotecari "creativi e giocosi" potrebbe essere una sperimentazione interessante da portare avanti.



²⁸ IDEO, *Design thinking per biblioteche: un manuale di design a misura di utente*. Milano, Bibliografica, 2020.