



iTACKLE

Shaping the European Active Citizen: Raising Intercultural /
Transcultural Awareness through Life Skills Cultivation in Primary Education

No. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000158723



Game-Based Learning nell'Educazione Interculturale

Il caso dei giochi iTACKLE

Sofia Papakonstantinou, Project Manager, CreThiDev

02/2026

Sintesi

Questo articolo esamina il valore aggiunto dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto iTACKLE come principale prodotto pedagogico. Sostiene che i giochi rappresentino un'innovazione sostanziale, poiché traducono gli obiettivi di apprendimento interculturale e transculturale in strumenti strutturati ed esperienziali, specificamente pensati per la scuola primaria. L'analisi si concentra su: (a) il contributo dei giochi alla logica complessiva del progetto; (b) la loro rilevanza e necessità pedagogica; (c) i benefici concreti per il gruppo target dei bambini.

Introduzione

Le classi europee sono sempre più caratterizzate da diversità culturale, linguistica e sociale. Sebbene i quadri normativi sottolineino costantemente l'importanza della competenza interculturale, dell'inclusione e della coesione sociale, tradurre questi principi in pratiche didattiche efficaci e adeguate all'età degli alunni rappresenta ancora una sfida. Il progetto iTACKLE risponde a questa esigenza sviluppando giochi educativi che integrano l'apprendimento interculturale in esperienze ludiche e interattive pensate per i bambini.

Valore Aggiunto per il Progetto

I giochi iTACKLE apportano valore al progetto trasformandone il quadro concettuale in un risultato educativo concreto e operativo. Anziché presentare l'educazione interculturale come un tema supplementare o astratto, i giochi fungono da ponte metodologico tra teoria e pratica. Consentono di tradurre gli obiettivi del progetto — come lo sviluppo dell'empatia, la cooperazione e il rispetto della diversità — in esperienze di interazione strutturata.

Inoltre, in quanto strumenti riutilizzabili e adattabili, i giochi rafforzano la sostenibilità e la trasferibilità del progetto. Possono essere implementati anche oltre la durata delle attività progettuali e in diversi contesti educativi, consolidando la rilevanza a lungo termine e la scalabilità dei risultati ottenuti.

Game-Based Learning in Intercultural Education

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



L'importanza dei giochi iTACKLE

Gli atteggiamenti interculturali e le competenze sociali non si acquisiscono in modo efficace attraverso la sola istruzione didattica, soprattutto nelle fasce d'età più basse. L'importanza dei giochi risiede nella loro capacità di sostenere un apprendimento esperienziale ed emotivo, ampiamente riconosciuto come fondamentale per l'interiorizzazione dei valori sociali. Coinvolgendo i bambini in sfide condivise, momenti di dialogo e riflessione, i giochi offrono un ambiente sicuro in cui le differenze possono essere esplorate in modo costruttivo.

Questo approccio risponde inoltre alle attuali esigenze educative promuovendo la partecipazione attiva, il coinvolgimento degli alunni e pratiche pedagogiche inclusive. In questo senso, i giochi non rappresentano semplici materiali di supporto, ma un intervento pedagogico necessario, in linea con la ricerca e le pratiche educative contemporanee.

Benefici per i Bambini

Per gli alunni della scuola primaria, i giochi iTACKLE offrono benefici concreti e osservabili. Favoriscono lo sviluppo di competenze sociali ed emotive quali la comunicazione, la cooperazione, l'empatia e la gestione dei conflitti. In particolare, contribuiscono allo sviluppo precoce di atteggiamenti positivi nei confronti della diversità culturale, elemento cruciale per prevenire fenomeni di pregiudizio ed esclusione nelle fasi successive della vita.

Il formato ludico aumenta ulteriormente l'accessibilità, consentendo a bambini con diversi stili di apprendimento, background linguistici o bisogni educativi di partecipare su un piano di pari opportunità. Questa dimensione inclusiva rafforza sia i risultati di apprendimento individuali sia la coesione del gruppo classe.

Conclusioni

I giochi iTACKLE costituiscono un prodotto ad alto valore aggiunto, poiché integrano l'educazione interculturale in un formato coinvolgente, sostenibile e pedagogicamente solido. Il loro contributo va oltre i risultati immediati del progetto, offrendo agli educatori uno strumento pratico per affrontare in modo significativo i temi della diversità, dell'inclusione e dell'apprendimento sociale. In tal senso, i giochi rappresentano non solo un esito del progetto iTACKLE, ma anche un modello per futuri interventi nell'ambito dell'educazione interculturale e inclusiva.

Accesso ai Giochi

I giochi iTACKLE sono disponibili al pubblico e possono essere consultati al seguente link: <https://itackle.eu/games/>

Game-Based Learning in Intercultural Education