



ISTITUTO COMPRENSIVO

CARPINETI-CASINA

"G.GREGORI"

Scuola Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° Grado

Via Francesco Crispi, 74 - 42033 CARPINETI (RE)

Tel. 0522/618418 Fax. 0522/718477



E-mail REIC826006@istruzione.it

www.iccarpineticasina.edu.it

Cod.Fisc. 80016070353

FORMAZIONE SULLA LUDODIDATTICA

GIOCARE È UNA COSA SERIA

Docente: Annalisa Donà

SESSIONE TEORICA

TIPOLOGIE DI GIOCO, STRUMENTI E METODOLOGIE LUDICHE APPLICATE ALLA DIDATTICA

Obiettivi

- Comprendere la differenza tra 'gioco' e 'giocattolo' distinguendo tra le differenti tipologie di gioco quelle più idonee alla trasposizione in ambiente didattico;
- Approfondire la conoscenza delle principali categorie di giochi didattici;
- Apprendere come stimolare, attraverso il 'gaming', atteggiamenti proattivi, collaborazione e 'pensiero laterale' negli studenti;
- Conoscere i cardini della didattica ludica in un'ottica di innovazione, inclusività e interdisciplinarietà;
- Individuare in rete e altri ambienti le principali risorse a disposizione per la creazione di progetti didattici innovativi negli ambiti della gamification e game-based learning;
- Saper utilizzare in contesti 'non ludici' elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di game design.

Contenuti

- Elementi cardine della didattica innovativa;
- Differenze tra Gamification e 'Game Based Learning': caratteristiche principali delle due metodologie, proposte operative;
- Panoramica degli strumenti e delle risorse disponibili in rete.

SESSIONE PRATICA

LABORATORIO DI LUDODIDATTICA: STUDIO E APPLICAZIONE DELLE TECNICHE E STRATEGIE DI GAMIFICATION

Obiettivi

- Progettazione e creazione di 'giochi didattici' partendo dallo studio delle tipologie più comuni (role-play, giochi da tavolo o di carte, 'serious games'...);
- Individuazione delle possibili connessioni multidisciplinari nella creazione di strumenti didattici innovativi basati sulla ludicizzazione.

Contenuti

- Sessioni di gioco (a gruppi) e analisi dei regolamenti, della composizione dei gruppi di giocatori, delle conoscenze, competenze e strategie messe in atto durante il gioco;
- Analisi di 'schede-guida' da utilizzare come base per la creazione di giochi didattici innovativi;
- Ideazione, progettazione e realizzazione (a gruppi) di alcuni strumenti didattici basati sui metodi della Gamification e Game-based Learning.

TEMPISTICA E MODALITÀ DI EROGAZIONE

- **Giovedì 17 novembre 2022, ore 16.45 - 18.45**
2 ore dedicate a una sessione teorica sulle tipologie di gioco, sugli strumenti e sulle metodologie ludiche applicate alla didattica.
- **Lunedì 21 novembre 2022, ore 16.45 - 18.45**
2 ore dedicate a una sessione pratica sull'utilizzo di giochi da tavolo, giochi di carte, role play e sull'individuazione delle principali tecniche di gioco.
- **Giovedì 01 dicembre 2022, ore 16.45 - 18.45**
2 ore dedicate a un laboratorio sull'applicazione delle metodologie e strategie di Gamification e Game-based Learning ricavate dall'esperienza della sessione pratica.

La sessione teorica si terrà via meet, mentre le sessioni pratiche saranno in presenza. Qualche tempo prima delle date previste verranno comunicati il link e la sede individuata.

MATERIALI

Verranno messi a disposizione dei partecipanti giochi di società da utilizzare nella sezione pratica, materiali cartacei di riferimento e dispense online.

VALUTAZIONE

Rileverà l'efficacia dell'azione formativa effettuata un form che raccoglierà i feedback e i rilanci futuri.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Per formalizzare l'iscrizione è necessario compilare **entro il 07/11** il seguente modulo: [Modulo Google iscrizione ludodidattica](#)

In base al numero di iscrizioni ricevute potranno rendersi necessari aggiustamenti nell'organizzazione delle date e nella scansione dei moduli.

