



GIOCANDO S'IMPARA

- Introduzione alla ludopedagogia
- Istituto Comprensivo 3 di Modena, 2-3-4 marzo 2023

Obiettivi



1. Identificare il valore aggiunto del gioco nell'insegnamento
2. Scegliere un gioco adatto all'obiettivo pedagogico
3. Sperimentare le tecniche base del design di un gioco
4. Modellizzare la postura del facilitatore di giochi d'aula



LUROPEDAGOGIA

Rendere l'allievo **protagonista** dell'apprendimento

Creare contesti di apprendimento **coinvolgenti**





A cosa serve il gioco?

A PLAYFUL STATE OF MIND



Sperimentare e scoprire per prove ed errori



Sviluppare abilità motorie



Sviluppare abilità sociali (cooperare e rispettare gli altri)

Sviluppare la capacità di ascoltare

Sviluppare la capacità di esprimersi chiaramente

Sviluppare la capacità di problem solving

Sviluppare la capacità di seguire le regole



Sostenere la creatività e l'immaginazione



Sviluppare la flessibilità comportamentale

Sviluppare la capacità di perseguire un obiettivo



A cosa serve il gioco in aula?

LEARNING THROUGH PLAY

- Ridurre l'ansia dell'apprendimento
- Stimolare una partecipazione attiva
- Dare un feedback rapido
- Stimolare la coesione





A cosa serve il gioco in aula? *GOOD LEARNING IS INHERENTLY PLAYFUL*

- Facilitare la capacità di astrazione
- Usare un apprendimento “multisensoriale”
- Provocare l’ancoraggio emotivo



A cosa serve il gioco in aula?

Dal punto di vista dell'insegnante



Da dispensatore di conoscenze...



...A facilitatore di esperienze

Creatività, coinvolgimento, positività

Tipologie di FUN

