

ELEMENTI DI DIDATTICA LUDICA PER INSEGNARE LE SCIENZE



Corso di formazione docenti scuole secondarie di secondo grado

1-2.12.2022

UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI TRIESTE

Organizzato dal **Dipartimento di Scienze della Vita**, Università degli Studi di Trieste.
A cura di **Ludo Labo**, società cooperativa e con la collaborazione del **Game Science Research Center**.

1 dicembre 2022

- 9.00** **Introduzione alla didattica ludica**
Andrea Ligabue, GAME.SCI RE.CENTER
- 11.00** **Laboratorio introduttivo al gioco da tavolo**
Andrea Ligabue e Matteo Bisanti, GAME.SCI RE.CENTER
- 13.00** *Pausa*
- 14.00** **Raccontare attraverso il gioco**
Michele Bellone, comunicatore della scienza
- 16.00** **Tinkering, la coraggiosa arte di sbagliare: un approccio alle scienze**
Sara Ricciardi, INAF
- 18.00** *Fine*



2 dicembre 2022

- 9.00** **Il gioco come strumento per insegnare le Scienze**
Matteo Bisanti, GAME.SCI RE.CENTER
- 11.00** **Educare alla sostenibilità ambientale attraverso il gioco**
Rita Blanos e Simone Libralato, Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale – OGS
- 13.00** *Pausa*
- 14.00** **Come usare la gamificazione a scuola e come costruire di una attività didattica**
Andrea Ligabue e Matteo Bisanti, GAME.SCI RE.CENTER
- 15.00** **Laboratorio su gioco da tavolo e tematiche scientifiche**
Andrea Ligabue e Matteo Bisanti, GAME.SCI RE.CENTER
- 18.00** *Fine*



Il **gioco strutturato e intelligente** è una risorsa fondamentale per l'insegnamento a qualsiasi livello. Oggi conoscere i principi del **game-based learning** e della **didattica ludica** è utile anche per poter insegnare contenuti difficili e spesso controintuitivi come quelli scientifici e per un approccio allo studio dei sistemi complessi. Il gioco spinge la motivazione intrinseca, quella forza interiore che consente agli studenti di addentrarsi maggiormente negli argomenti e agli insegnanti di alzare il livello dei contenuti. In questo **corso di 16 ore per docenti della scuola secondaria di secondo grado** si affronteranno gli elementi di base del game-based learning e gamification finalizzata all'educazione di materie scientifiche.

Organizzazione: *Giovanni Bacaro, Roberta Bulla, Luisa Alessio, Università di Trieste*

Coordinamento: *Andrea Ligabue, GAME Science Research Center, Università di Modena e Reggio Emilia*
Matteo Bisanti, GAME Science Research Center, Università di Firenze

Con il patrocinio di



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE



Dipartimento di
Scienze della Vita

Ludo Labo



FEDERLUDO
Federazione Italiana di Associazioni Ludiche

Per informazioni e iscrizioni (entro il 28 novembre 2022): plsbioambtrieste@gmail.com
Ulteriori dettagli sulla sede del corso verranno forniti a mezzo email a tutti gli iscritti.