

# PROGETTO LUDODIDATTICA APPLICATA

DESTINATARI  
DOCENTI DELLE SCUOLE DI BASE E SUPERIORI

---

## Premessa

La didattica delle materie può essere rivoluzionata dall'uso del mezzo informatico attraverso una la capacità di innovare adeguatamente i contenuti *traducendoli* nei nuovi media: il computer è solo uno dei media che sono obiettivo del progetto, perché tutti costituiscono l'ambiente di vita dell'uomo del 2000. La didattica delle materie può giovare del contributo delle nuove tecnologie senza perdere la propria specificità, se guidata da una *ludodidattica*, la cui innovazione fondamentale consiste nel proporre giochi intelligenti: ci si può servire del gioco come metodo, organizzando percorsi ordinati in curricula, conservando la profondità e l'attenzione ai contenuti che contraddistinguono l'attività formativa scolastica. Un esempio già di uso corrente di questa modalità d'intervento è l'uso del quiz a scuola: la differenza dall'uso di gioco sta nella qualità dei contenuti e nell'essere inserito in una didattica dalla scansione regolata dall'analisi, così che possa valere da strumento formativo di valutazione.

Il metodo ludodidattico, sperimentato con successo nell'ambito della scuola di base, dove il metodo ludico è più facilmente accettato, si propone qui in tutti i gradi della formazione, in considerazione dell'importanza della teoria del gioco; in seguito ai consistenti risultati delle sperimentazioni, in tutti i gradi della formazione, del teatro a scuola, dell'arte terapia, della musica terapia, dell'uso del computer a scopi di composizione di giornali: sono tutte queste sperimentazioni che utilizzano un metodo che va propriamente definito ludico, per il suo essere autotelico.

La presente proposta applica la ludodidattica alle materie, costituendo laboratori che pratichino l'interconnessione delle materie. Uno sviluppo necessario per la didattica odierna, per la sostituzione della logica reticolare a quella dello specialismo. La logica reticolare si pratica in un tessuto di cultura, dove la conoscenza va oltre l'esattezza della nozione, per stringere nessi tra argomenti diversi, costruendo mappe concettuali che organizzino le acquisizioni, i punti di vista, attestando la ricerca in uno svolgimento originale.

Il laboratorio di ludodidattica sarà pertanto un laboratorio interdisciplinare, in cui le diverse competenze specialistiche troveranno modo di collaborare in un percorso comune verso un fine comune.

## Finalità

Conseguire attraverso un rinnovamento della didattica la possibilità di educare alle materie tradizionali utilizzando i registri del gioco, attivando l'interesse dello studente nell'apprendimento. La modalità proposta è di usare i media nell'insegnamento in tutta la loro gamma, perché il loro linguaggio è ludico come spesso il contenuto – ma può essere volto ad altre significazioni.

## Obiettivi

1. Rinnovare la didattica delle materie suggerendo le modalità di utilizzo di un metodo ludico
2. Formare la base di una competenza sui nuovi media dal punto di vista teorico
3. Incrementare nei docenti una riflessione sulle modalità didattiche tradizionali nel mondo della formazione analogica prevalente sulla analitica
4. Esemplicare con esperienze sperimentali e ordinarie modalità di Ludodidattica
5. Introdurre nell'insegnamento ordinario una nuova strada per facilitare l'inserimento dei ragazzi portatori di handicap o di ritardi logici o comportamentali; oppure per gli allievi iperdotati che diventano *difficili* per doversi adattare ad uno standard inferiore
6. Introdurre l'educazione all'immagine, con particolare attenzione per quella dei media
7. Costruire laboratori dove l'interrelazione tra i ragazzi possa ispirarsi a criteri formativi che superino il nozionismo e il criterio della valutazione per creare un prodotto collettivo la cui efficacia si giovi del concorso di tutti
8. Consentire alla didattica delle materie spazi di interconnessione utili a sollecitare gli studenti meno interessati ad una singola materia ad approfondirne elementi
9. Consentire alla didattica delle materie quel confronto e reciproca integrazione che è nello spirito della riforma
10. Acquisizione di nuove e più adeguate capacità professionali, con particolare riferimento alle problematiche d'ordine organizzativo, metodologico-didattico ed educativo-relazionale.

## Metodo

La formazione dei docenti in questa fase del percorso, limitata ad un numero di ore sufficiente al suggerimento del metodo e del problema, non può andare ad una precisazione dei laboratori, che saranno costruiti poi in corsi applicati, che potranno tener presenti le condizioni delle singole scuole e le decisioni dei corpi docenti impegnati nella sperimentazione. Perciò il metodo adeguato è quello delle lezioni frontali (spesso presentazioni digitali) e *circle time*, i metodi che ottengono i massimi risultati formativi a livello di preparazione generale sul tema.

## Argomenti

- teoria del gioco;
- ludodidattica
- elementi di didattica laboratoriale;
- illustrazione della possibilità di laboratorio e discussione di percorsi;
- approfondimenti tecnologici di prima necessità;
- definizione del prodotto da conseguire e dei tempi necessari di realizzazione.

## Requisiti preliminari

E' opportuno che i relatori conoscano in anticipo -attraverso una raccolta preliminare, a cura della Scuola, di richieste, di proposte e di quesiti espressi dai destinatari - le effettive esigenze di conoscenza e formazione dei corsisti, allo scopo di predisporre un'azione didattica più accuratamente mirata a conseguire adeguati obiettivi di formazione.

Altro requisito auspicabile è quello dell'interattività del rapporto didattico. Quanto più l'intervento dei relatori verrà ad intrecciarsi con domande, osservazioni personali e commenti dei corsisti, tanto più proficua e gratificante risulterà l'attività formativa.

E' necessario concordare prima della scelta dei laboratori quali sono le strumentazioni tecnologiche che possono essere messe a disposizione del corso (computers, impianti di registrazione e ripresa ecc.).

## Strumenti

1. computer e videoproiettore
2. materiale di cancelleria per cartelline

## Monte-ore del corso di ludodidattica applicata

15 gennaio - 15 febbraio 2005

21 ore complessive, distribuite in 7 incontri pomeridiani di 3 ore ciascuno.

## Programma del corso

1. Scuola e innovazione tecnologica
2. Ludodidattica delle materie – l'approccio didattico sistemico
3. Direzioni istituzionali e sperimentazioni didattiche, CBT (Computer based assistance)
4. OSCOM – Laboratori possibili : *Circle time*
5. OSCOM –Laboratori : media education
6. OSCOM – Laboratori: didattica delle materie – ipertesti ed educational
7. OSCOM – Laboratori: costruzione di videogiochi edutainment

Relatori del corso saranno professori dell'Università di Napoli e Salerno, per le lezioni teoriche, il personale dell'OSCOM per i laboratori (G. Annunziata, T. Ariemma, M. Contegno, N. Cotugno, C.Gily, P. Graziano, V. Reda), che specializzeranno due sperimentazioni tra quelle proposte e stenderanno un progetto di monitoraggio itinere.

## Comunicazione

Vista la segnalata opportunità che i relatori conoscano in anticipo richieste, proposte e attrezzature tecnologiche presenti nelle scuole aderenti al progetto

Vista l'opportunità che i docenti interessati al laboratorio godano di una presentazione teorica generale sulla ludodidattica (teoria del gioco, digital divide, utilizzo delle tecnologie nell'istruzione e nell'apprendimento delle materie)

Si organizza con la Direzione Scolastica Regionale un corso di chiarimento teorico e di *circle time* per l'interattività del rapporto didattico. In questa fase si procede ad una ricognizione del progetto prescelto dalla singola scuola in relazione alle attrezzature disponibili. Il corso di ludodidattica applicata formerà poi gli educatori ad istituire un laboratorio in cui realizzare i prodotti previsti di ludodidattica (CDRom, filmati, produzioni mediatiche di vario genere da immettere in circuiti predisposti).

Capofila di questo corso è il Liceo Umberto di Napoli.

## Monte-ore del corso di ludodidattica generalista

ottobre - dicembre 2004

30 ore complessive, distribuite in 8 incontri pomeridiani di 3 ore ciascuno, strutturati in due ore di lezione ed una di laboratorio e *circle time*.

## Programma del corso

- a) Teoria del gioco e Ludodidattica delle materie (C. Gily)
- b) Didattica e nuove tecnologie (G. Minichiello)
- c) La didattica e le sperimentazioni (C. Laneve)
- d) L'educazione all'immagine (A. Trione)
- e) L'immagine dei media e i videogiochi (C. Gily, G. Pecchinenda)
- f) Il gioco nella filosofia e nella psicologia (R. Cavaliere, P. Valerio)
- g) Formare la mente giocando – apprendimento e pari opportunità (A. Nunziante Cesaro, G. Borrello)
- h) Direzioni istituzionali e sperimentazioni didattiche (M. Piscitelli, G. Arezzo)

L'OSCOM organizza i laboratori con i propri Maestri di Gioco, (G. Annunziata, T. Ariemma, M. Contegno, N. Cotugno, C.Gily, P. Graziano, V. Reda), che in ulteriori corsi di didattica applicata possono stendere il progetto del monitoraggio itinerario, comprensivo di CBT, Computer Based Assistance.

Si precisa che in assenza di date precise i nomi indicati sono soggetti a verifica, e saranno confermati poi in un seguente calendario dettagliato.