



Università  
di Catania



L-Università  
ta' Malta



# LA METODOLOGIA LUDICA



Fondo Europeo di Sviluppo Regionale  
European Regional Development Fund



Ente Capofila  
Dipartimento di Agricoltura, Alimentazione e Ambiente (Di3A), Università di Catania  
via Santa Sofia 100, 95123, Catania · info@seamarvel.eu · www.seamarvel.eu



Partner 2  
Dipartimento di Biologia, Università di Malta



Università  
di Catania



L-Università  
ta' Malta



A CURA DI  
**MARCO MARIA GAGLIANO**  
EDUCATORE AMBIENTALE MAREVIVO SICILIA



Dipartimento di Agricoltura, Alimentazione e Ambiente (Di3A), Università di Catania  
via Santa Sofia 100, 95123, Catania · info@seamarvel.eu · www.seamarvel.eu

Ente Capofila



Partner 2  
Dipartimento di Biologia, Università di Malta



Nella **metodologia di apprendimento tradizionale** il docente si limita a trasmettere ai propri studenti delle informazioni. Durante il corso delle lezioni frontali, spesso interminabili, gli studenti hanno un ruolo principalmente passivo, ascoltano le spiegazioni date dall'insegnante senza essere coinvolti attivamente nell'apprendimento.



# RISULTATO





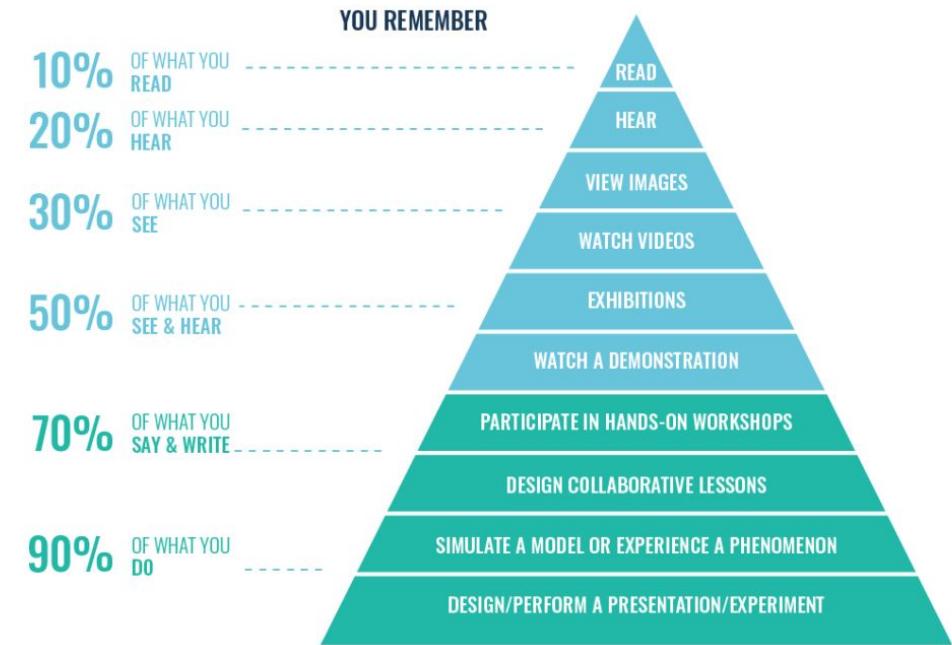
# SCOPO

Dispense per Educatori Ambientali - Summer school Progetto SEA MARVEL - [seamarvel.eu](http://seamarvel.eu)

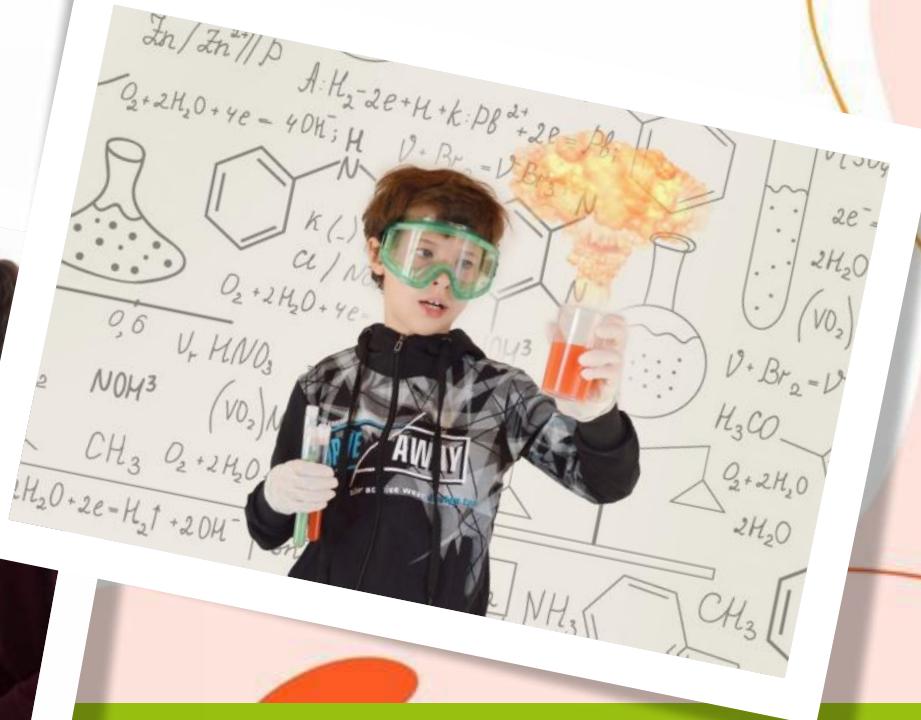
settembre-ottobre 2023



Secondo diversi studi condotti da Edgar Dale, le persone di solito ricordano solo il 10% di quello che leggono, il 20% di quello che sentono, il 30% di quello che vedono, il 50% di quello che vedono e sentono, il 70% di quello che dicono e scrivono e ben il 90% di quello che fanno.



Esistono numerose alternative valide alla metodologia classica che si basano sull'esperienza pratica dei partecipanti: laboratori creativi, esperimenti scientifici, il *role-playing*, il *collaborative learning*, l'apprendimento inverso, ecc.



# LA DIDATTICA LUDICA



Il gioco non è solo un passatempo o un intrattenimento, ma una modalità attraverso cui gli individui acquisiscono conoscenze, abilità e competenze essenziali per la loro crescita e il loro benessere, sviluppando quelle che nella società moderna vengono dette *soft skills*: pensiero critico, capacità di problem solving, capacità di relazione con il prossimo, capacità di lavorare in gruppo, ecc.

Già nel 2018 il World Economic Forum nel suo The future of job – Report1 indicava che oltre il 50% dei lavoratori a partire dal 2022 avranno la necessità di riqualificarsi durante il proprio percorso lavorativo per acquisire tali competenze



# VANTAGGI



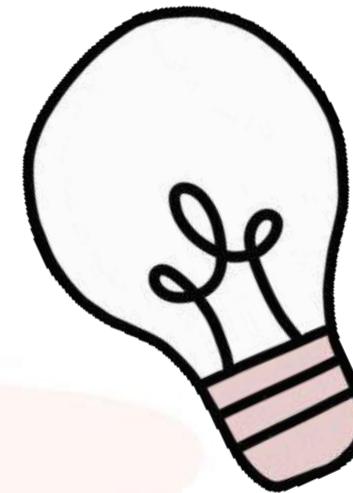
## 1. APPRENDERE IN PRIMA PERSONA

Quando un'attività è resa ludica, diventa immediatamente più attraente e coinvolgente, incoraggiando la partecipazione attiva. In tal modo i bambini diventano protagonisti del proprio apprendimento, partecipano in prima persona alle attività, prendendo decisioni e affrontando sfide, sperimentando il processo di apprendimento in modo dinamico e naturale. Tutto ciò favorisce una comprensione più profonda dei concetti appresi.



## 2. Potenziare le abilità di problem-solving e la creatività

I giochi spesso presentano problemi da risolvere o prove da superare. I partecipanti devono utilizzare il pensiero critico e le capacità di problem-solving per trovare soluzioni efficaci, incoraggiando lo sviluppo di queste importanti abilità. Il gioco stimola la creatività e permette anche di trovare soluzioni ai problemi in modi innovativi.



### 3. Ridurre lo stress e migliorare la gestione dell'ansia

L'attività ludica può ridurre lo stress e l'ansia dell'apprendimento tradizionale. Gli studenti si sentono più rilassati e a loro agio quando partecipano a giochi e attività divertenti, trovandosi nello stato d'animo ideale per assimilare i concetti veicolati dall'educatore. Il gioco insegna ai bambini a gestire le sfide e le frustrazioni, perché imparano che non sempre si può vincere e che gli ostacoli possono essere affrontati senza perdersi d'animo.



## 4. Fissare bene le informazioni apprese

- Il gioco è spesso associato ad emozioni positive come felicità, soddisfazione e gioia. Queste emozioni possono influenzare positivamente l'apprendimento e la memoria, poiché le persone tendono a ricordare meglio le esperienze positive. Inoltre, durante l'attività ludica, i concetti vengono spesso ripetuti in modi diversi. Questa ripetizione naturale aiuta a rafforzare la memorizzazione dei concetti.



## 5. Superare le barriere linguistiche e culturali

I giochi possono essere utilizzati per insegnare concetti e competenze in modo visuale e concreto, superando le barriere linguistiche e culturali e rendendo l'apprendimento accessibile a tutti i partecipanti. Le attività ludiche possono essere adattate agli stili di apprendimento alle esigenze di ciascuno studente, permettendo una maggiore personalizzazione dell'esperienza educativa.



## 6. Imparare a cooperare con gli altri

- Molti giochi didattici promuovono l'apprendimento cooperativo e la collaborazione tra gli studenti. Ciò aiuta a sviluppare le abilità sociali, come la capacità di lavorare in gruppo, comunicare in modo efficace e risolvere i conflitti..



## 7. Avere un feedback immediato

- I giochi possono fornire un feedback immediato sulle conoscenze apprese dai partecipanti, consentendo di valutare rapidamente i risultati e apportare correzioni o eventuali chiarimenti. Questo tipo di feedback tempestivo può aiutare a migliorare l'apprendimento e colmare le lacune.

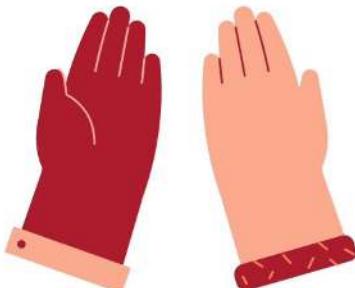


# GLI ELEMENTI DEL GIOCO

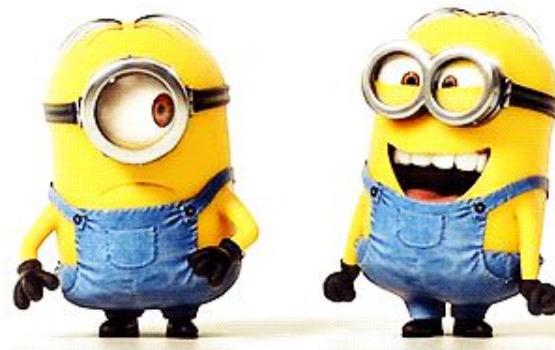


# Il rispetto reciproco

Tutti i partecipanti devono rispettare gli altri giocatori, i loro pensieri ed i loro sentimenti. Bisogna evitare comportamenti aggressivi, offensivi o di bullismo. La competizione può essere un'ottima fonte di motivazione per i bambini: la voglia di vincere può infatti spingerli a impegnarsi e migliorarsi in modo costante, ma se essa diventa l'unico scopo del gioco si trasforma in qualcosa di dannoso, che crea ansia e sopraffazione nei partecipanti. Per evitare che ciò accada, l'operatore dovrà essere un esempio positivo di *fair play*, risaltando l'importanza dell'impegno e aiutando i bambini a gestire le emozioni durante lo svolgimento di tutta l'attività.



# A TAL PROPOSITO LA VITTORIA



**PER TUTTI**      **RISPETTOSA**      **CONTROLLATA**



# UN OBIETTIVO CHIARO E PRECISO

L'operatore deve enunciare chiaramente gli obiettivi del gioco e le condizioni di vittoria e sconfitta. I giocatori devono sapere cosa devono fare per vincere e cosa succede quando perdono. L'obiettivo deve essere raggiungibile: bisogna porre i partecipanti di fronte a sfide non troppo difficili che devono essere adeguate alla loro preparazione e al loro livello fisico.



LEVEL  
UP



# IL DIVERTIMENTO

L'operatore deve rendere il gioco divertente, coinvolgente e stimolante. Per farlo può usare diversi metodi: mostrare interesse per le opinioni dei partecipanti (così da farli sentire valorizzati ed incoraggiare la loro partecipazione), esaltare e gratificare i loro sforzi, incentivare la collaborazione e il lavoro di squadra per promuovere un senso di appartenenza. La creatività, l'entusiasmo e l'attenzione alle esigenze di tutti sono la chiave per un coinvolgimento efficace.

## MA SOPRATTUTTO L'OPERATORE DEVE...

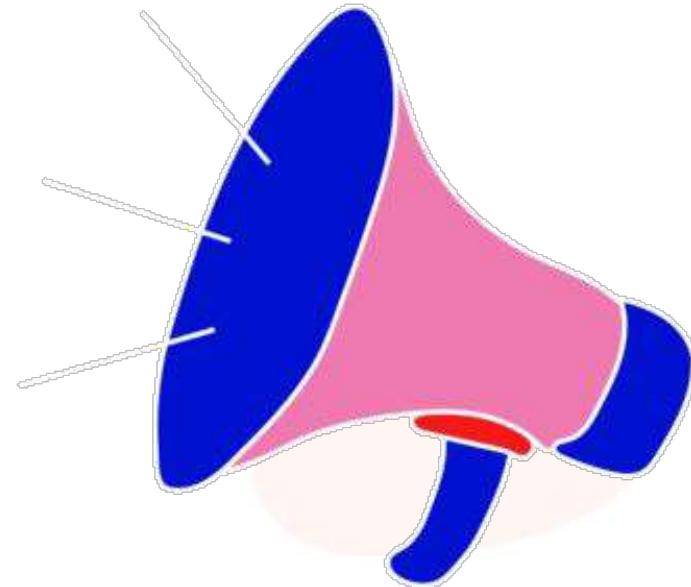


# GIOCARE



# LE REGOLE

- 1 CHIARE**
- 2 POCHE**
- 3 COMPLETE**
- 4 ADATTABILI**
- 5 INCLUSIVE**



# LA SICUREZZA

- La **sicurezza** dei partecipanti deve avere sempre la priorità durante qualsiasi attività, pertanto è essenziale adottare un approccio preventivo e responsabile per valutare la sicurezza dell'ambiente di gioco

**1 Analizzare l'area ed eliminare eventuali pericoli**

**2 Controllare le attrezzature**

**3 Accertarsi delle condizioni dei partecipanti**

**4 Controllare le condizioni meteo**



# DA TENERE SEMPRE A MENTE



# INCLUSIONE



**NESSUNO DEVE ESSERE  
TAGLIATO FUORI**



# MODULARE



# IN BASE ALL'ETÀ



# PROMESSE

REALIZZABILI

MANTENUTE



# NULLA VA LASCIATO AL CASO



# ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE



# ESSERE FELICI NON È OBBLIGATORIO



# GRAZIE

