

**MED – ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA E ALLA
COMUNICAZIONE**

SCHEDA DI PRESENTAZIONE LABORATORIO

ONLINE 3-30 NOVEMBRE 2020

TITOLO DEL LABORATORIO: Progettare giochi educativi: come la creatività può incentivare la conoscenza
CONDUTTORI Carlo Meneghetti, Jacopo Masiero
DURATA Totale 20 ore
DESTINATARI Formatori, educatori, insegnanti, media educator
DESCRIZIONE I laboratori di Media Education del MED sono percorsi formativi di attività pratiche e progettazione educativa su ambiti specifici. Il laboratorio sul gioco si propone di recuperare le valenze tipiche dell'attività ludica spontanea informale per poi inserirle in modo naturale in precisi progetti didattici. Il gioco diventa così uno "spazio di affinità" dove le qualità di intrattenimento, tipiche dei media, si coniugano al processo educativo. Il Laboratorio, condotto da Carlo Meneghetti e Jacopo Masiero, si svolgerà in modalità FAD con attività sincrone e asincrone, con predominanza delle attività asincrone sul totale delle ore.
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none">• conoscere l'importanza del gioco trasversalmente a tutte le età• valorizzare gli elementi caratteristici del gioco utili nell'educazione e nella formazione• creare un legame pratico-progettuale tra il gioco e la media education• conoscere le basi della media education all'interno del percorso ludico• sviluppare legami osservando l'odierna realtà dei media e i mutamenti legati alla DAD e alla FAD.
PROGRAMMA <ul style="list-style-type: none">• Le basi del gioco, le categorie e gli elementi del gioco, il valore del gioco• Casi studio• Costruzione di un prototipo di gioco personale, spunti progettuali• Presentazione dei prodotti realizzati e sperimentazione delle attività ludiche•
MAPPATURA DELLE COMPETENZE <ul style="list-style-type: none">- Comprendere il ruolo del gioco nell'apprendimento e nell'educazione- Saper progettare il gioco come incentivo per l'incontro, lo scambio, il decentramento
MODALITÀ DI VALUTAZIONE Valutazione qualitativa finale dei percorsi didattici progettati
MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE piattaforme streaming, slide, Padlet, Mentimeter, dispense
NUMERO MAX PARTECIPANTI 30

