

# GIOCANDO SI IMPARA

## Le vie ludiche per la didattica

*Genova, 31 ottobre 2018 - Auditorium Galata Museo del Mare*

**Coloro che fanno distinzione tra intrattenimento ed educazione forse non sanno che  
l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo**

*Marshall Mc Luhan*

Il convegno, organizzato da Iren in collaborazione con il MIUR, è rivolto in particolare ai docenti e intende esplorare le diverse vie ludiche per l'insegnamento. Rappresentanti del mondo accademico, pedagogisti, esperti di didattica e di comunicazione declineranno l'apparente ossimoro "Ludendo docere" approfondendo il connubio gioco/apprendimento nelle sue molteplici forme: dall'enigmistica ai giochi di ruolo, dai giochi tradizionali ai video games, con attenzione alle nuove tecnologie e le nuove pratiche di condivisione, coinvolgimento e comunicazione.

Sono previsti attestati di frequenza per i docenti che partecipano all'iniziativa. La partecipazione è libera.

## Programma

- 14.00 Registrazione dei partecipanti
- 14.30 Saluti e apertura dei lavori  
MIUR - USR Liguria
- 14.50 I sensi del gusto  
Paola Cavazzoni - Fondazione Reggio Children
- 15.10 La scienza in gioco  
Fiorenzo Alfieri, Luigi Civalleri - Centro Scienza Onlus
- 15.30 Giocampus: l'alleanza educativa per le future generazioni. Da progetto a istituzione.  
Elio Volta - Giocampus
- 15.50 Ra-giocare con le parole: l'enigmistica come strumento didattico  
Lucio Bigi - Studio Woquini
- 16.10 Il videogioco come esperienza formativa: serious game e gamification  
Daniele Zolezzi - 3D Lab Factory
- 16.30 Il gioco nell'educazione alla sostenibilità  
Roberto Veronesi - Iren
- 16.50 Il progetto Sei Ecologico  
Daniela Bergamotti - Iren
- 17.10 Dibattito e conclusioni