



Centro  
Linguistico  
d'Ateneo

# GIOCHIAMO INSIEME PER SCOPRIRE LE PAROLE CHIAVE DEL WEBINAR DI OGGI!

*Per ogni serie, trovate un nome che accomuna le tre parole*

- Oca
- Mani e villani
- Ragazzi

- Biforcuta
- Giapponese
- Bocca

- Condivisione
- Rete
- Ricerca di informazioni

- Maturi
- Grandi
- Responsabilità



# Che cos'è la glottodidattica ludica?

“Una pratica didattica che prevede l'uso di tecniche basate sulla ludicità e sul **gioco**”  
(Lombardo, 2006)

“Una metodologia che mira a proporre qualsiasi attività legata alla didattica in **forma giocosa**”  
(Begotti, 2006)



# Il concetto di "ludicità"

**"Un principio in base al quale per promuovere lo sviluppo globale dell'allievo si crea un ambiente di apprendimento rilassante, motivante e allo stesso tempo piacevole"**  
(Lombardo, 2006)

**"Con questo termine intendiamo la carica vitale in cui si integrano forti spinte motivazionali intrinseche con aspetti affettivo-emozioni, cognitivi e sociali dell'apprendente"**  
(Caon, Rutka, 2004)



# Il concetto di gioco

"Il gioco invece, è una **tecnica didattica** che, facendo leva sulla motivazione intrinseca, permette il conseguimento degli obiettivi e delle mete educative che caratterizzano l'educazione linguistica"  
(Lombardo, 2006)



# Alcune precisazioni

**Il gioco didattico è un modo piacevole di conquistare nuove conoscenze e competenze, abilità personali e sociali  
(Caon, Rutka, 2004)**

*In linea con questo concetto di gioco didattico,  
all'interno di questo quadro teorico possono rientrare tutte  
quelle attività sostenute da motivazione intrinseca che, pur non avendo  
caratteristiche palesemente ludiche,  
coinvolgono gli studenti in un ambiente positivo e rilassato.*



# DOMANDA 😊

**Secondo voi, quali sono gli aspetti  
positivi della glottodidattica ludica?  
Perché usarla?**



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



# Perché usarla

- **aumenta la motivazione degli studenti adulti**
- **abbassa il filtro affettivo (se ben gestita)**
- **alleggerisce i temi trattati**
- **dà ritmo alla lezione**
- **sviluppa la competenza comunicativa**
- **aiuta gli studenti a praticare e a memorizzare aspetti linguistici nel breve, nel medio e nel lungo termine**
- **attiva i diversi tipi di intelligenza**
- **spesso aumenta un approccio induttivo alla lingua**
- **promuove il multiculturalismo**





# Componenti in gioco

- a) **affettive** (il divertimento, il piacere...)
- b) **sociali** (la squadra, il gruppo, il rispetto delle regole...)
- c) **motorie e psicomotorie** (il movimento, la coordinazione, l'equilibrio...)
- d) **cognitive** (l'elaborazione di strategie di gioco, l'apprendimento di regole...)
- e) **emotive** (la tensione, la sfida, il senso di liberazione, la paura...)
- f) **culturali** (le regole specifiche e le modalità di relazione)
- g) **transculturali** (la necessità delle regole e la necessità, affinché ci sia gioco, del rispetto delle stesse)

(Caon, Rutka, 2004)



# DOMANDA 😊

**Secondo voi, quali sono le teorie a sostegno della glottodidattica ludica?**



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



# Teorie a sostegno

Secondo i principi **dell'approccio umanistico affettivo** e delle teorie costruttiviste è fondamentale che ci sia un coinvolgimento attivo e totale dello studente nel processo di apprendimento.

**La ludicità e il gioco** rispondono bene a tale scopo, perché giocare fa abbassare i livelli di ansia creando così le condizioni favorevoli perché lo studente apprenda.

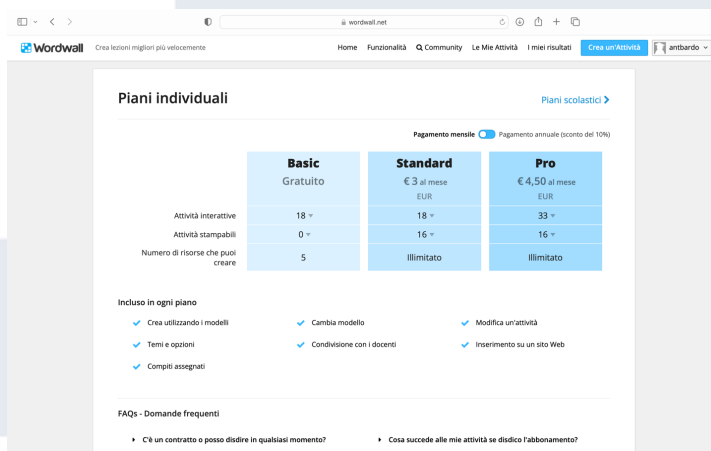
Anche **l'approccio comunicativo** lo sposa a pieno, in quanto ha un grandissimo potenziale sullo sviluppo delle capacità comunicative del discente.



# GIOCHIAMO!

Wordwall è una piattaforma digitale che permette di creare attività ludiche per gli studenti.

[www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)



The screenshot shows the Wordwall website's pricing page. The browser address bar displays 'www.wordwall.net'. The page title is 'Piani individuali' with a link to 'Piani scolastici'. There are two radio buttons for payment frequency: 'Pagamento mensile' (selected) and 'Pagamento annuale (sconto del 10%)'. A table compares three plans: Basic (Gratuito), Standard (€ 3 al mese), and Pro (€ 4,50 al mese). Below the table, a list of features included in each plan is shown with checkmarks. At the bottom, there are two frequently asked questions.

	Basic Gratuito	Standard € 3 al mese EUR	Pro € 4,50 al mese EUR
Attività interattive	18 +	18 +	33 +
Attività stampabili	0 +	16 +	16 +
Numero di risorse che puoi creare	5	Illimitato	Illimitato

**Incluso in ogni piano**

- ✓ Crea utilizzando i modelli
- ✓ Cambia modello
- ✓ Modifica un'attività
- ✓ Temi e opzioni
- ✓ Condivisione con i docenti
- ✓ Inserimento su un sito Web
- ✓ Compiti assegnati

**FAQs - Domande frequenti**

- C'è un contratto o posso disdire in qualsiasi momento?
- Cosa succede alle mie attività se disdico l'abbonamento?



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



## Versione gratuita

- Potete creare fino a cinque attività e impostarle come compito in modo illimitato
- Utilizzare le attività condivise dagli altri utenti e impostarle come compito in modo illimitato

## Versione a pagamento

- Potete creare tutte le attività che volete e impostarle come compito in modo illimitato



# La glottodidattica ludica (considerazioni personali)

## La glottodidattica ludica:

- è un modo di guardare l'apprendimento
- è utile a favorire l'apprendimento attraverso dei giochi
- non si esaurisce nel gioco
- è un approccio che, attraverso il gioco, aiuta a creare un ambiente piacevole e rilassato in aula
- spinge l'insegnante verso un apprendimento motivante, efficace e "leggero"



# DOMANDA 😊

**Secondo voi, quali sono i miti da sfatare sul gioco in aula con studenti adulti?**



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



## Miti da sfatare (secondo me)

- gli studenti adulti sono restii al gioco e lo vedono come una perdita di tempo
- è necessario spiegare sempre prima (e/o dopo) perché stiamo facendo (e/o abbiamo fatto) quel tipo di attività ludica
- il momento di metacognizione (di riflessione dopo il gioco) è fondamentale per la buona riuscita dell'attività





# Con chi viene utilizzata oggi?

Inizialmente veniva utilizzata per lo più con i bambini e gli adolescenti. Oggi invece viene proposta frequentemente agli **studenti di tutte le età**.

**Il gioco infatti, non si esaurisce nell'infanzia, ma mantiene la sua carica vitale e motivazionale per tutta la vita dell'essere umano.**



# Altre domande?



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM



# Grazie per la partecipazione!

Fine 😊



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
CENTRO LINGUISTICO D'ATENEO SLAM

