



LICEO



GIUSEPPE TARANTINO
GRAVINA IN PUGLIA



Piano di formazione personale docente

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'ludica' e apprendimento cooperativo

**Prof. Annalisa Caputo
(Uniba)**



Piano di formazione personale docente



Prof. Annalisa Caputo
(Uniba)

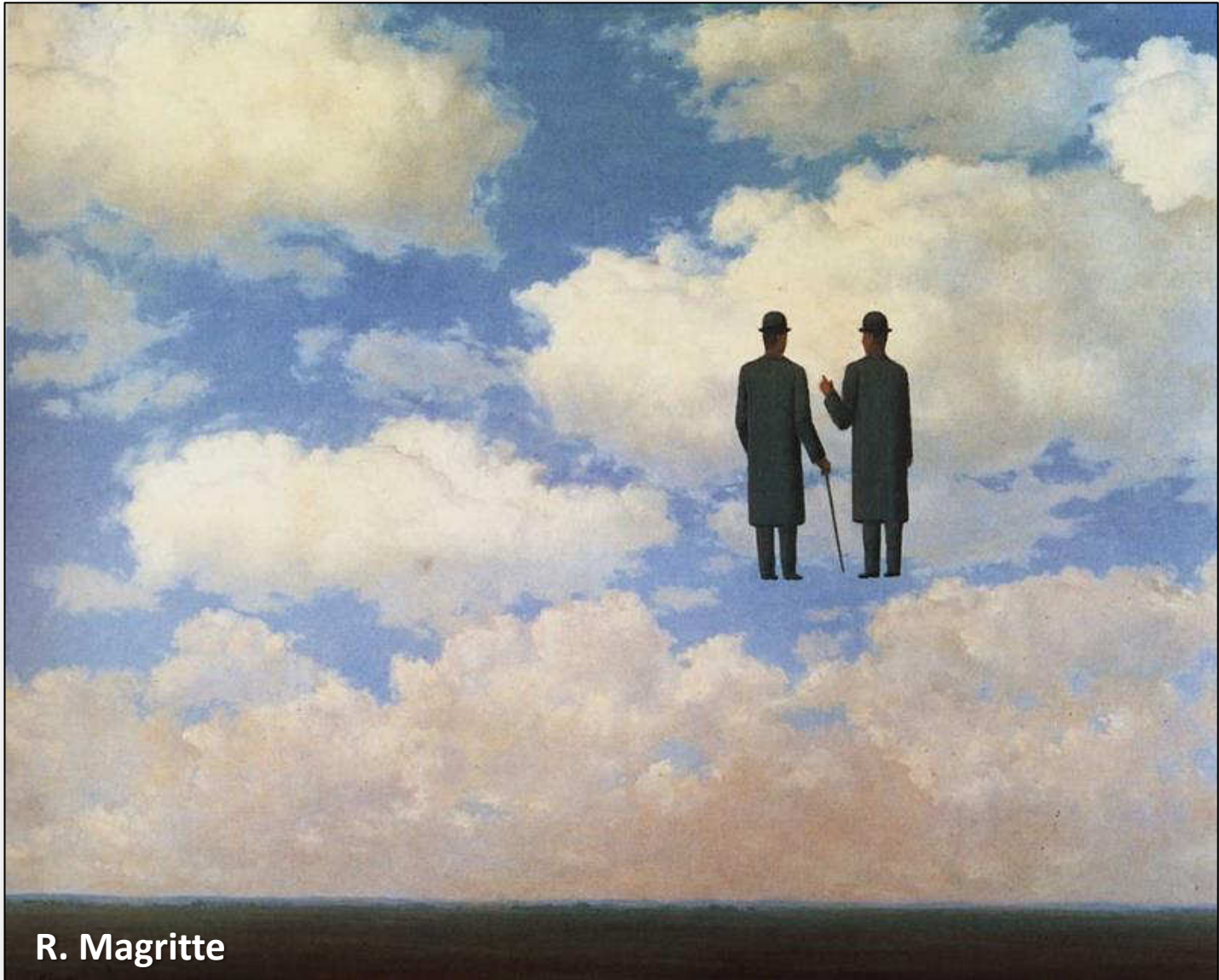
1) Introduzione

Uno scambio di esperienze



1) Introduzione

Uno scambio di esperienze



1) Introduzione

Uno scambio di esperienze




A. Giacometti

1) Introduzione

Uno scambio di esperienze

Scheda di (auto)verifica

Prof. Annalisa Caputo - Didattica della filosofia (Uniba) - annalisa.caputo@uniba.it
Associazione culturale *Il gioco del pensiero* - Rivista internazionale di filosofia: "Logoi" (www.logoi.it)

 **LICEO GIUSEPPE TARANTINO**

7 settembre 2017
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE IN ENTRATA

"Didattica 'ludica' e apprendimento cooperativo"
[Piano di formazione personale docente:
Didattica per competenze e innovazione metodologica]

La scheda verrà riconsegnata in forma anonima.

Disciplina insegnata

Tipo di Liceo Biennio o Triennio

Hai mai usato in classe giochi didattici?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Fai uso di didattica laboratoriale (o utilizzi lavori di gruppo) nelle tue classi?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Come valuti il tuo livello di interesse rispetto al tema di questo Corso?
1: Molto basso
2: Basso
3: Medio
4: Alto

Perché?

Prof. Annalisa Caputo - Didattica della filosofia (Uniba) - annalisa.caputo@uniba.it
Associazione culturale *Il gioco del pensiero* - Rivista internazionale di filosofia: "Logoi" (www.logoi.it)

 **LICEO GIUSEPPE TARANTINO**

7 settembre 2017
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE IN ENTRATA

"Didattica 'ludica' e apprendimento cooperativo"
[Piano di formazione personale docente:
Didattica per competenze e innovazione metodologica]

La scheda verrà riconsegnata in forma anonima.

Disciplina insegnata

Tipo di Liceo Biennio o Triennio

Hai mai usato in classe giochi didattici?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Fai uso di didattica laboratoriale (o utilizzi lavori di gruppo) nelle tue classi?
1: No

1) Introduzione **Uno scambio di esperienze**

Scheda di (auto)verifica
in entrata:

lavoro sui nostri «pregiudizi»
(H. G. Gadamer)



J. Ensor (1899)

1) Introduzione

Uno scambio di esperienze

**Lavoro sui
nostri
«pregiudizi»**

**1) Diventarne
consapevole**



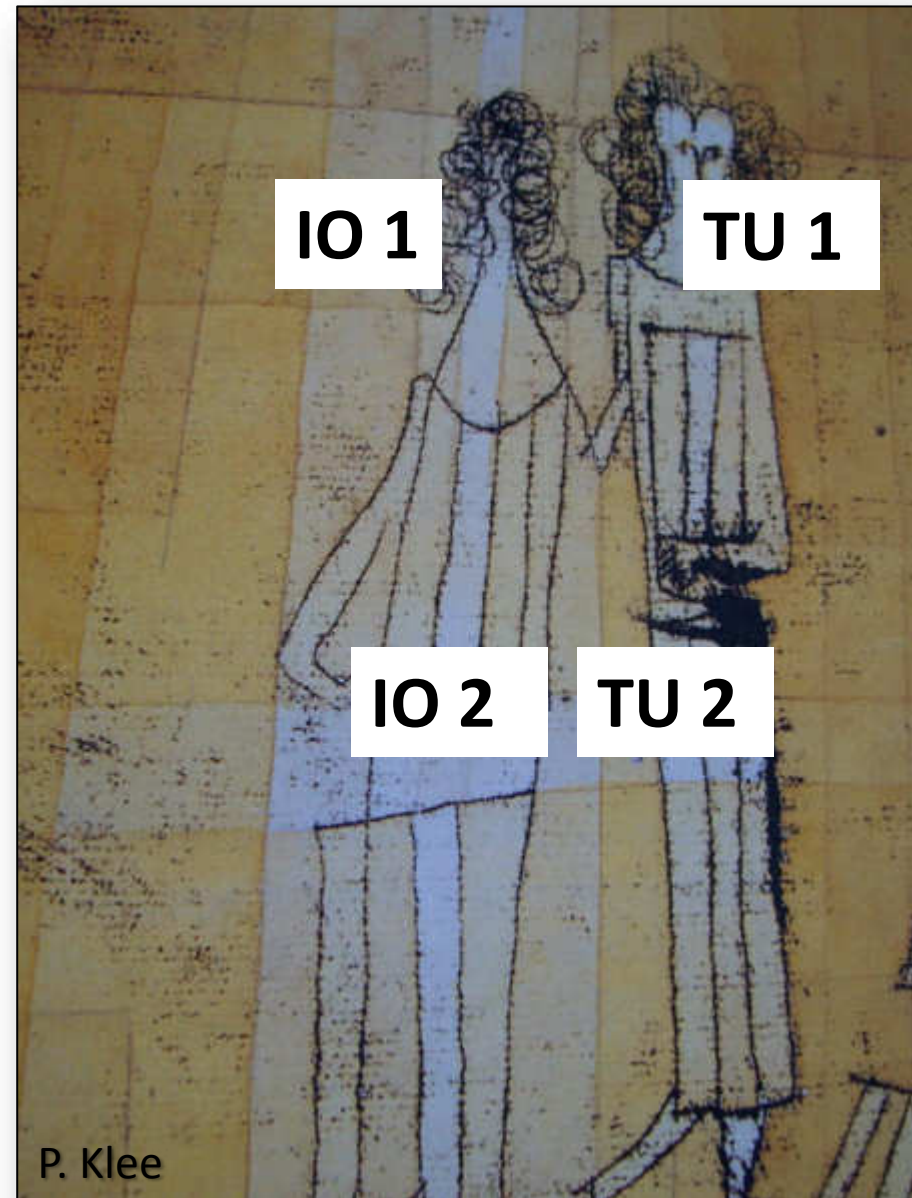
M. Pistoletto

1) Introduzione

Uno scambio di esperienze

Lavoro sui nostri «pregiudizi»

- 1) Diventarne consapevoli
- 2) Arricchirsi con la prospettiva dell'altro



1) Introduzione **Uno scambio di esperienze**

«Invero questi, come ho dimostrato, non sarebbero stati ‘miei lettori’, ma i lettori di se stessi. L’opera dello scrittore è solo qualcosa di simile a quelle **lenti di ingrandimento** che l’ottico (...) porge al cliente; uno strumento offerto al lettore per discernere ciò che forse, senza quel libro, non avrebbe mai potuto intravedere di se stesso. (...) L’autore deve lasciare la massima libertà al lettore, dicendogli: “Guardi lei stesso si vede meglio con quella lente, con questa, con quest’altra...”»

[M. Proust, *Il tempo ritrovato*]

**Paul Ricoeur
e il lettore**




1) Introduzione

Uno scambio di esperienze

Scheda di (auto)verifica

Prof. Annalisa Caputo - Didattica della filosofia (Uniba) - annalisa.caputo@uniba.it
Associazione culturale *Il gioco del pensiero* - Rivista internazionale di filosofia: "Logoi" (www.logoi.it)

 **LICEO GIUSEPPE TARANTINO**

7 settembre 2017
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE IN ENTRATA

"Didattica 'ludica' e apprendimento cooperativo"
[Piano di formazione personale docente:
Didattica per competenze e innovazione metodologica]

La scheda verrà riconsegnata in forma anonima.

Disciplina insegnata

Tipo di Liceo Biennio o Triennio

Hai mai usato in classe giochi didattici?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Fai uso di didattica laboratoriale (o utilizzi lavori di gruppo) nelle tue classi?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Come valuti il tuo livello di interesse rispetto al tema di questo Corso?
1: Molto basso
2: Basso
3: Medio
4: Alto

Perché?

Prof. Annalisa Caputo - Didattica della filosofia (Uniba) - annalisa.caputo@uniba.it
Associazione culturale *Il gioco del pensiero* - Rivista internazionale di filosofia: "Logoi" (www.logoi.it)

 **LICEO GIUSEPPE TARANTINO**

7 settembre 2017
SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE IN ENTRATA

"Didattica 'ludica' e apprendimento cooperativo"
[Piano di formazione personale docente:
Didattica per competenze e innovazione metodologica]

La scheda verrà riconsegnata in forma anonima.

Disciplina insegnata

Tipo di Liceo Biennio o Triennio

Hai mai usato in classe giochi didattici?
1: No
2: Raramente
3: Qualche volta
4: Spesso

Se sì, come valuti l'esperienza?
1: Negativa
2: Non sempre e del tutto positiva
3: Discreta
4: Buona

Fai uso di didattica laboratoriale (o utilizzi lavori di gruppo) nelle tue classi?
1: No



LICEO



GIUSEPPE TARANTINO
GRAVINA IN PUGLIA



UNIONE EUROPEA

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

- 7 settembre:** Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico
- 13 settembre:** Primo laboratorio cooperativo
- 14 settembre:** Secondo laboratorio cooperativo
- 26: settembre:** Restituzione e confronto finale

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze**
 - 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico**
 - 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?**
 - 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo**
 - 5) Un pensiero in gioco... perché?**
-
- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari**
 - 7) Alcune proposte trasversali?**

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

1) Perché una proposta di questo tipo?
Il regime delle competenze



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici dell'apprendimento ... per i percorsi liceali, **marzo 2010**

Raccomandazione del Parlamento europeo ... dell'aprile 2008 sul... Quadro europeo delle qualifiche dell'apprendimento permanente



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

2010: Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici dell'apprendimento ... per i percorsi liceali

2008: Raccomandazione del Parlamento europeo ... sul Quadro europeo delle qualifiche dell'apprendimento permanente

COMPETENZA:

Comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale



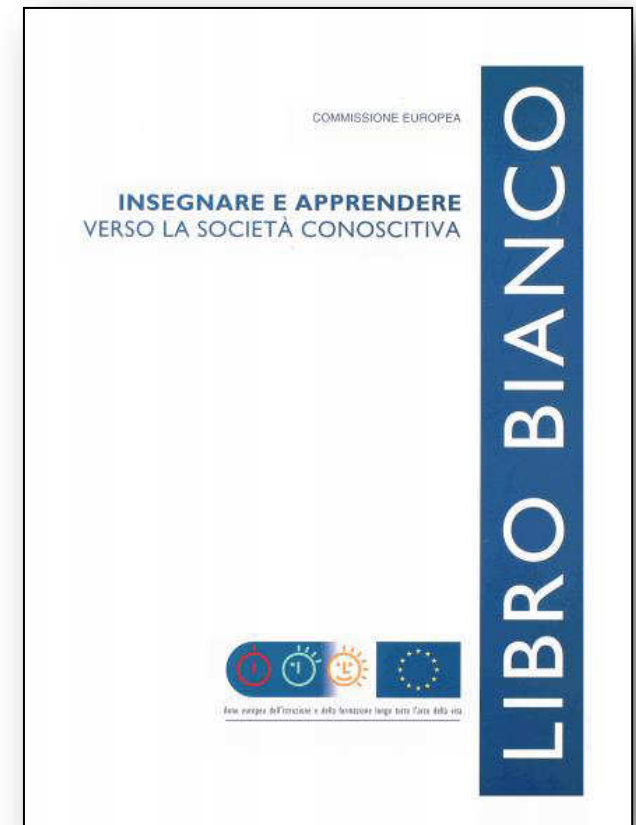
A. Giacometti (1958)

1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

2010: Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici dell'apprendimento ... per i percorsi liceali

2008: Raccomandazione del Parlamento europeo ... sul Quadro europeo delle qualifiche dell'apprendimento permanente

1990; '94: Unesco
(Lifelong learning for all)



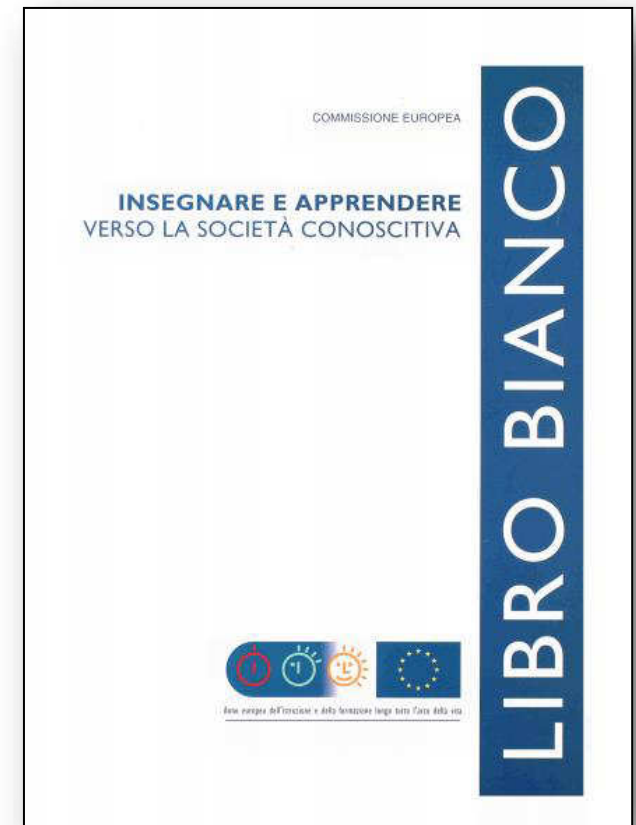
1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

2010: Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici dell'apprendimento ... per i percorsi liceali

2008: Raccomandazione del Parlamento europeo ... sul Quadro europeo delle qualifiche dell'apprendimento permanente

1995: Libro bianco su Istruzione e formazione, Commissione europea 1995

1990; '94: Unesco
(Lifelong learning for all)



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

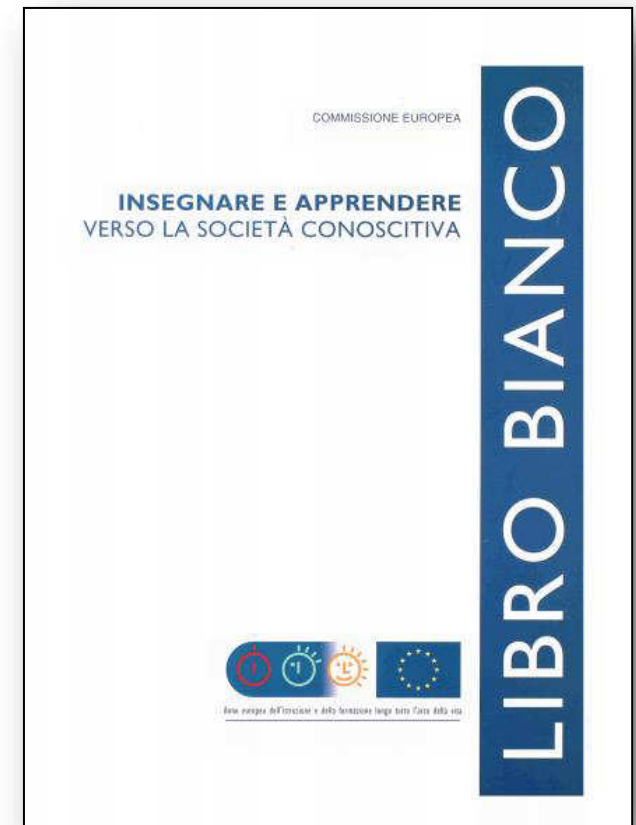
2010: Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici dell'apprendimento ... per i percorsi liceali

2008: Raccomandazione del Parlamento europeo ... sul Quadro europeo delle qualifiche dell'apprendimento permanente

1997: OCSE-deSeCo (Definition and Selection of Competencies)

1995: Libro bianco su Istruzione e formazione, Commissione europea 1995

1990; '94: Unesco (Lifelong learning for all)



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

Mondo del lavoro

Internazionalizzazione delle carriere

Life long learning for all



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

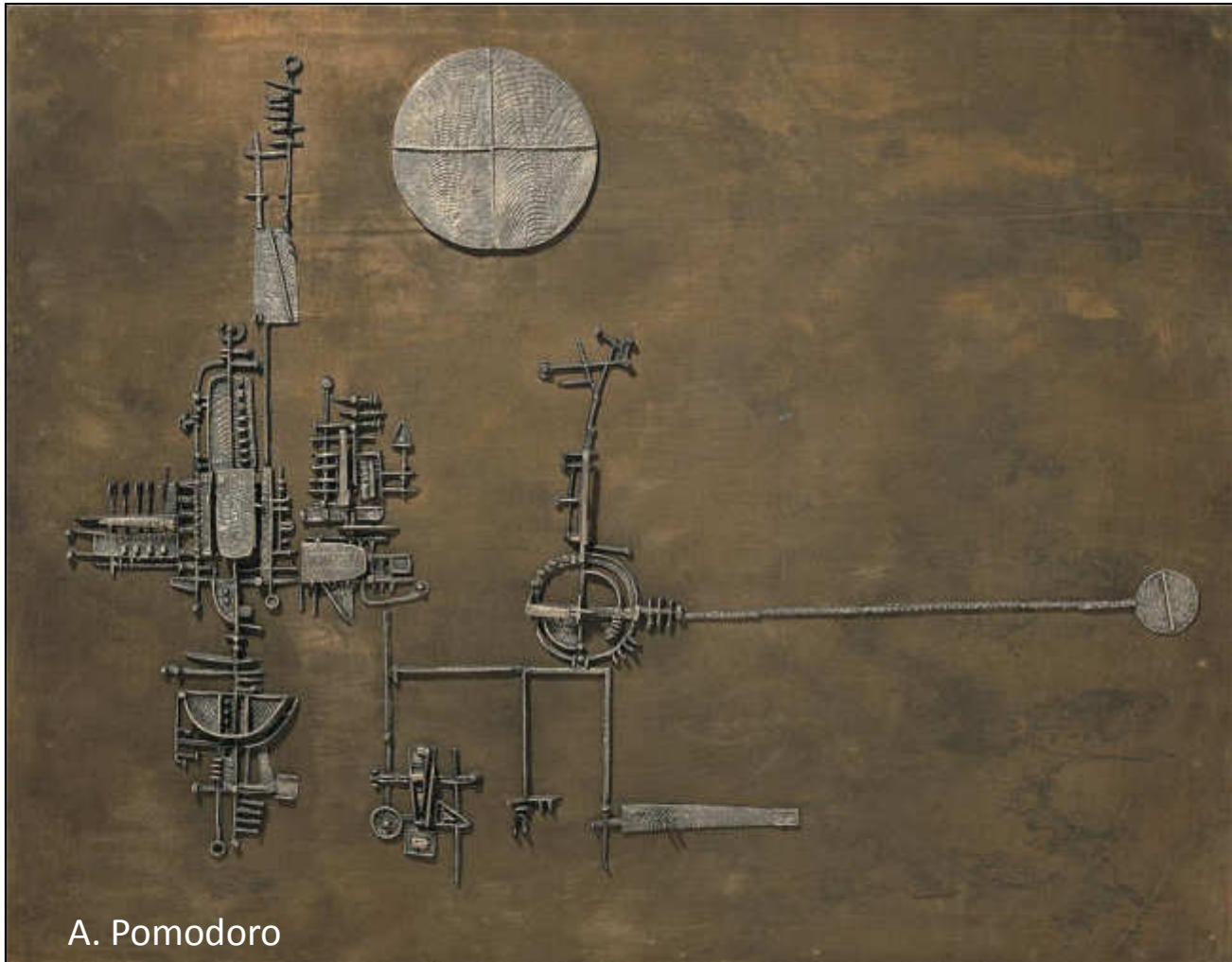
ISTRUZIONE MIGLIORE O SUBORDINATA ALLE LOGICHE ECONOMICHE



G. Baseliz (2009)

1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

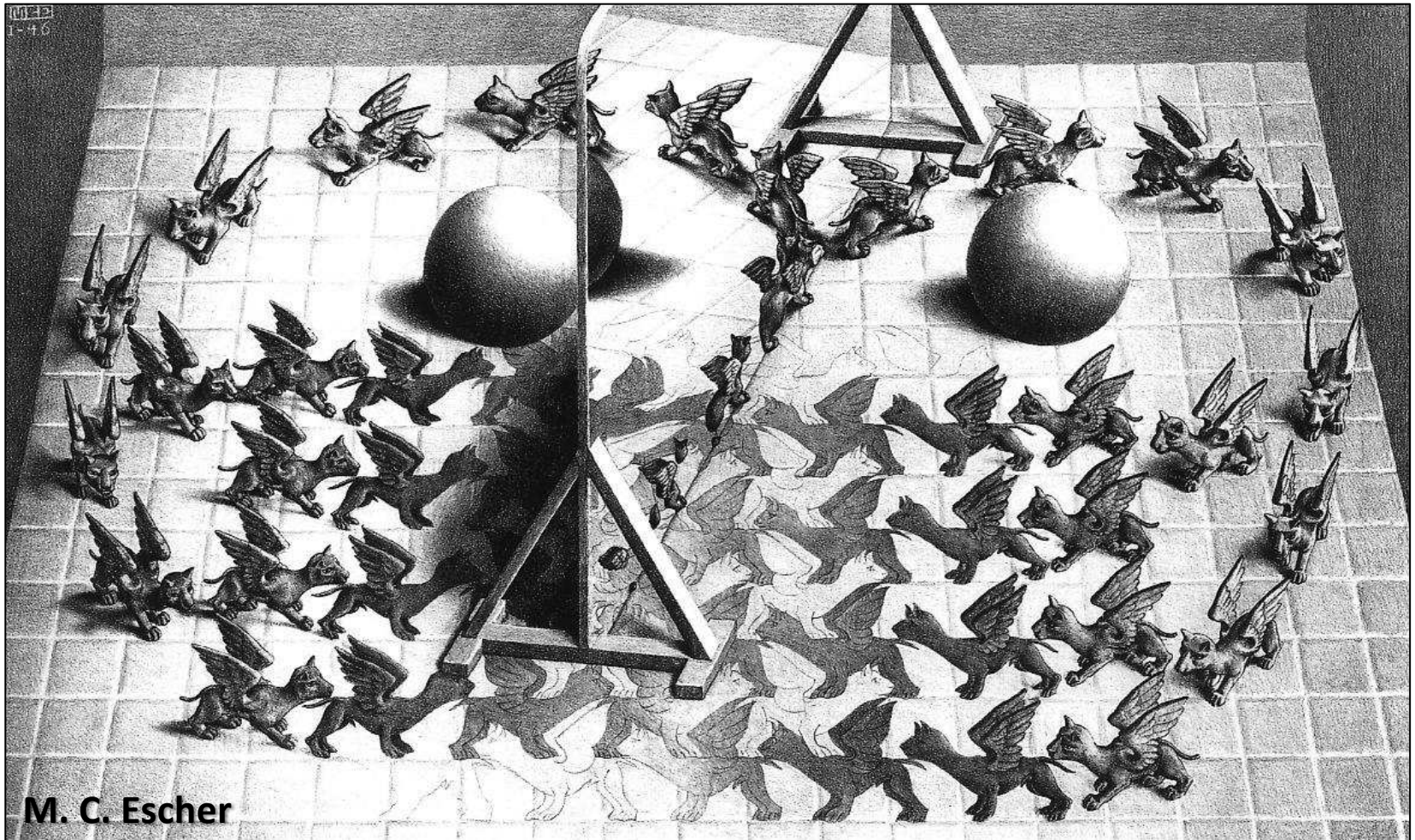
CENTRALITA' DELLO STUDENTE O INUTILE BUROCRATIZZAZIONE



A. Pomodoro

1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze

CENTRALITA' DEL FARE O DISSOLVERSI DEL SAPERE



1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze



G. Baseliz (2009)

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze**
- 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico**
- 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?**
- 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo**
- 5) Un pensiero in gioco... perché?**

- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari**
- 7) Alcune proposte trasversali?**

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico

CUM-PETERE

Andare verso qualcosa
(petere)

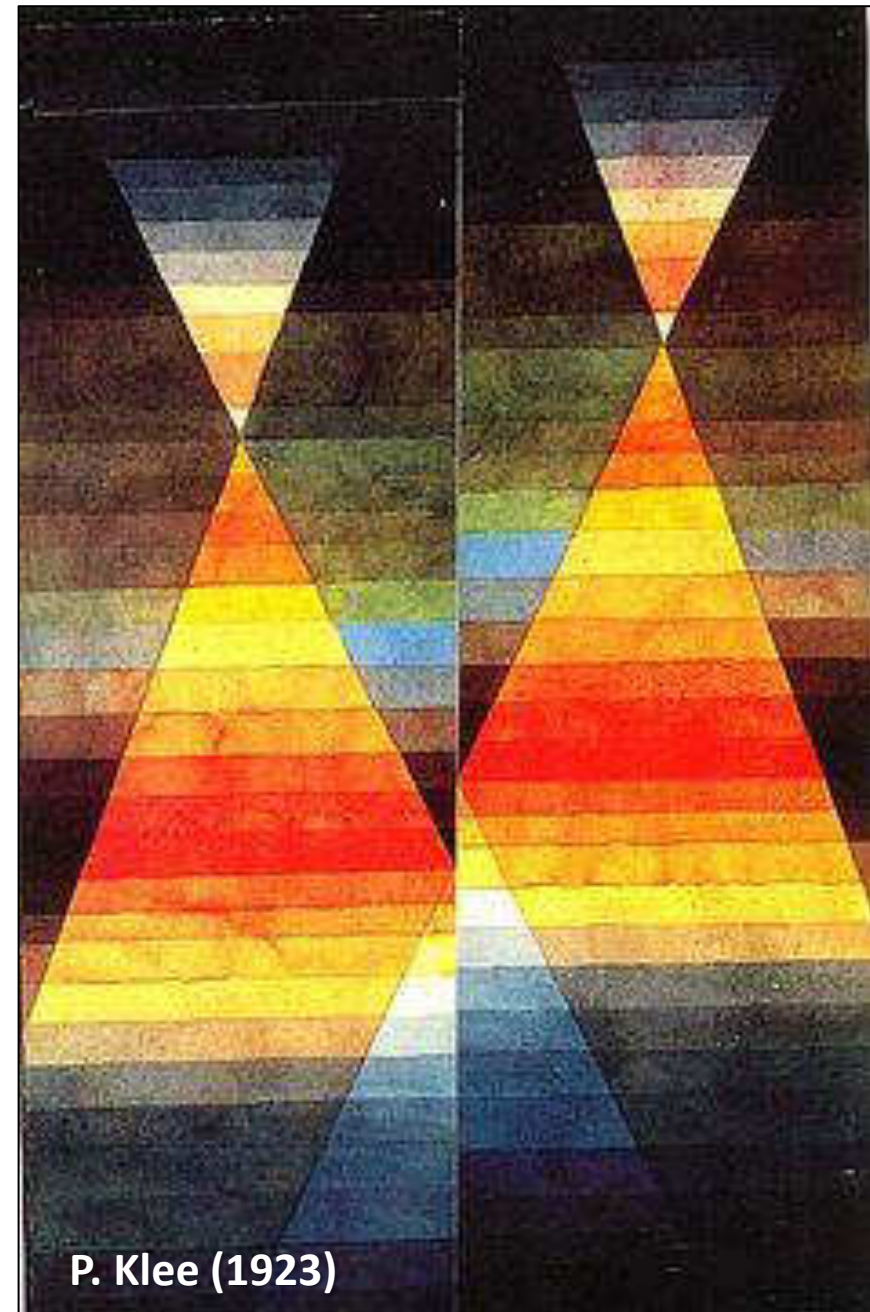
... insieme (cum)

con-correre

competizione

spettare-a

(essere capaci di)



P. Klee (1923)

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico

CUM-PETERE

Andare verso qualcosa
(petere)

... insieme (cum)

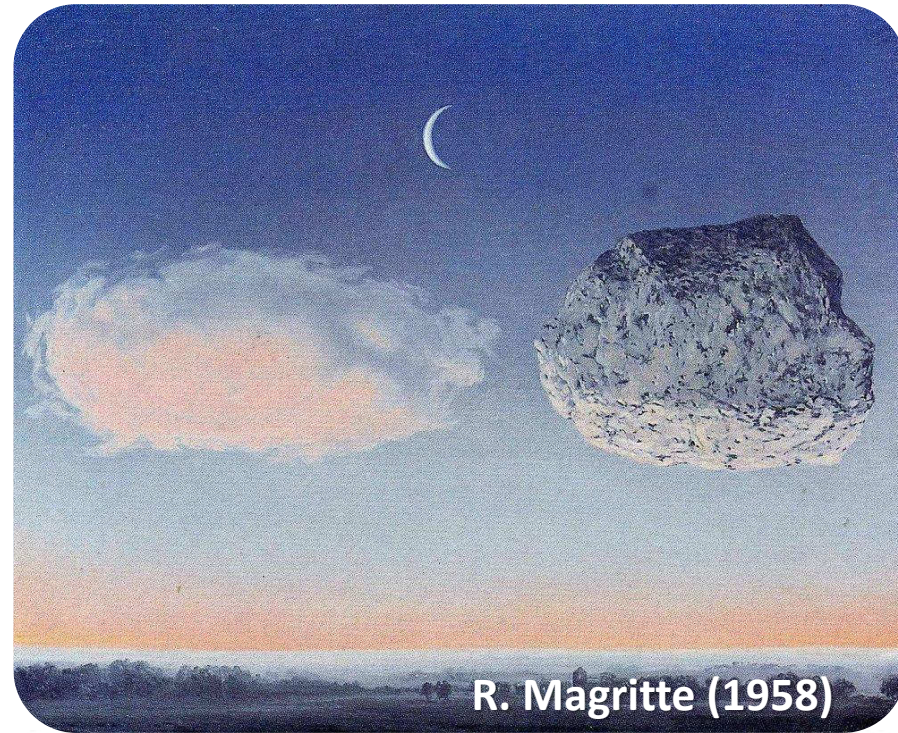
con-correre

competizione

spettare-a

(essere capaci di)

**METODO
INDIVIDUALE
COOPERATIVO E
COMPETITIVO**



2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico



**METODO
INDIVIDUALE
COOPERATIVO E
COMPETITIVO**

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)



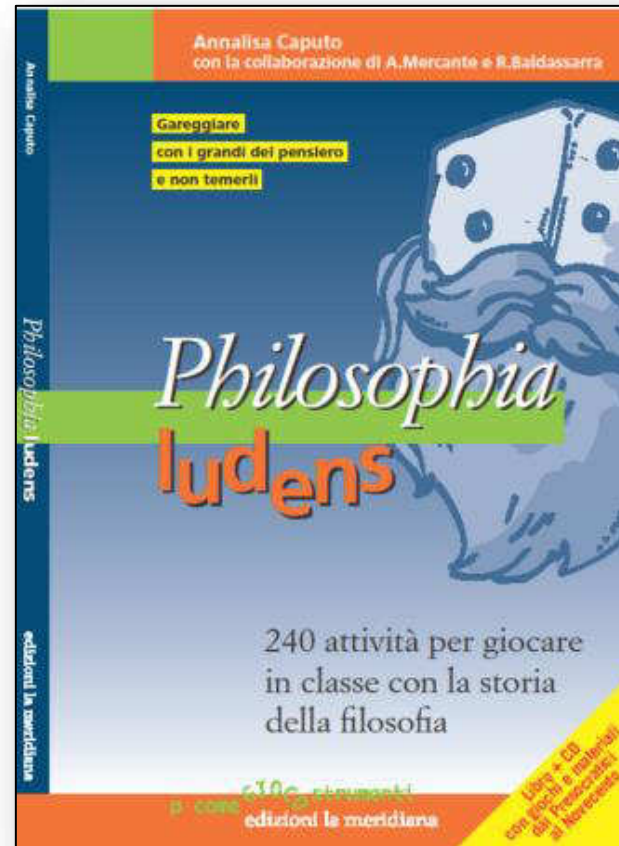
Bruegel, Giochi di fanciulli

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)

A. Caputo, *Philosophia ludens*:
240 attività per giocare in classe
con la storia della filosofia, Meridiana, Bari, 2011

F. De Natale, A. Caputo,
A. Mercante, R. Baldassarra,
*Un pensiero in gioco. Storie,
teorie ed esperienze di didattica
ludica in filosofia*, Stilo, Bari, 2011.




2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)

www.logoi.ph

Rivista di filosofia
Journal of Philosophy
ISSN 2420-9775
Anno III, N. 8
Online 30/06/2017
Mimesis Edizioni

LOGOI.ph



CHI SIAMO BOARD	INFORMAZIONI INFO	MANIFESTO MANIFESTO	SUBMIT SUBMIT	CALL FOR PAPERS CALL FOR PAPERS	CONTATTI CONTACTS
----------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	--	------------------------------------


Notizie / **News** Newsletter / **Newsletter**

30.06.2017 | **PROSSIMO CALL FOR PAPER DEDICATO AD HEIDEGGER**

Email

Iscriviti / Subscribe

Archivio / **Archive** Autori / **Autors** Cerca / **Search**



Mirror of Languages / **Linguaggi allo specchio** Suggestions / **Blogoi** Scuola in Gioco / **School at Play** Philosophia Ludens

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)

NON IN ALTERNATIVA AGLI STRUMENTI TRADIZIONALI

(lezione frontale, interrogazione, studio individuale, Manuale, testi...)



H. Moore

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficienzismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)

NON IN ALTERNATIVA AGLI STRUMENTI TRADIZIONALI

(lezione frontale, interrogazione, studio individuale, Manuale, testi...)



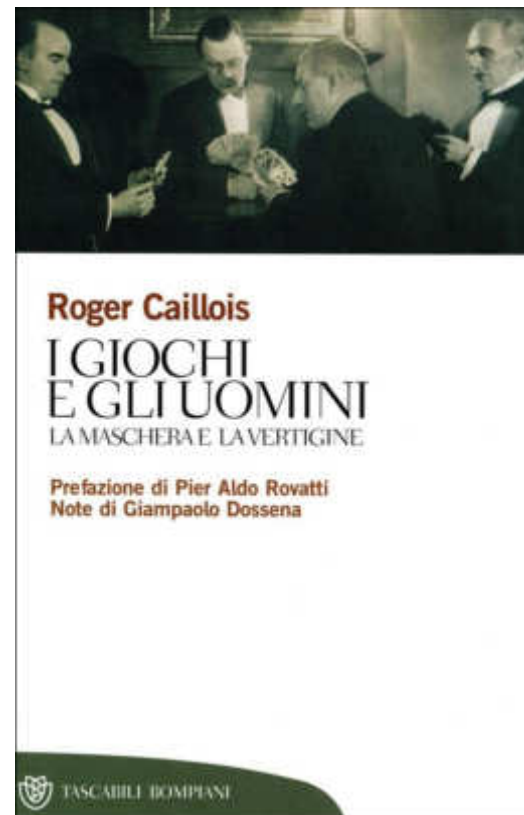
Y. Yerka

2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico

Progetto di ricerca «Un pensiero in gioco» (*Philosophia ludens*)

NON IN ALTERNATIVA AGLI STRUMENTI TRADIZIONALI

(lezione frontale, interrogazione, studio individuale, Manuale, testi...)



**IL GIOCO E'
INTERRUZIONE
DELLA VITA
ORDINARIA**

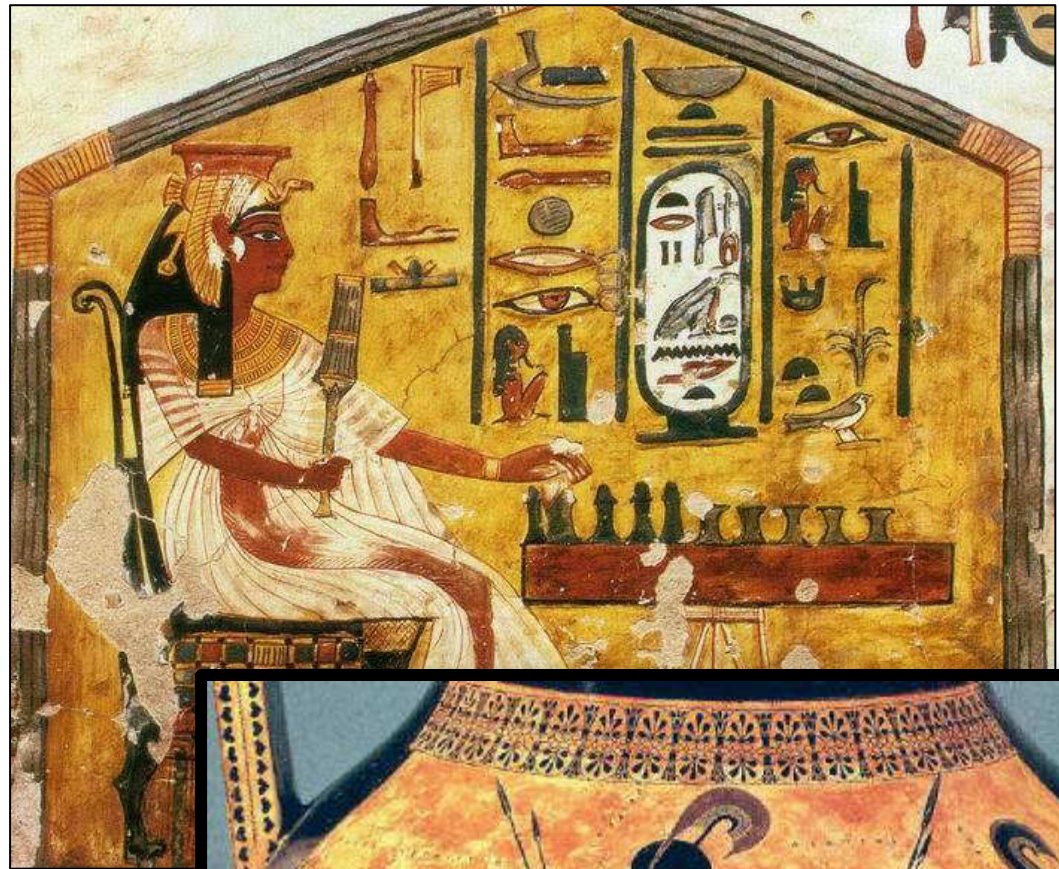
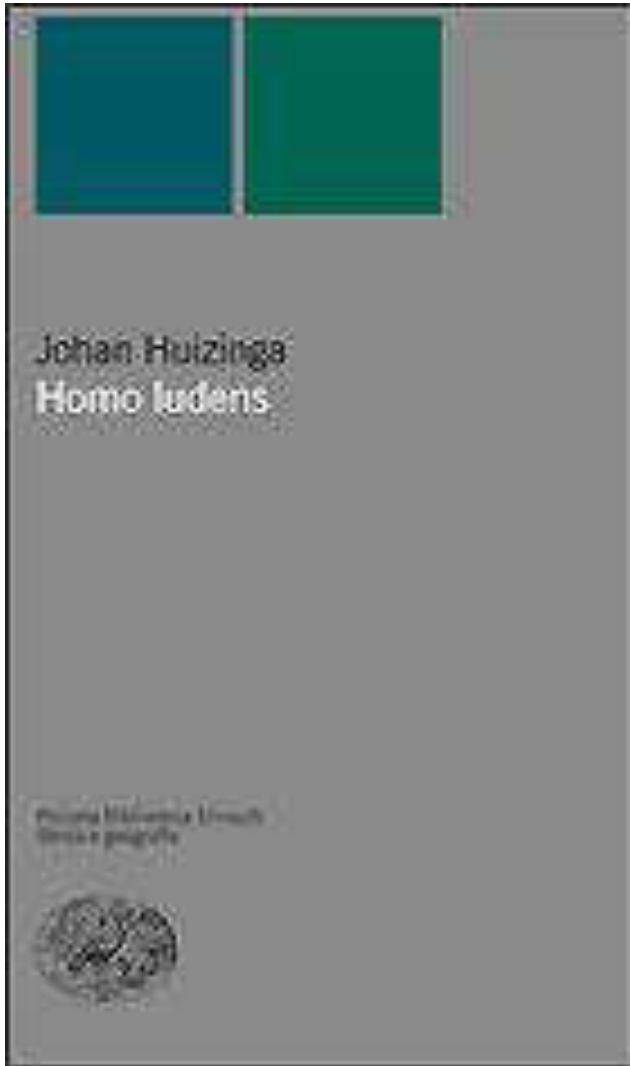
Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

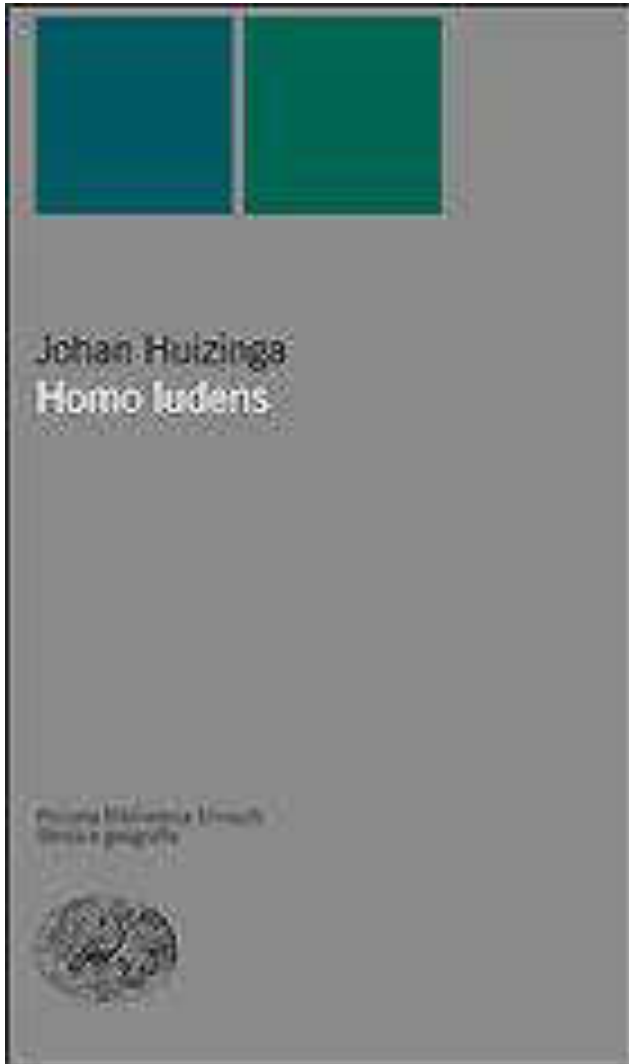
7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze**
 - 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico**
 - 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?**
 - 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo**
 - 5) Un pensiero in gioco... perché?**
-
- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari**
 - 7) Alcune proposte trasversali?**

3) Come nasce la didattica ludica in Italia?



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

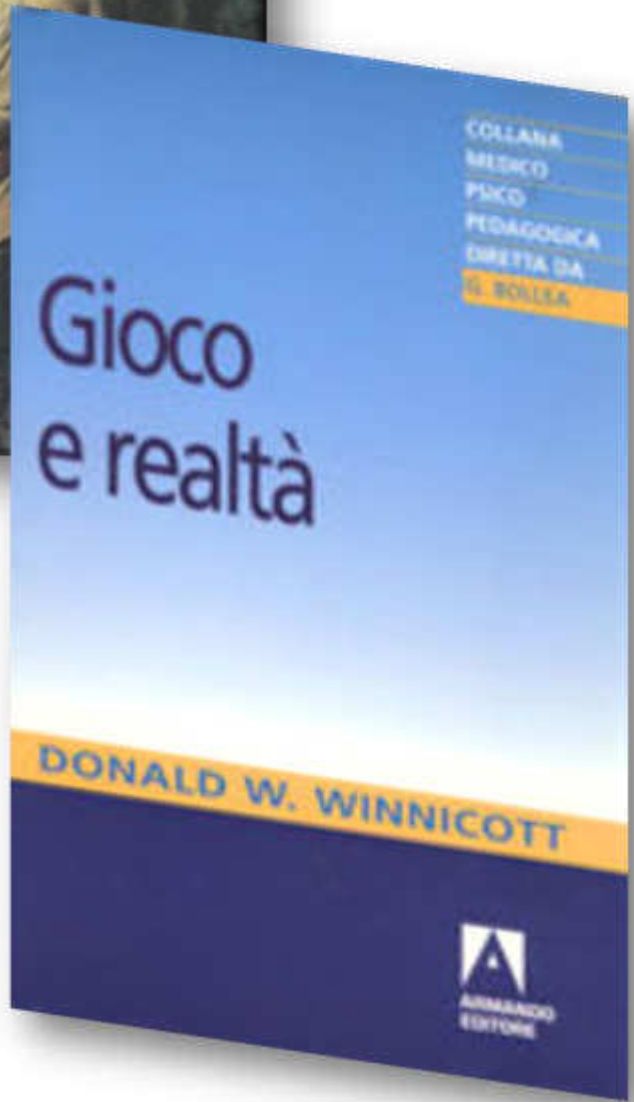


3) Come nasce la didattica ludica in Italia?



C. D. Friedrich

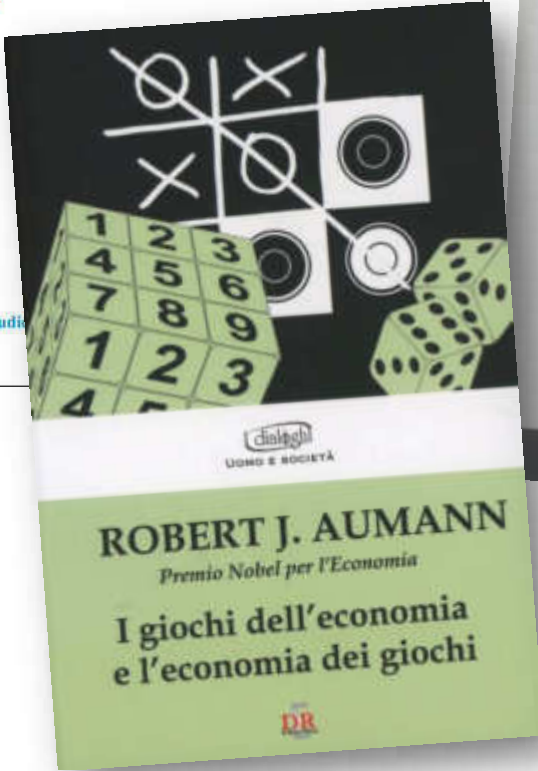
3) Come nasce la didattica ludica in Italia?



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

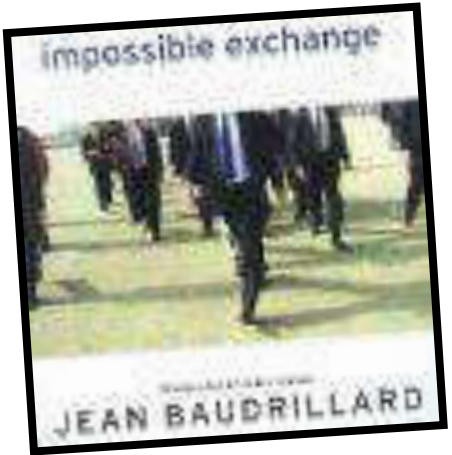
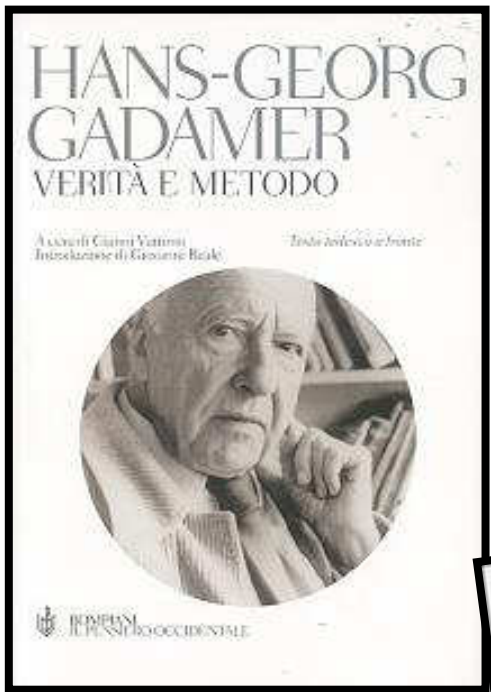
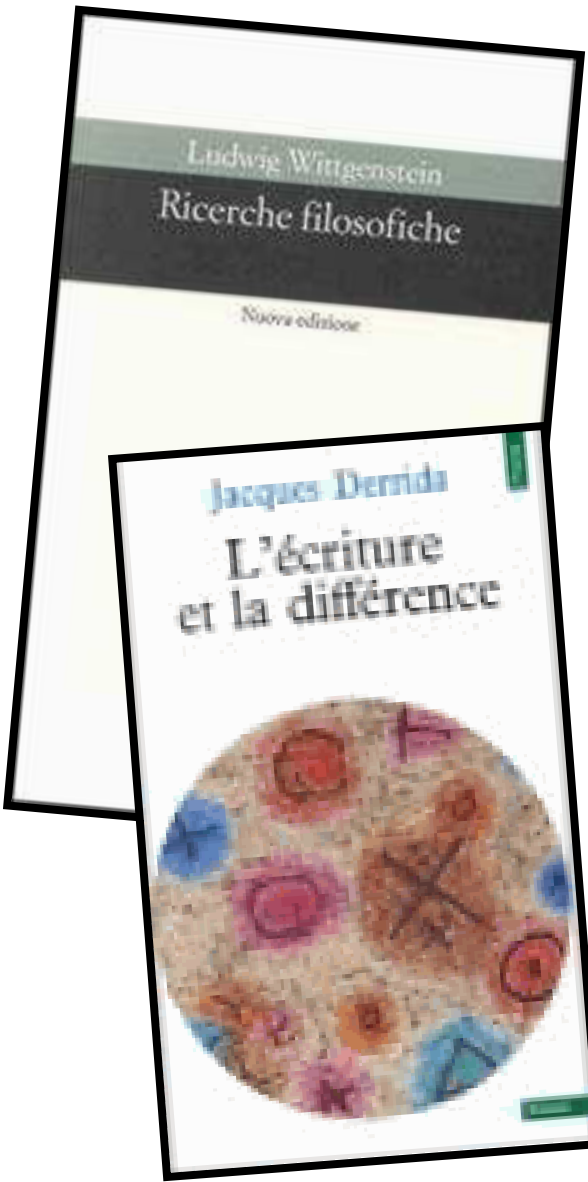
Oggi il gioco si studia negli ambiti più svariati

Ludica



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

Oggi il gioco si studia negli ambiti più svariati



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

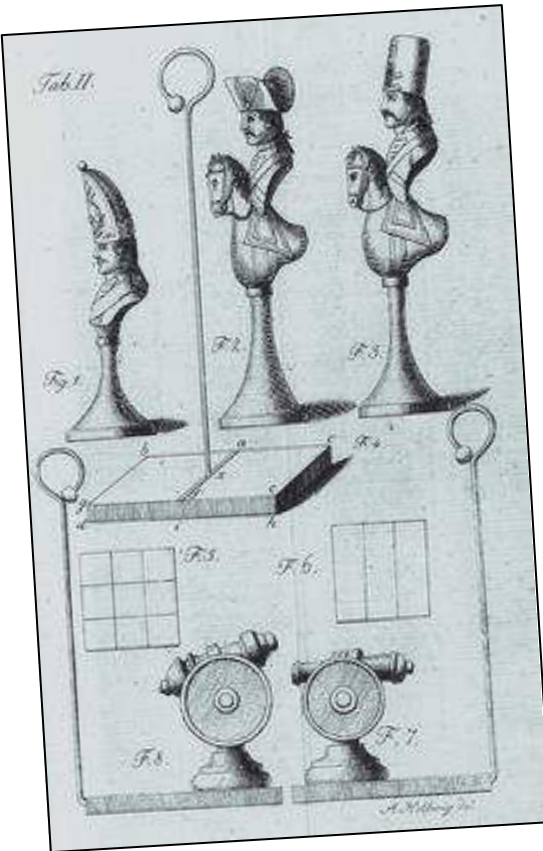


Kandinsky, Composizione
sul gioco degli scacchi

3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

1) Giochi di simulazione

a) Kriegsspielen, Wargame



LE GLORIE ITALIANE

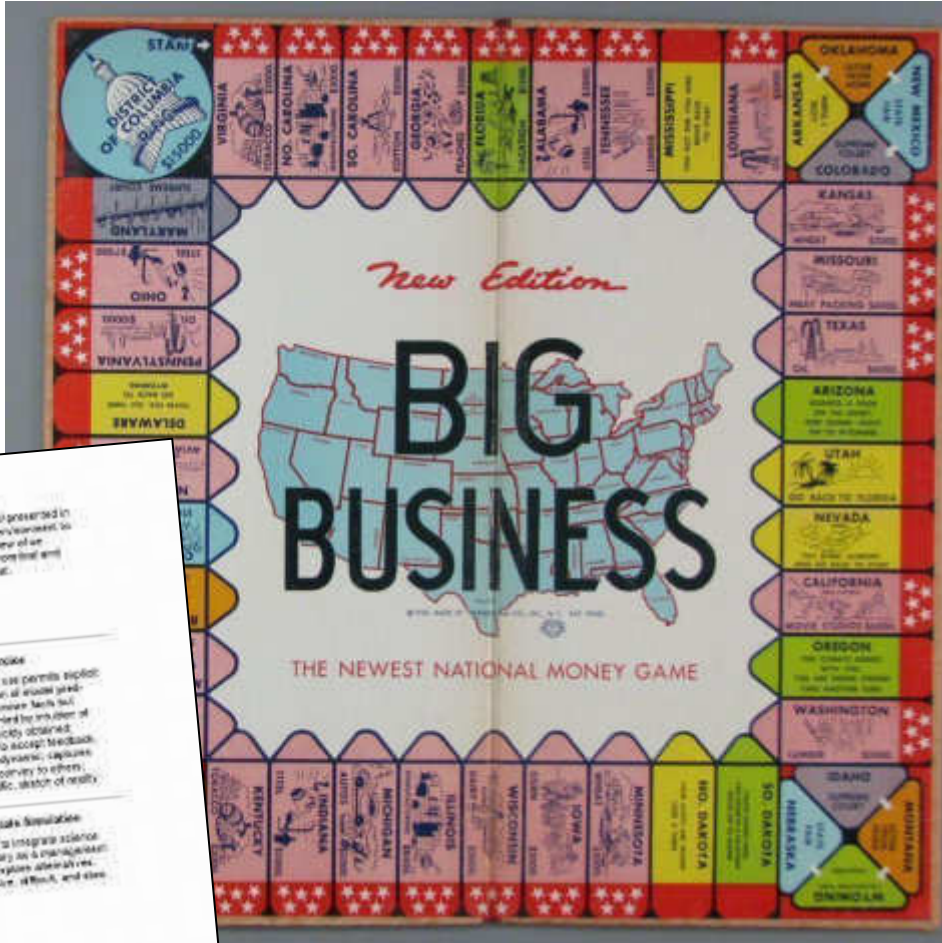
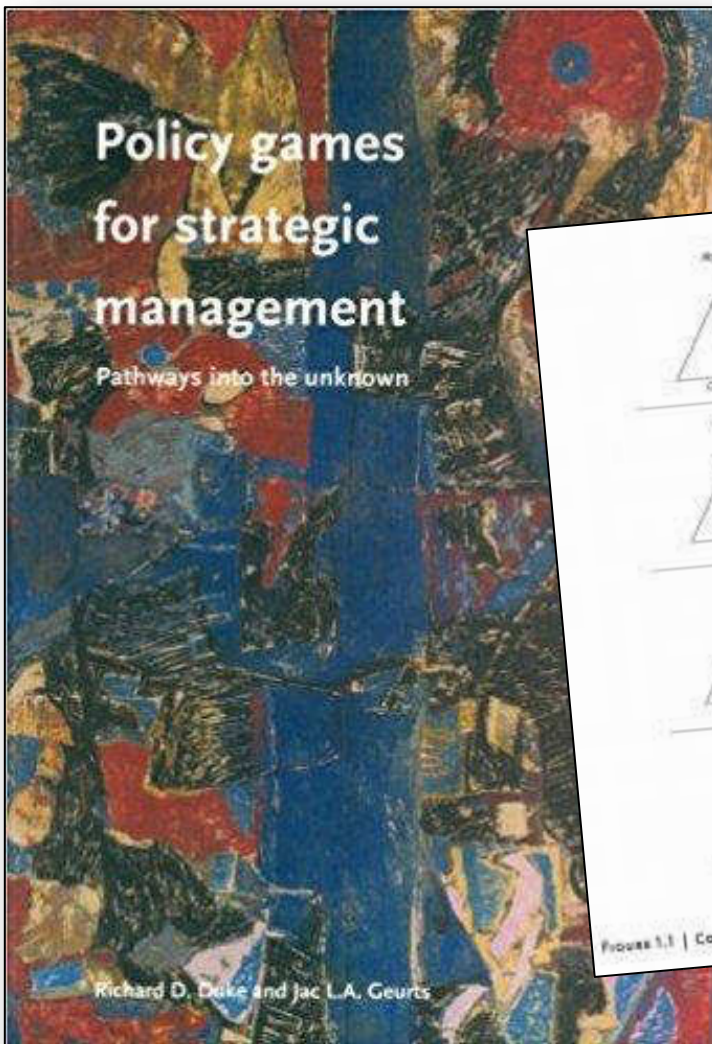


Autore: G. Gallizioli
Anno: 1915
Luogo: Milano, Italia
Gioco di percorso: 79 caselle numerate
Materiale: carta
Dimensioni: 460x630 (con cornice 470x640)
Stampa: cromolitografia
Categoria: giochi militari
Editore: ditta Banfi
Stampatore: non indicato
Proprietario: P. Castellani

3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

1) Giochi di simulazione

- a) Kriegsspielen, War-game
- b) Policy game e Business game



<p>Abstract Complex Trade</p>	<p>Game Abstract model presented in user-friendly environment to convey in review of an integrative theoretical and substantive set.</p>
<p>Metaphoric Complex Trade</p>	<p>Policy Exercise Disciplined use permits explicit presentation of issues pre-identified on linear facts but supplemented by inclusion of fiction. Quickly obtained, designed to accept feedback, facilitate dynamic, captures model to convey to others, prescriptive, sketch of reality.</p>
<p>Abstract Complex Trade</p>	<p>Large Scale Simulation Adapted to integrate science and theory as a management tool to explore alternatives. Expensive, difficult, and slow.</p>
<p>Abstract Complex Trade</p>	<p>Field Experience Experience gives people familiarity with same sector of reality. Many years increase the number of sectors of exposure. Increased vertical responsibility may give overview, but limited to few people, useful for preserving alternative futures.</p>

FIGURE 1.1 | COMMUNICATING COMPLEXITY: POSITIONING POLICY EXERCISES

3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

1) Giochi di simulazione

a) Kriegsspielen, War-game

b) Policy game e Business game

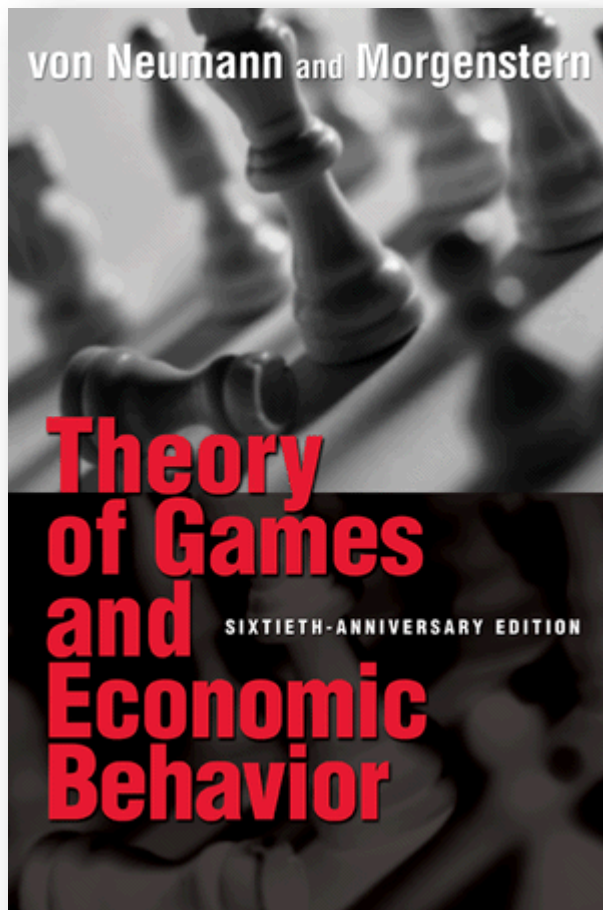


3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

I) Giochi di simulazione

- a) Kriegsspielen, War-game
- b) Policy game e Business game

II) Teoria dei giochi



Nobel Prize in Economic Sciences 1994



John Harsanyi
(1920-2000)



John Nash
(1928-)



Reinhard Selten
(1930-)

3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

I) Giochi di simulazione

- a) Kriegsspielen, War-game
- b) Policy game e Business game

II) Teoria dei giochi

III) Giochi di ruolo

- a) Psicodramma di Moreno;
teatro degli oppressi



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

I) Giochi di simulazione

- a) Kriegsspielen, War-game
- b) Policy game e Business game

II) Teoria dei giochi

III) Giochi di ruolo

- a) Psicodramma di Moreno;
teatro degli oppressi
- b) Role Playing (da tavolo)



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

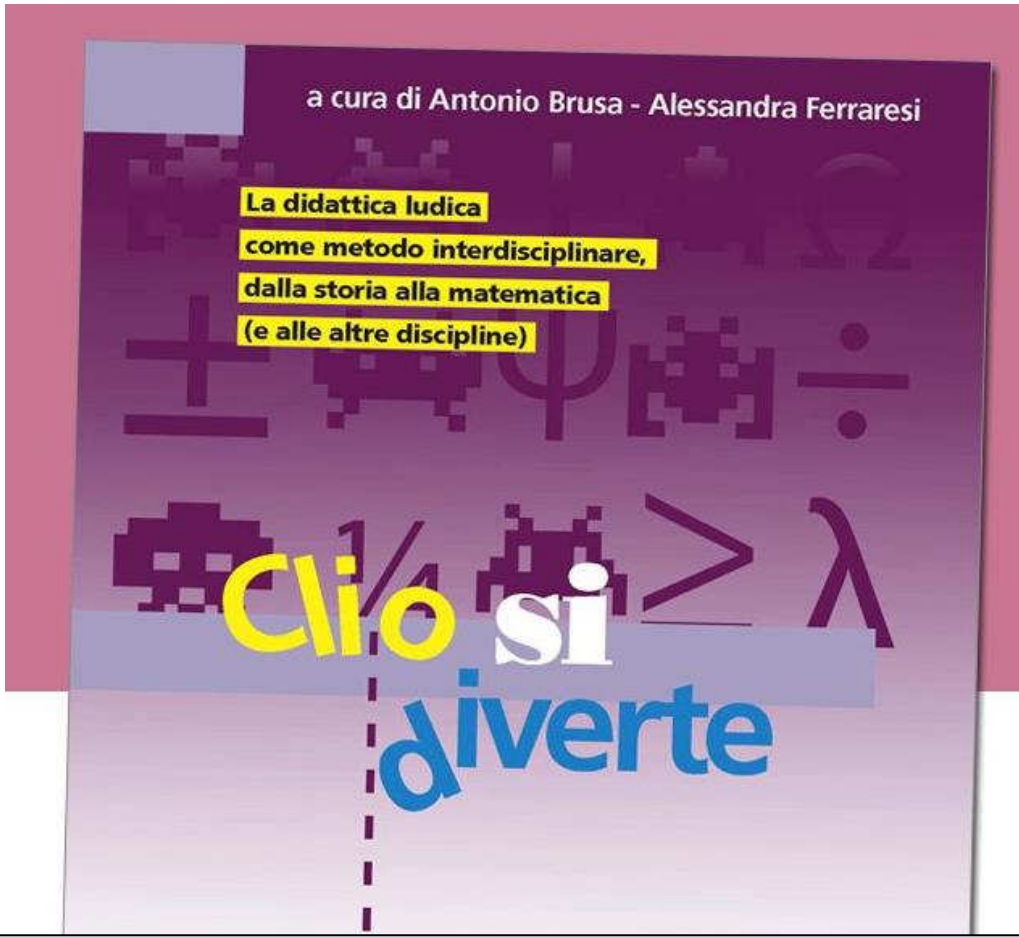
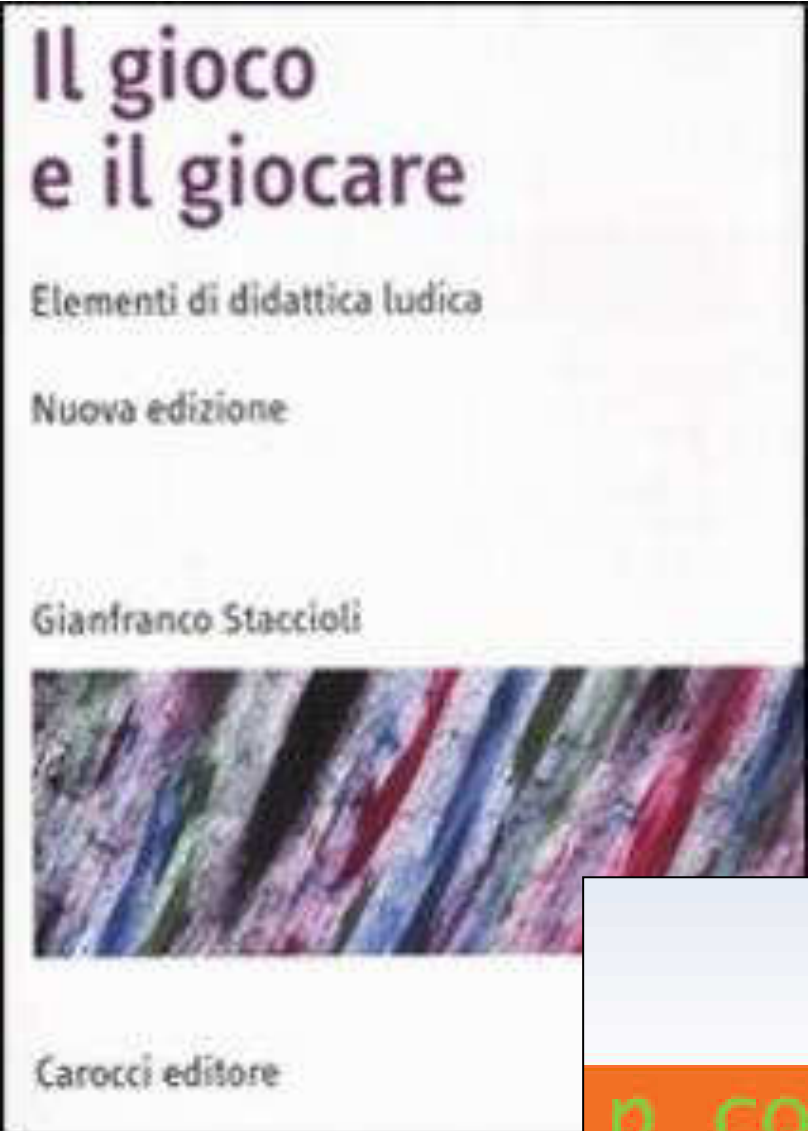


3) Come nasce la didattica ludica in Italia?

Anni '90 – Programmi Brocca



3) Come nasce la didattica ludica in Italia?



p come GIOCO strumenti edizioni la meridiana

Didattica per competenze e innovazione metodologica

Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze
- 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico
- 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?
- 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo
- 5) Un pensiero in gioco... perché?

- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari
- 7) Alcune proposte trasversali?

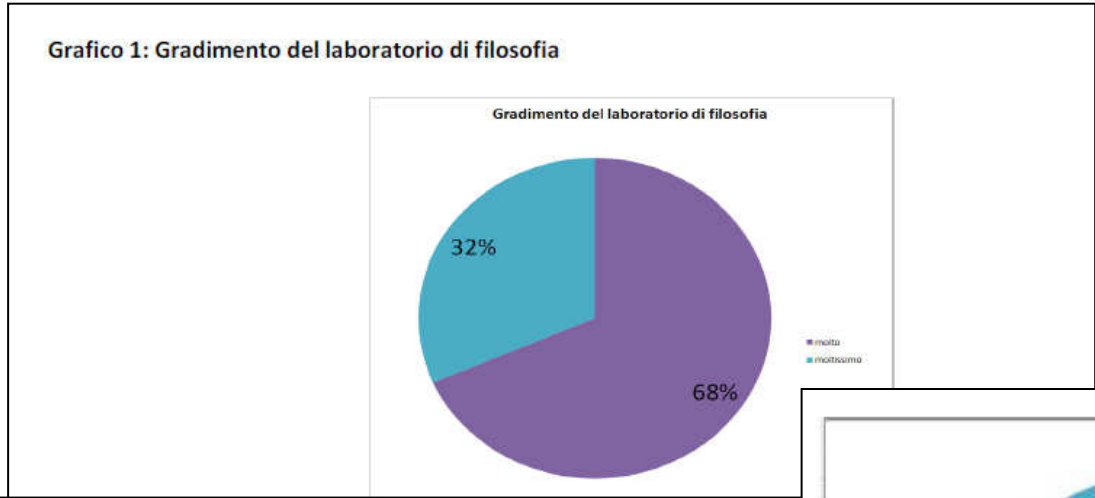
4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

Gare

Studenti di una classe
divisi in squadre

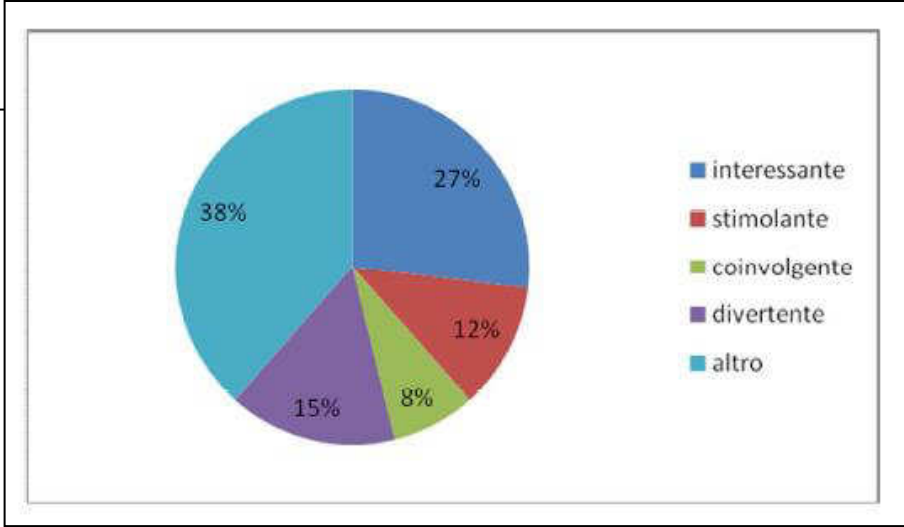
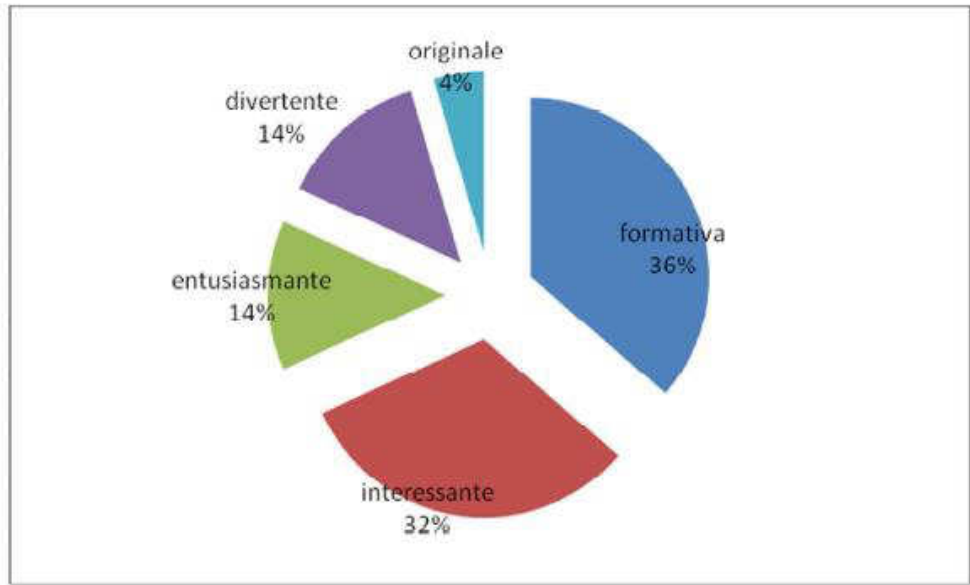


4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo



Dott.ssa Annalisa Caputo - SCHEDE VERIFICA Leonardo da Vinci 2011

COME CI SIAMO TROVATI? --- VALUTAZIONE DELLA LEZIONE / GIOCO



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

ALL'INTERNO DELLE SQUADRE I VANTAGGI DELL'APPRENDIMENTO COOPERATIVO

DIDATTICA LABORATORIALE (com-petenze)

LAVORARE IN GRUPPO CON GLI STRUMENTI DI UNA DISCIPLINA

SAPER-FARE (INSIEME AL SAPERE)



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

ALL'INTERNO DELLE SQUADRE I VANTAGGI DELL'APPRENDIMENTO COOPERATIVO

DIDATTICA LABORATORIALE (com-petenze)

LAVORARE IN GRUPPO CON GLI STRUMENTI DI UNA DISCIPLINA

SAPER-FARE (INSIEME AL SAPERE)

MARIO COMOGLIO - MIGUEL ANGEL CARDOSO

INSEGNARE E APPRENDERE IN GRUPPO

Il Cooperative Learning

IL LAVORO DI GRUPPO NELLA DIDATTICA

Silvia Cristina
Negri

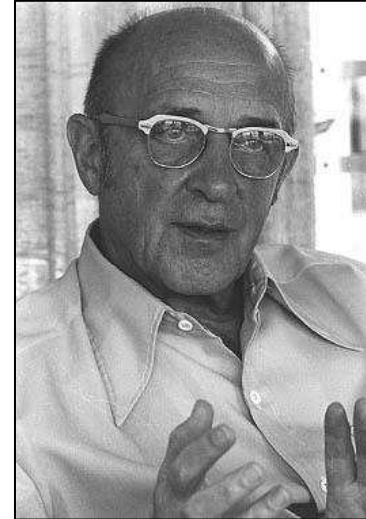
LE BUSSOLE



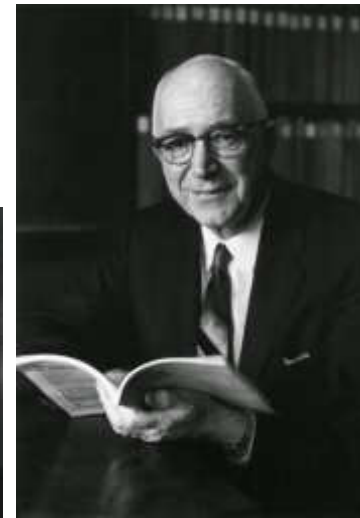
4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

APPRENDIMENTO COOPERATIVO (COOPERATIVE LEARNING)

C. Rogers



G. Allport



K. Levin



J. Dewey



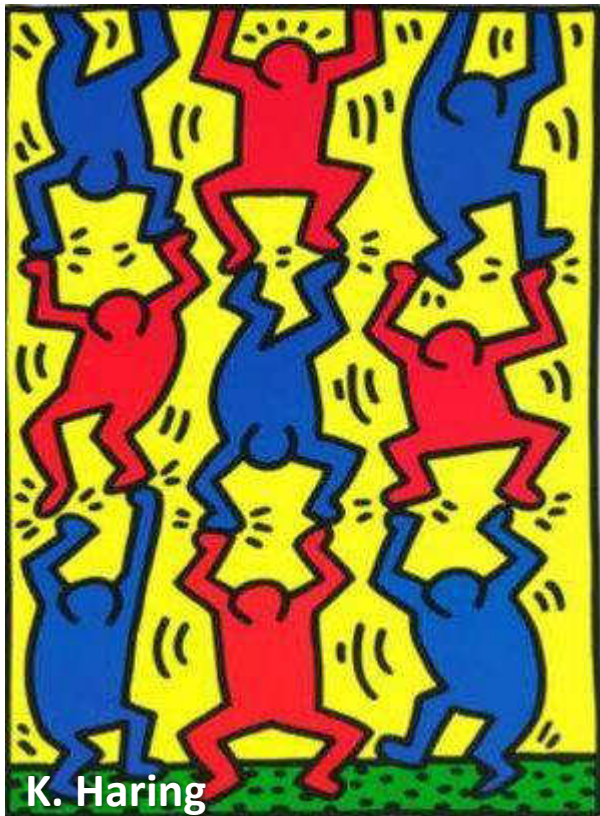
A. Bell



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

APPRENDIMENTO COOPERATIVO (COOPERATIVE LEARNING)

DIDATTICA LABORATORIALE



- Learning Together di D. T. Johnson e R. T. Johnson, del Minnesota;
- Student Team Learning (detto anche Success for all) di R. Slavin, della J. Hopkins University;
- Structural Approach, di S. Kagan e M. Kagan, in California;
- Group Investigation di Y. Sharan e S. Sharan, di Tel Aviv
- Complex Instruction di E. Cohen, della Stanford University in California
- Ecc.

4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

VANTAGGI DEL COOPERATIVE LEARNING

- I) Apprendimento con alto livello di interdipendenza positiva (leadership condivisa)
- II) capace di stimolare fortemente la dimensione emotiva insieme a quella cognitiva
- III) uso di abilità interpersonali (sviluppo delle connesse competenze)
- IV) ...linguistiche (competenze comunicative/argomentative)
- V) ...dialogiche (competenze di cittadinanza)
- VI) Mettersi in discussione e arricchirsi della visione altrui



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

**ALL'INTERNO DELLE SQUADRE
I VANTAGGI DELL'APPRENDIMENTO COOPERATIVO**

**TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO**

- **Confronto agonico**
- **Tensione al meglio**
- **Entusiasmo della gara**

S. Loos
**«pizzico di sale nella
minestra»**



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

**ALL'INTERNO DELLE SQUADRE
I VANTAGGI DELL'APPRENDIMENTO COOPERATIVO**

**TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO**

- Confronto agonico
- Tensione al meglio
- Entusiasmo della gara

S. Loos
**«pizzico di sale nella
minestra»**



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

TRA LE SQUADRE I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO



The screenshot shows a web browser window displaying the website of the University of Leiden. The page is titled "Between Deliberation and Agonism: Rethinking conflict and its relation to law in political philosophy". The text on the page reads: "The Institute for Philosophy at Leiden University is host to the NWO programme, 'Between Deliberation and Agonism: Rethinking Conflict and its Relation to Law in Political Philosophy'." Below this, it lists the contact person as Herman Siemens and the funding source as NWO. The page also includes a section for "Problem and Aim".



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO



T. Cragg (1987)

4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

**TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO**



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

**TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO**



4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo

TRA LE SQUADRE
I VANTAGGI DEL METODO COMPETITIVO



Didattica per competenze e innovazione metodologica

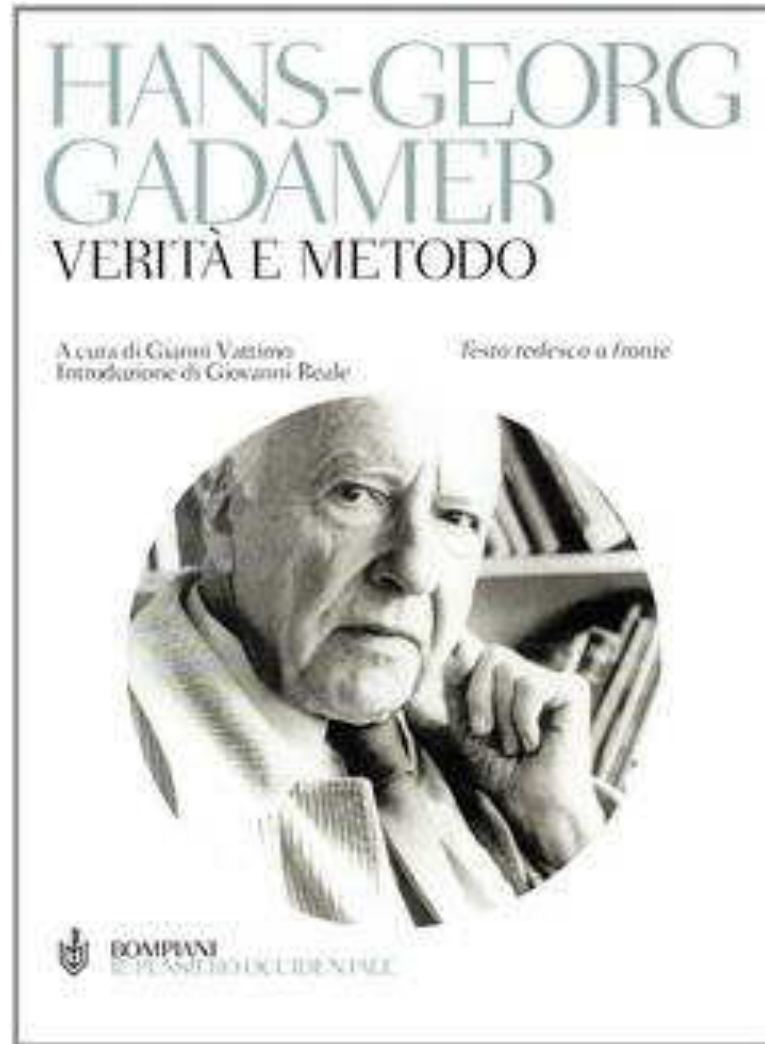
Didattica 'Iudica' e apprendimento cooperativo

7 settembre: Teorie e pratiche della didattica per competenze e dell'apprendimento ludico-agonico

- 1) Perché una proposta di questo tipo? Il regime delle competenze
 - 2) Come ripensare le competenze oltre l'efficientismo burocratico
 - 3) Come nasce la didattica ludica in Italia?
 - 4) La proposta di 'Un pensiero in gioco': metodo agonico-cooperativo
 - 5) Un pensiero in gioco... perché?
-
- 6) Dai laboratori disciplinari ai giochi disciplinari
 - 7) Alcune proposte trasversali?

5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»



5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»



5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

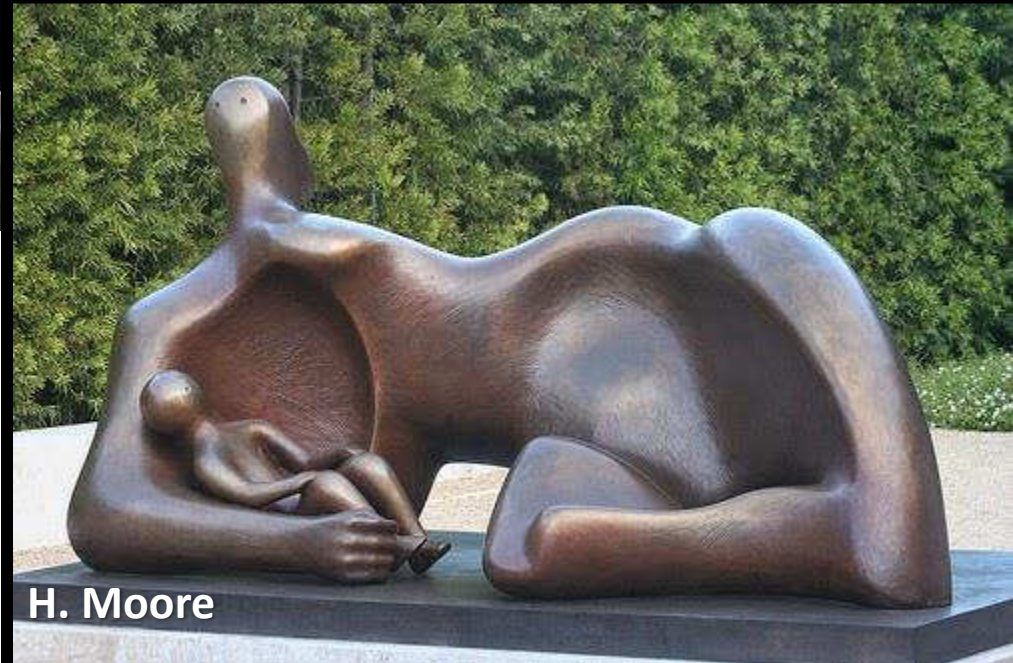


5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»



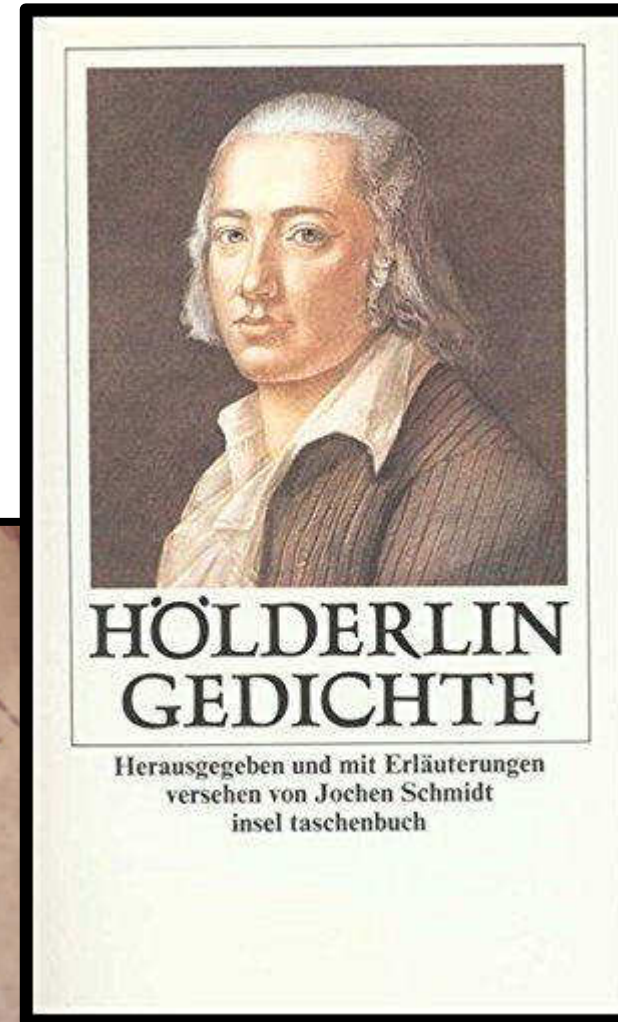
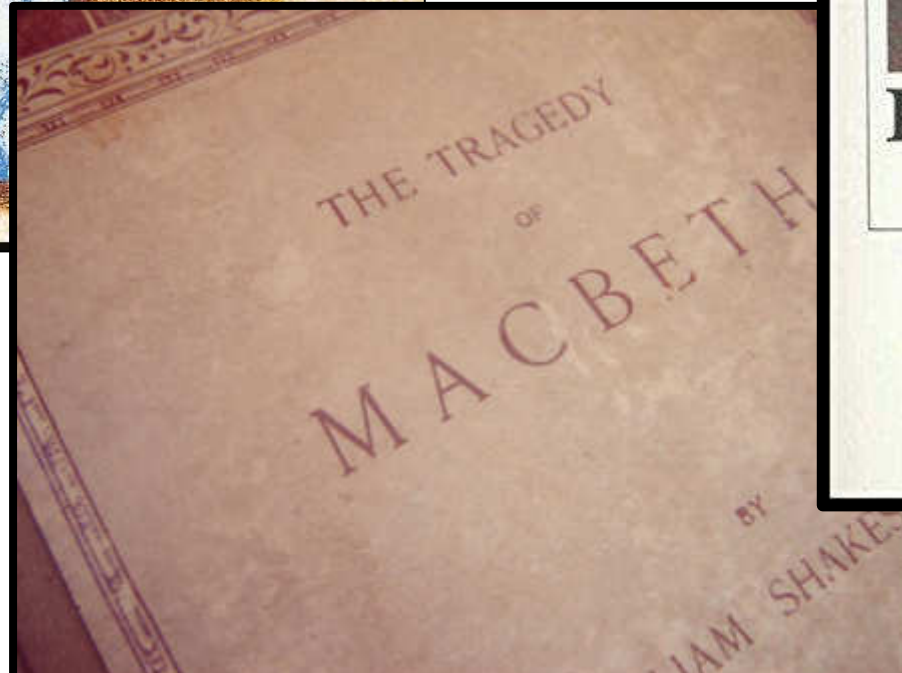
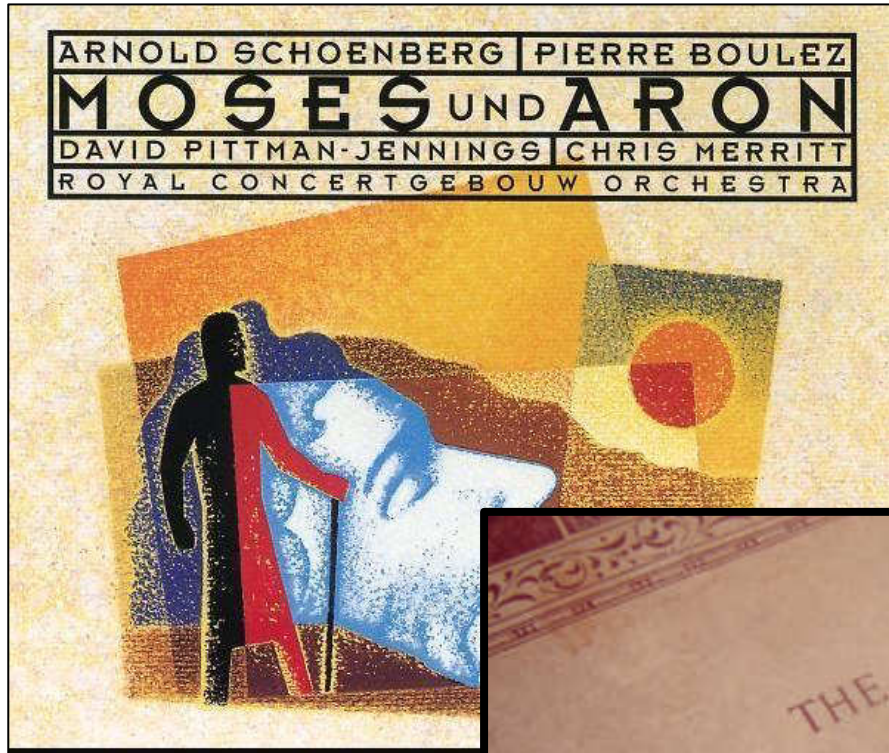
I. Mitoraj



H. Moore

5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»



5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»
Struttura ludica (ontologia del gioco)



G. Iakovidis

5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»



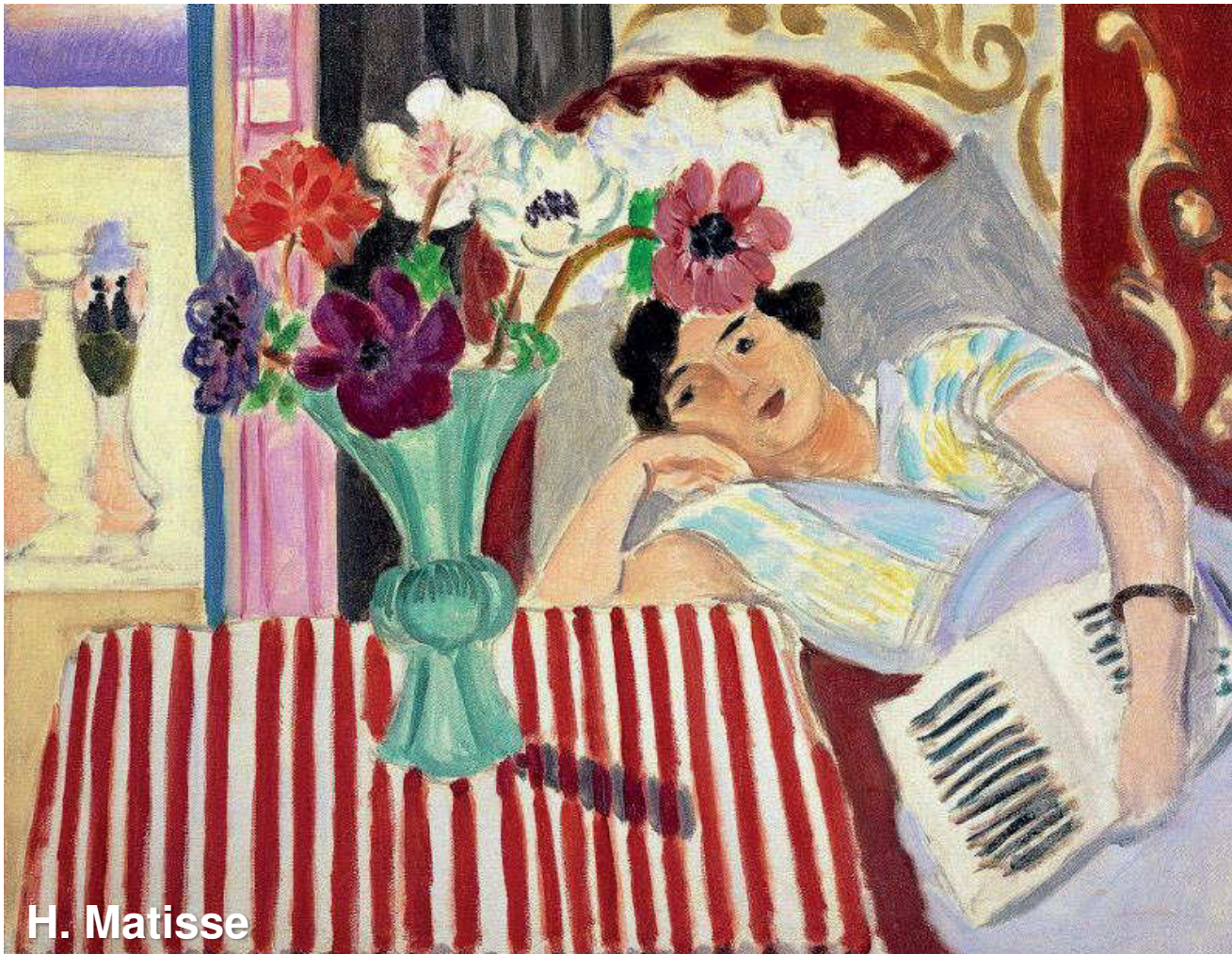
LeRoy Neiman

5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»



H. Matisse

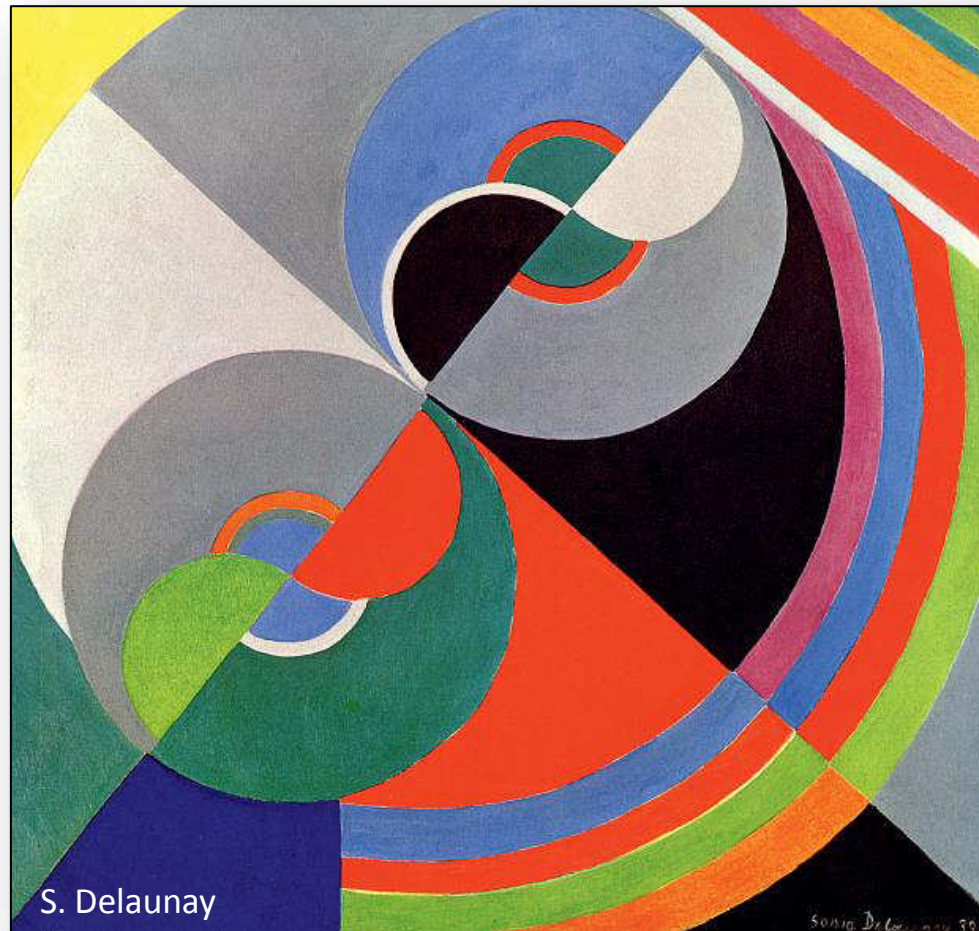
5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO



5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO



5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO



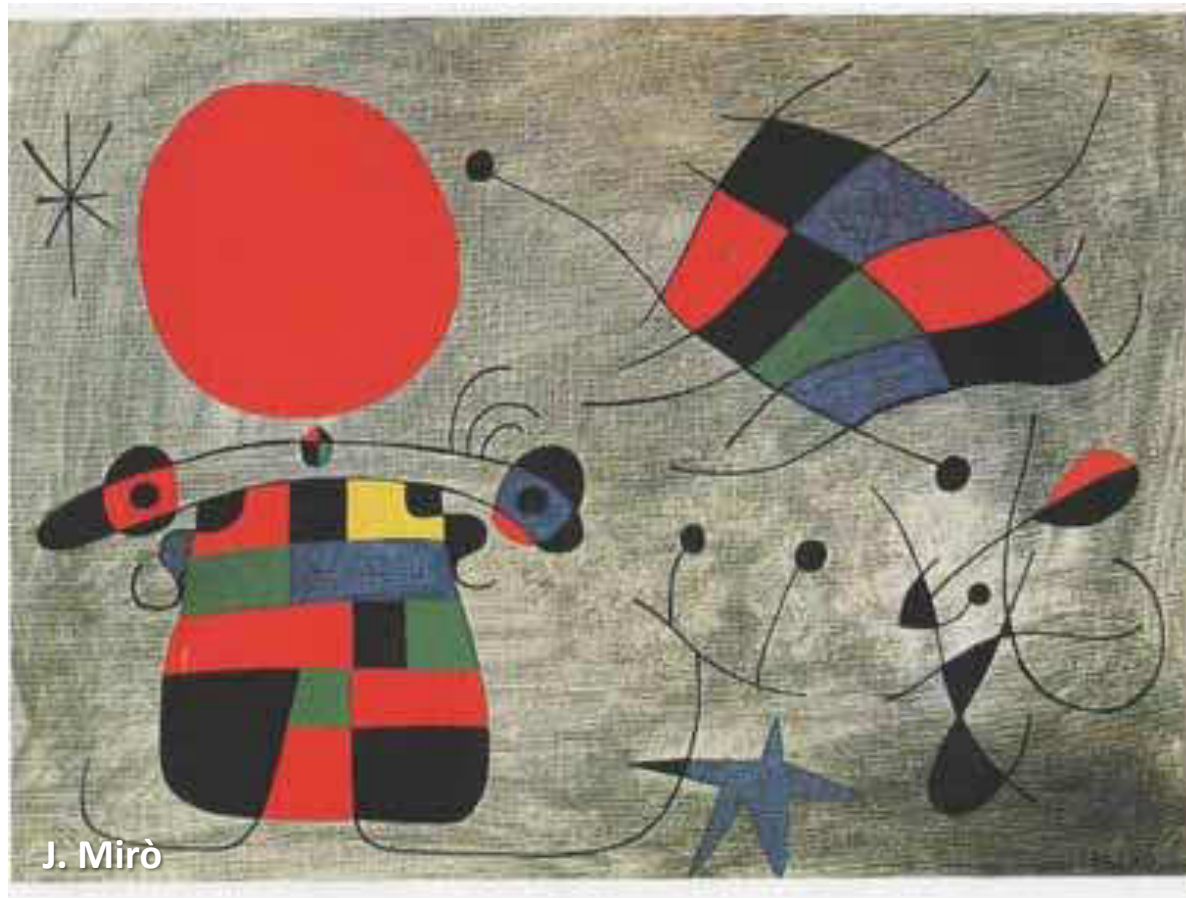
5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO



J. Miró

5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

**VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO
IL GIOCO E' UNA COSA SERIA**



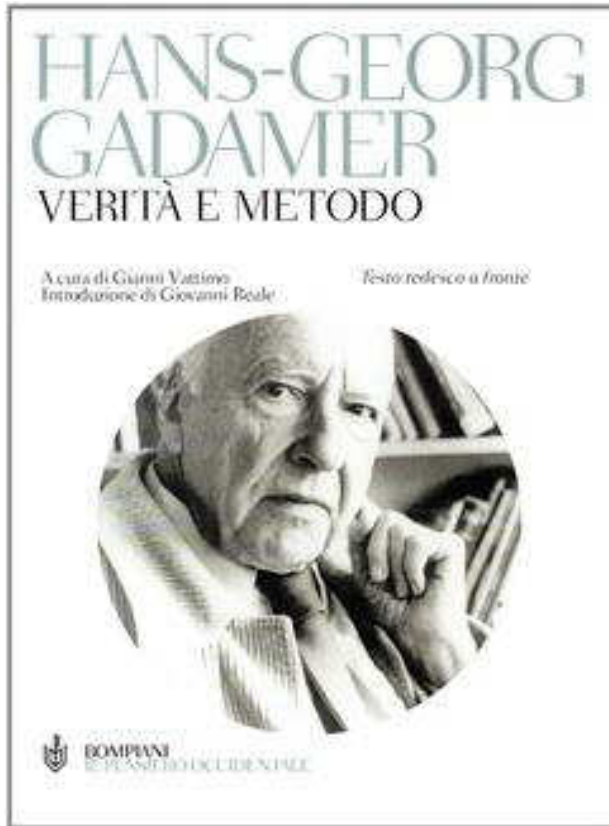
5) Un pensiero in gioco ... perché?

«esperienze extra-metodiche di verità»

Struttura ludica (ontologia del gioco)

«trasmutazione in forma»

**VALE LO STESSO NELL'APPRENDIMENTO LUDICO
IL GIOCO E' UNA COSA SERIA**



«Il gioco raggiunge il suo scopo solo se il giocatore si immerge totalmente in esso. Solo la serietà del giocare fa sì che il gioco sia interamente gioco. Chi non prende sul serio il gioco è un guastafeste»

Dunque: giocare sì, ma con una competenza (richiesta innanzitutto al docente e poi anche agli alunni) molto approfondita non solo dei contenuti delle nostre discipline, ma anche delle specifiche didattiche laboratoriali (e quindi materiali, strumenti, testi...), come prevedono le Indicazioni nazionali.

Un gioco, infatti, è e diventa serio, se presentato da un insegnante serio. Quanto più sapremo mostrare (ai giovani che siamo chiamati ad educare) la nostra competenza, conoscenza precisa e approfondita delle nostre materie, quanto più sapremo mostrarci 'seri' nella nostra preparazione e appassionati nelle motivazioni, tanto più i nostri alunni saranno capaci di percepire la serietà del gioco didattico. Un docente poco preparato (che pensasse di compensare i propri limiti facendo giocare gli alunni) farebbe in ogni caso giochi poco seri e giochi che non verrebbero mai presi troppo sul serio.

Dunque, giochi non formativi. In fondo, nel gioco come nella vita, resta che la testimonianza di ciò che si è (e si fa) è sempre all'origine di tutto ciò che si vuole trasmettere e comunicare. Allora quella che Gadamer chiama la trasmutazione in forma, anche per il docente, diventa e può diventare compito (aiutare i ragazzi a trasmutare la propria forma); e questo compito può diventare essere, nuovo essere, arricchimento d'essere: essere 'forma'tori.