



Massimiliano Andreoletti
Andrea Tinterri

Apprendere con i giochi

Esperienze
di progettazione ludica

L'interesse di insegnanti e formatori nei confronti del gioco è in continua crescita, così come la consapevolezza che progettare esperienze di apprendimento efficaci con i giochi non è banale. I giochi da tavolo sono uno strumento privilegiato per promuovere un apprendimento coinvolgente e duraturo, grazie alla loro natura sociale e alla relativa facilità nel modificare, o personalizzare, l'esperienza di gioco in funzione dei propri obiettivi. Il libro si rivolge a chi opera nel settore formativo con l'intenzione di: fornire un inquadramento pedagogico dell'apprendimento con il gioco, con un'attenzione particolare alla figura dell'insegnante; proporre un modello di progettazione per guidare le attività, dalla definizione e valutazione dei traguardi alla scelta e all'allineamento di obiettivi di apprendimento e ludici, fino alla personalizzazione del gioco; offrire una serie di scenari applicativi per espandere la propria conoscenza dei giochi e stimolare la creazione e la personalizzazione di esperienze di gioco.

Massimiliano Andreoletti insegna Progettazione e gestione di ambienti di apprendimento nella facoltà di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano e Tecnologie per l'inclusione nel TFA Sostegno.

Andrea Tinterri è collaboratore di ricerca nell'Università Telematica IUL.

