



**IL GIOCO DI SOCIETÀ  
COME METODO EDUCATIVO**

# I GIOCHI SCIENTIFICI ED I MODELLI

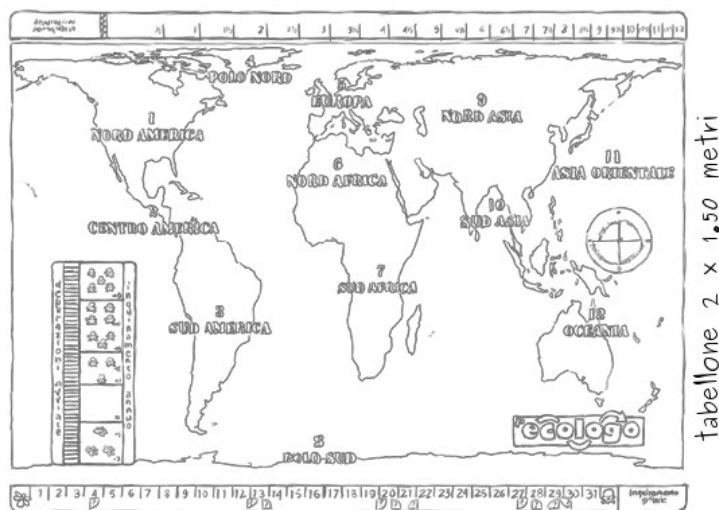
I giochi scientifici presentano due aspetti peculiari:

1. metodologico → come nasce il gioco (analisi della realtà, astrazione, modello, dinamiche di gioco)
2. ludico → efficacia del gioco per stimolare l'apprendimento

In particolare *l'ecologo* presenta i seguenti vantaggi didattici:

- è un esempio di come lo studio scientifico procede attraverso la formulazione di modelli
- permette di veicolare contenuti di alto livello con semplicità
- consente di analizzare e sdrammatizzare situazioni reali con attività ludiche
- rende l'apprendimento più facile ed efficace associando il divertimento ai contenuti veicolati
- passando dal modello di fenomeni naturali al gioco scientifico e vice versa, induce ad un'interazione continua fra osservazione e analisi, fra realtà e finzione

# L'ECOLOGO, GIOCO DI SOCIETÀ



TABELLONE CON MAPPA DEL MONDO  
(può essere localizzato con carte del luogo o di interesse)



ECOSEDI



CLESSIDRA



DADI



SEGNALINI



ECOCREDITI



CARTE PROGETTO-RICERCA



INDICATORI

## BREVE DESCRIZIONE

I giocatori sono ecologi che viaggiano per il mondo alla scoperta degli ecosistemi. Le conoscenze e le esperienze permetteranno loro di far fronte alle catastrofi naturali che sempre più frequentemente si abbattono sul pianeta a causa dell'eccessivo inquinamento.

# IL PROGETTO A *SCUOLA CON L'ECOLOGO*

(rivolto a ragazzi dagli 8 ai 16 anni)

## FINALITÀ GENERALI

Contribuire in maniera significativa alla formazione sociale e civile dello studente, aiutandolo a prendere coscienza di quello che già conosce e dei vantaggi della collaborazione, nonché a costruirsi coscienza critica

## STRATEGIE

- domande tese a far narrare esperienze personali e condividerle con gli altri
- guida al collegamento di esperienze ed alla loro strutturazione organica
- tutti partecipano alla formazione del sapere che poi diventa di dominio pubblico
- contraddittorio fra ecoeducatori per instillare il dubbio
- percorso conoscitivo che ripercorre il metodo scientifico: osservazione, deduzione, formulazione delle ipotesi, prova delle ipotesi tramite esperimenti, teoria generale

## CONTENUTI

- temi generali e metacontenuti: inquinamento, impatto antropico, cambiamenti climatici, sviluppo sostenibile, buone pratiche per la costruzione di una coscienza civica ecologica, collaborazione
- temi scientifici (ed altri eventuali), da concordare con il docente

## VERIFICHE

- osservazione della modifica dei comportamenti nelle situazioni di gioco, testimonianza di un rapporto corretto con l'ambiente
- debriefing: alla fine di una sessione di gioco gli studenti riflettono su quello che è successo

## STRUMENTI

- spazi: un'aula della scuola con i banchi addossati alle pareti, altrimenti (più di una classe) palestra o aula magna
- tempi: una sessione di gioco dura un'intera mattinata (4-5 ore), altre opzioni possono essere concordate
- organizzazione in squadre

## COSTI

in media 1,50 euro/ora a studente per ogni sessione di gioco, condotta da due ecoeducatori

*(il costo può subire variazioni in base: al numero degli alunni per classe; alla durata dell'attività; alla modalità di attuazione. Sono previsti anche rapporti di tipo mensile per le scuole.)*

# GLI ECOEDUCATORI

- sono esperti di scienza
- hanno capacità teatrali: drammatizzano i loro ruoli con eventuale mascheramento
- guidano il ragazzo a collegare le esperienze per acquisire consapevolezza delle sue conoscenze, competenze e capacità
- interagiscono continuamente con i giocatori e gli altri ecoeducatori
- applicano il metodo educativo precedentemente esposto
- sono appassionati e si divertono giocando



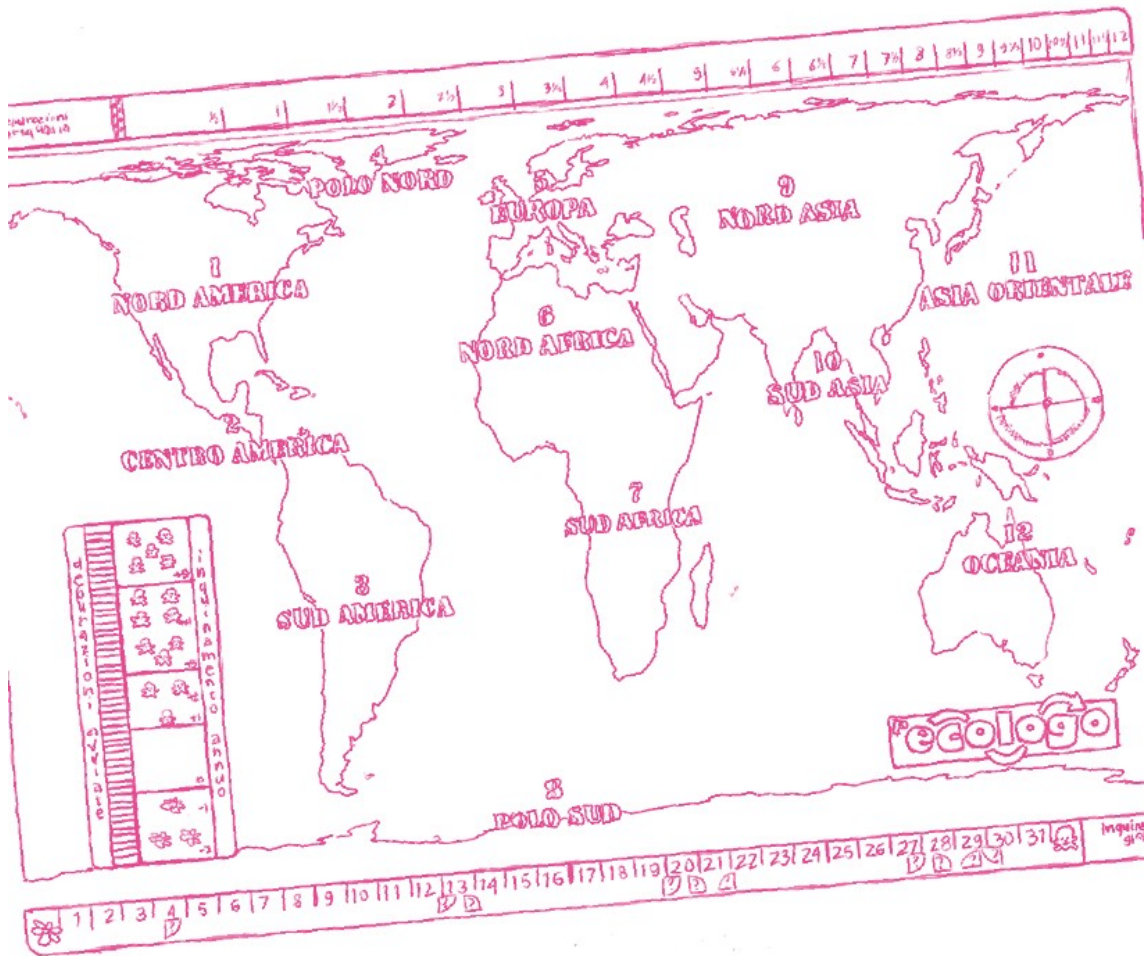
# OLTRE LA SCUOLA

- Corso di formazione per docenti (7 giorni di laboratorio per capire come riproporre il gioco nelle proprie classi)

Il gioco è stato proposto anche nelle seguenti occasioni:

- Parco di Veio, Campagnano di Roma (RM), giocando si scopre il parco
- Ecobiketour di Ostia (evento di piazza)
- Musica in Corso, Satriano, PZ
- Oppido lucano, PZ (evento di piazza)

L'ecologo è un gioco di società basato su un modello ecologico dell'impatto antropico sull'ecosistema terrestre ideato da Massimiliano Desideri e sviluppato con l'ausilio di Giuseppe Morlino, Florido Paganelli, Giulia Casini, Claudio Capobianco, Davide Santarsiere e tanti altri!



Per informazioni:

**Associazione Ecoriflesso**

sito: [www.ecoriflesso.org](http://www.ecoriflesso.org)

e-mail: [ecoriflesso@gmail.com](mailto:ecoriflesso@gmail.com)

numeri di telefono

Massimiliano Desideri 340 162 82 62

Giulia Casini 380 683 74 68

