

Scienza/Tecnologia

Scienza contemporanea

Agenzie

Play Res

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe I,
Scuola prim. classe II,
Scuola prim. classe III,
Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2022/23

91 - Giochi da tavolo e competenze

Finalità

Sviluppare e valutare attraverso il gioco competenze cognitive, etiche, socio-relazionali e life-skill. Educare alla collaborazione e alla competizione. Fornire agli insegnanti la conoscenza di uno strumento (il gioco), duttile e molto potente. Sviluppare nei ragazzi interesse su specifici argomenti disciplinari quali ad esempio le scienze o la storia.

Referente

Andrea Ligabue
andrea.ligabue@playres.it
cell. 392-0472697

Modalità di prenotazione

Adesione

Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento con bonifico bancario intestato ad Associazione Play Res Unicredit, Via Jugoslavia 14, 41122 Modena
IBAN: IT 74B 02008 12904 000103723965 o accordarsi con il referente per altre modalità di pagamento. Per questioni amministrative: amministrazione@playres.it

Documentazione

Materiale relativo al gioco e la didattica può essere reperito su www.ludologo.com/progettoscuole/

Note

E' possibile richiedere e progettare più incontri di gioco utilizzando e proponendo giochi diversi o riproponendo lo stesso gioco per approfondire le strategie.

Per tutte le scuole si può prevedere un incontro serale con i genitori in cui far conoscere (e far giocare) i giochi proposti in classe ai bambini in modo da aiutare lo sviluppo dell'attività ludica anche in famiglia a cui può fare seguito un pomeriggio/serata di gioco genitori-bambini.

Qualora più classi della stessa scuola aderiscano si può pensare ad un percorso personalizzato comprensivo anche di interventi di formazione per

gli insegnanti.

Caratteristiche

Titolo: Incontro e gioco-1

Descrizione:

Attività laboratoriale strutturata in pre-gioco, gioco e post-gioco.

Scuola primaria e secondaria di I grado

- giochi di strategia: per imparare a risolvere problemi, ragionare, gestire risorse.
- giochi collaborativi: per imparare a risolvere problemi in maniera collettiva e lavorare sotto pressione.
- gioco e narrazione: per imparare giocando a raccontare storie

Scuola secondaria di I e II grado

- gioco e storia giochi a tema storico per sviluppare competenze, stimolare interesse e riflessione su argomenti specifici.
- gioco e scienza
- giochi a tema scientifico per sviluppare competenze, stimolare interesse e riflessione su argomenti specifici.

Modalità Alternativa

I laboratori si prestano ad una modalità di lavoro in piccoli gruppi ed è possibile strutturarne eventualmente anche una parte on-line.

Dove: A scuola

Tempi: 2h

Costo per classe: 80 €

Obbligatoria: No

Titolo: Incontro e gioco-2

Descrizione:

Attività laboratoriale strutturata in pre-gioco, gioco e post-gioco.

Scuola secondaria di II grado

Attività laboratoriale strutturata in pre-gioco, gioco e post-gioco.

- La guerra Fredda: simulazione su scala mondiale di un periodo importante della nostra storia
- Alta Tensione: gioco specifico per analisi di mercato, interazione e competizione –
- Terraforming Mars: la colonizzazione di Marte come espediente per parlare di scienza.

Dove: A scuola

Tempi: 4 h

Costo per classe: 160 €

Obbligatoria: No
