

Agenzie

Ludo Labo

Ordini scolasticiScuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado**Classi**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

341 - La resistenza in gioco

Finalità

Sviluppare nei ragazzi attenzione per le vicende della Resistenza nel nostro Appennino, cercando, tramite il gioco, di renderli consapevoli delle situazioni, delle scelte e delle dinamiche del periodo storico. Il gioco permette di allenare e sviluppare competenze cognitive, etiche, socio-relazionali e life-skill. I giochi ("Repubblica Ribelle" e "Radio Victory") stimolano inoltre, in maniera specifica, la collaborazione e il dialogo. Tra la finalità c'è infine quella di mettere a disposizione degli insegnanti la conoscenza di uno strumento (il gioco), duttile e molto potente.

Referente

Gluco Babini
glauco.babini@ludolabo.com
338.1222479

Modalità di prenotazione

Adesione

Note

E' consigliata la partecipazione al percorso formativo "Public History e didattica della storia con il gioco" a cura dell'associazione Ludo Labo.

Caratteristiche

Titolo: Incontro e laboratorio-1**Descrizione:**

A scelta una delle due attività:

Radio Victory

Utilizzando uno scenario appositamente scritto per un sistema di gioco di ruolo semplice (Savage Worlds) si faranno rivivere ai ragazzi le imprese di un piccolo gruppo di partigiani, di supporto alla missione alleata "Radio Victory", basandole sui fatti storici "visti" attraverso il coinvolgente racconto che ne fa il Capo Missione "Santini" (Ennio Tassinari), nelle sue memorie pubblicate nel 1996 e 2012.

Idealmente l'attività dovrebbe essere svolta a piccolo gruppo (5-6 ragazze/i) ma si può fare anche col gruppo classe.

MODALITA' ALTERNATIVA

Il laboratorio può essere svolto anche a distanza ma in questo caso occorre lavorare a piccolo gruppo, quindi 3 ore di attività per ogni gruppo di 5-6 ragazze/i.

Repubblica Ribelle

Le ragazze ed i ragazzi, divisi a gruppi, giocheranno con la guida dell'esperto una partita a Repubblica Ribelle. Nel post-gioco verrà analizzata la partita, le scelte fatte e il rapporto tra il gioco e il momento storico trattato

Dove: In classe

Tempi: 3 h

Costo per classe: 120 €

Obbligatoria: Sì
