

**Agenzie**  
Play Res

**Ordini scolastici**  
Scuola 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

**Anno scolastico**  
2024/25

## 106 - Scuola e Gioco Digitale

### Finalità

L'obiettivo è quello di approfondire e sviluppare argomenti disciplinari attraverso l'uso di giochi da tavolo digitalizzati e utilizzabili a distanza. Grazie alle nuove piattaforme di gioco online, gli studenti potranno sperimentare i benefici della Metodologia del Game Based Learning, trattando nozioni legate alle materie scientifico/storiche, che i giochi da tavolo di ultima generazione affrontano in maniera superba e didattica, unita alla capacità di attrarre l'attenzione di tutti i ragazzi

### Referente

Giordano Vignoli  
**Telefono:** 3935097869  
**E- mail:** giordano.vignoli@playres.it

### 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 tramite bonifico bancario a:  
Associazione Play Res - IT 74B 02008 12904 000103723965  
o accordarsi con il referente per altre modalità di pagamento.  
Per questioni amministrative: amministrazione@playres.it

### Note

Per realizzare il percorso è necessario l'utilizzo del computer con connessione, uno per ogni due o tre studenti.

### Caratteristiche

**Titolo:** Incontro con docenti:

**Descrizione:**

L'incontro serve per effettuare la scelta del gioco e della piattaforma.

**Dove:** On-line

**Tempi:** 1 h

**Obbligatoria:** Sì

**Titolo:** Incontro e laboratorio

**Descrizione:**

Il percorso si struttura in due parti:

- Durante il primo incontro gli studenti verranno introdotti all'uso della piattaforma digitale Tabletopia, che permetterà ad ognuno di loro di poter giocare, tramite una simulazione "fisica", a giochi da tavolo, anche affrontando diverse discipline, tra cui il gioco da tavolo relativo all'evoluzione "Evolution" o quello attinente le discipline storiche "Carcassonne".

Il primo incontro servirà agli studenti per identificare i meccanismi di gioco e comprendere l'uso dei comandi della piattaforma.

- Il secondo incontro permetterà loro di giocare in piccoli gruppi di gioco, seguiti dal docente di PlayRes, che li supporterà nell'uso del regolamento e delle dinamiche di gioco. Le partite brevi e coinvolgenti saranno la scusante didattica per comprendere il meccanismo che si cela dietro differenti argomenti disciplinari e instaurare una discussione relativa ai processi messi in atto durante il gioco.

**Dove:** Piattaforma di videoconferenza e dal vivo in classe

**Tempi:** 2 incontri di 1,30h ciascuno

**Costo per classe:** 120 €

**Obbligatoria:** Sì

---