



PIAZZA D'ARMI, 16 - 07100 SASSARI - Tel. 079 23 44 66 C.F. 80004610905

Sito web www.liceoartisticosassari.edu.it MAIL sssd020006@istruzione.it

PEC sssd020006@pec.istruzione.it

Anno Scolastico 2024/25

PROGETTO DIDATTICO	
TITOLO	Game Based Learning
OBIETTIVI	<ol style="list-style-type: none">1) Promuovere lo sviluppo dell'intelligenza logico-matematica, lavorando su cognizione numerica, abilità visuo-spaziali e sul ragionamento logico.2) Promuovere in ambito scolastico il gioco strutturato come strumento di supporto alla didattica e come mezzo di crescita trasversale di studenti, studentesse e docenti.3) Sviluppare forme di <i>meaningful game learning</i> che trovino spazio nella pratica scolastica e nei processi di insegnamento/apprendimento e promuovono la motivazione intrinseca, il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli studenti e dei docenti nel duplice processo di insegnamento/apprendimento;4) Promuovere le potenzialità del gioco da tavolo come risorsa per "conoscere" e "conoscersi", nello specifico la conoscenza e l'utilizzo delle competenze del XXI secolo (<i>life skills</i>) coinvolte in ogni processo di apprendimento e di <i>problem solving</i>;5) Promuovere il gioco da tavolo come veicolo <u>di competenze</u> trasversali necessarie per approcciare la complessità dei sistemi di relazioni del mondo in cui viviamo.6) Maggiore consapevolezza e utilizzo delle funzioni esecutive e delle <i>life skills</i> nei processi di apprendimento da parte di studenti e studentesse.7) Sviluppo di ambienti di apprendimento sereni, coinvolgenti e motivanti.8) <u>Aumento</u> delle dimensioni di fiducia, partecipazione attiva e <i>agency</i> nell'apprendimento, in una cornice protetta come quella del gioco in contrasto alla paura dell'errore e alla frustrazione.
Requisiti dell'esperto	Possedere il titolo operatore ludico L1, avere esperienza di attività in progetti organizzati da associazioni e scuole

ATTIVITA' PROPOSTE	<p>Attività laboratoriale di tipo pratico esperienziale con l'utilizzo di diverse tipologie di gioco da tavolo orientate alla promozione dell'intelligenza logico-matematica.</p> <p>Ogni giornata andrà a stimolare una delle competenze dell'intelligenza logico matematica utilizzando una tipologia di giochi orientati in quel senso.</p>
QUANTITA'DI ORE SVOLTE DAGLI ALUNNI	dodici ore complessive
PERSONALE INTERNO COINVOLTO	Personale Ata
TEMPI	Marzo Aprile Maggio
COSTI	Il piano finanziario del progetto è inserito nel contesto dei fondi P.N.R.R.