



Ministero dell'Istruzione  
Istituto d'Istruzione Superiore **"Carlo e Nello Rosselli"** - Aprilia  
Codice meccanografico LTIS004008 – Codice fiscale 80007670591



Circolare n.

Oggetto: **Corso Boardgame e Didattica su Sofia.istruzione**

Si comunica che fino al 31 ottobre è possibile iscriversi su Sofia.istruzione al corso 39823 "Boardgame e Didattica". Il corso, gratuito, si svolgerà in cinque lezioni a distanza il martedì pomeriggio a partire dal 3 novembre e viene tenuto dal prof. Marco Mengoli all'interno delle attività legate all'Accordo di Rete omonimo cui la scuola ha aderito lo scorso anno.

Per ulteriori informazioni ci si può rivolgere all'organizzatore scrivendogli a [marco.mengoli@isrosselliaprilgia.gov.it](mailto:marco.mengoli@isrosselliaprilgia.gov.it)

F.to il Dirigente scolastico  
Prof. Ugo Vitti

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.L.gs n. 39/1993)

Il corso “Boardgame e Didattica” prende origine dall’omonimo Accordo di Rete nato nel 2020 per condividere le esperienze nel campo della didattica ludica utilizzando soprattutto giochi da tavolo o di ruolo commerciali per approfondire o introdurre materie umanistiche e scientifiche. Destinato principalmente agli insegnanti di scuola secondaria, il corso si svolgerà su cinque incontri da due ore che si terranno ogni martedì a partire dal 3 novembre dalle 16:00 alle 18:00 attraverso la piattaforma Microsoft Teams. Non sono richieste conoscenze pregresse né nel campo della didattica ludica né nel campo del gioco commerciale ma soltanto il desiderio di conoscere e/o approfondire una modalità formativa esistente da sempre in natura ma che solo di recente sta ricevendo l’attenzione che merita all’interno delle istituzioni scolastiche superiori.

Si allega il programma delle cinque lezioni previste:

- 1- Presentazione del corso. Cos’è la didattica ludica? Perché i giochi commerciali? Come è stata utilizzata in ambito scolastico?
- 2- Il gioco da tavolo di simulazione, con esempi di wargame e boardgame e il loro utilizzo nella didattica.
- 3-Il gioco di ruolo, di comitato, il librogame e il LARP (gioco di ruolo dal vivo).
- 4-La creazione di materiale originale (avventura, librogame o un intero gioco da tavolo o di ruolo).
- 5-L'utilizzo della didattica ludica in classe durante le ore regolari e/o in un progetto pomeridiano a parte.

Ogni lezione verrà accompagnata dalle fonti bibliografiche e dai giochi utilizzati in modo che le esperienze descritte possano immediatamente essere provate in classe.