

## **Allegato**

### **Il gioco da tavolo e il *gaming***

Partendo dal gioco tradizionale ( assimilabile approssimativamente al Monopoli), dopo una formazione ad hoc, gli studenti delle scuole saranno coinvolti in tornei in cui, in assonanza al gioco nominato, conterà la capacità di rispondere alle domande, la buona sorte di non incappare in penalità.

La realizzazione di questa iniziativa prevede le seguenti fasi:

1. Analisi dei documenti tecnici della presente programmazione
2. nuove tematiche legate all' inclusione sociale)
3. Identificazione degli argomenti e dei modelli di politiche da inserire nel gioco (inclusa l'analisi delle buone prassi realizzate tramite il PO 2007-2013 che saranno riproposte nella programmazione attuale e che saranno incorporate nelle dinamiche del gioco
4. Analisi, sempre ai fini dell'inserimento nel gioco, di tematiche relative al bullismo e al cyber bullismo (sempre legate alle tematiche dell'inclusione sociale ma da sviluppare con particolare attenzione, data la sempre maggior diffusione di queste problematiche)
5. Redazione del regolamento del gioco e dei premi
6. Pubblicazione del regolamento sul web
7. Individuazione dei soggetti che erogheranno la formazione nelle scuole aderenti l'iniziativa
8. Realizzazione di tornei interni
9. Realizzazione della versione per *gaming online*
10. Collegamento e convergenza con i 5 Fab Lab territoriali per il gioco a distanza
11. Realizzazione con la medesima metodologia dei campionati in concomitanza con altre Regioni, grazie alla stipula di appositi accordi.
12. Coinvolgimento delle scolaresche all'interno dei FAb Lab per l' acquisizione di ulteriori competenze (solo per citarne una a titolo di esempio: acquisizione di competenze digitali ai fini dell'utilizzo di una stampante 3D, ad esempio per creare un nuovo logo FSE. I punti dell'opera realizzata andrebbero ad aumentare i punti a disposizione delle squadre in gara e contribuire a determinare i vincitori, puntando su una attività *smart* ma che coinvolge anche la creatività).
13. Attuazione di un premio per i vincitori, consistente, ad esempio in una visita studio alle istituzioni.

Di seguito si propone un schema che correla le varie iniziative in collegamento con Agenda digitale, iniziative finanziabili in Fesr OT1,2,3 e in Fse OT 8,9,11, fra cui il citato *gaming* e le sue varie applicatività ai campionati digitali.

