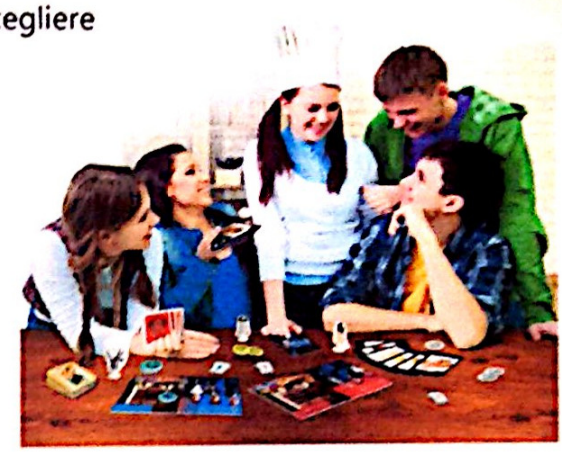
Laboratori Tecnologici "Tutti a Iscol@" - Linea B2

LUDUS IN TABULA

Ambito 11. Cibo, Conoscere per scegliere



I WORK PACKAGE

WP1 - L'alimentazione (12 ore)
WP2 - Il gioco da tavolo e la fabbricazione digitale (6 ore)
WP3 - Ideazione e sviluppo (9 ore)
WP4 - Il disegno computerizzato (18 ore)
WP5 - Dal digitale al materiale: la stampa 3d (9 ore)
WP6 - I test finali di gioco (6 ore)

LE ATTIVITÀ

WP1- L'alimentazione - Serie di attività laboratoriali, giochi, proiezioni etc. riguardanti l'alimentazione, la nutrizione, i criteri per compiere una spesa corretta.

WP2 - Il gioco da tavolo e la fabbricazione digitale - Introduzione ai metodi di produzione dei giochi da tavolo (artigianato tradizionale, editoria e industria, artigianato digitale), introduzione alle moderne tecnologie di fabbricazione digitale, prova e analisi di giochi di diverse epoche.

WP3 - Ideazione e sviluppo - Ideazione e sviluppo di un originale gioco da tavolo sul tema dell'alimentazione attraverso lo studio del tema proposto, la raccolta e la selezione delle idee, le prime stesure del regolamento e il disegno manuale delle componenti.

WP4 - Il disegno computerizzato - Disegno computerizzato delle componenti bidimensionali e tridimensionali del gioco tramite software gratuiti.

WP5 - Dal digitale al materiale: la stampa 3d - Realizzazione delle componenti (anche commestibili) mediante stampa 3d ed altre tecnologie (stampa 2d, eventuali tagli laser e ricami computerizzati etc.)

WP6 - I test finali di gioco - Prove di gioco, analisi dell'andamento delle partite, correzione del regolamento.

Laboratori Tecnologici "Tutti a Iscol@" - Linea B2

LUDUS IN TABULA

Ambito 11. Cibo, Conoscere per scegliere

IL LABORATORIO

Ludus in Tabula è stato progettato per fornire, oltre alla consapevolezza di una corretta alimentazione, competenze sulla fabbricazione digitale e lo sviluppo di un progetto in un contesto collaborativo.
Imparando a conoscere l'attività ludica come strumento di conoscenza e di confronto intergenerazionale, gli allievi cureranno le diverse fasi dello sviluppo di un'idea di gioco sul tema dell'alimentazione, fino ad arrivare all'ottenimento di un gioco da tavolo completo in tutte le componenti fisiche (anche commestibili) e funzionante.

IL TEAM

Claudia Argiolas, Architetto, Docente e Tutor formatore
Giorgia Antoni, Nutrizionista
Giorgio Scanu, Artigiano digitale, Game designer

GLI OBIETTIVI

Il laboratorio Ludus in Tabula ha le finalità di trasmettere, attraverso l'attività laboratoriale e cooperativa le conoscenze sulla corretta alimentazione, una panoramica sull'attività ludica vista come strumento di conoscenza della realtà e dei fatti umani, le competenze dei software e degli hardware della digital fabbrication e le competenze sullo sviluppo di un processo creativo e produttivo necessario alla creazione di un gioco da tavolo in tutte le fasi.