

La Progettazione Dei Giochi Da Tavolo Strumenti Tecniche E Design Pattern

244.58

L'educazione fisica nel I ciclo d'istruzione, in una nuova prospettiva euristica e culturale, afferma oggi la propria valenza epistemologica all'interno del curriculum scolastico. In un intreccio continuo tra la natura scientifica delle attività motorie e sportive e il significato pedagogico delle stesse, la progettazione didattica si sviluppa creando situazioni/consegne di apprendimento che esaltano la cognizione utilizzando la corporeità, l'agire consapevole e l'apprendimento condiviso. La didattica immersiva dell'educazione fisica, infatti, coinvolge l'allievo in compiti realistici, motivandolo a usare in modo organizzato le conoscenze e le abilità acquisite nella risoluzione di un problema, nelle prese di decisioni, nella costruzione e creazione delle idee. Il testo, rivolto agli studenti di Scienze della Formazione Primaria e di Scienze Motorie – nonché ai docenti del I ciclo d'istruzione e ad educatori e tecnici impegnati nella promozione delle attività motorie e sportive – evidenzia l'implicita capacità d'interazione intenzionale della disciplina con lo sviluppo degli altri saperi, assumendo il ruolo di collante metodologico nell'attuale orizzonte delle competenze trasversali. Partendo da un quadro diacronico che illustra l'evoluzione normativa dell'educazione fisica, il volume consta di principi didattici generali e della definizione dei nuclei fondanti della disciplina, arricchito da suggerimenti metodologici utili alla progettazione didattica (dal curriculum d'istituto al curriculum disciplinare). Grazie al forte legame tra attività motorie e processi cognitivi – favorevole allo sviluppo delle competenze chiave e delle life skills anche in ottica inclusiva – viene illustrato il Progetto Nazionale Sport di Classe (MIUR-CONI-CIP) e prendono corpo alcuni spunti didattici a titolo esemplificativo che coronano qualitativamente il prodotto in appendice.

Sulla scia del grande successo incontrato da Giochi e attività per l'arricchimento linguistico, della stessa autrice, vengono proposti materiali e percorsi specificamente calibrati per i bambini di scuola dell'infanzia (4-5 anni) e del primo anno della scuola primaria — ma utili anche come strumento di recupero per alunni stranieri o con difficoltà di apprendimento — volti a sollecitare lo sviluppo delle abilità lessicali, narrative e descrittive. L'opera comprende, oltre a una guida che fornisce elementi teorici e indicazioni metodologiche e operative per lo svolgimento delle attività, un kit costituito da 12 giochi (per complessive 150 diverse attività) e materiale iconografico per un totale di: - 12 scenari - 180 carte - 252 tessere - 16 vignette - 20 gettoni smile. I materiali si prestano a un uso sia professionale (da parte di insegnanti, pedagogisti, psicologi, logopedisti e educatori), in classe o in una situazione individuale di tipo clinico o a piccolo gruppo, sia più libero e flessibile, da parte di adulti che si propongano l'arricchimento linguistico dei propri bambini.

Gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e connessi: la dimensione ludica, se ben strutturata, può favorire non solo l'acquisizione disciplinare ma anche il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione ad apprendere. Facendo del gioco una vera e propria strategia didattica, il volume fornisce proposte e suggerimenti ludici che, grazie alla presenza dell'adulto competente e all'interazione tra pari, sono finalizzati a favorire l'apprendimento della lingua inglese, potenziando le competenze lessicali e narrative. Una prima parte del libro introduce ai principi teorici e spiega la metodologia, gli obiettivi e l'articolazione delle attività proposte; una seconda parte, invece, si concentra sui giochi, descrivendone nel dettaglio lo svolgimento e i materiali. Rivolto a bambini dall'ultimo anno della scuola dell'infanzia fino al quinto anno della scuola primaria — ma utile come strumento di recupero anche per alunni con difficoltà di apprendimento —, Let's play with English comprende un kit completo e di facile utilizzo, costituito da: • 10 giochi (per oltre 130 diverse attività); • 1 ruota

alfabetica e 1 ruota meteorologica; • 510 carte e 36 gettoni smile. Tutte le attività sono basate sugli obiettivi educativi e didattici delle più recenti Indicazioni ministeriali e sono facilmente personalizzabili e adattabili in base al livello e alla tipologia di classe in cui si opera. Il libro descrive i risultati di una ricerca sulle idee e sui metodi di intervento per promuovere la partecipazione di bambini ed adolescenti. Con l'ausilio di varie tecniche d'indagine (video-osservazione, focus group, interviste) ci si è concentrati sull'esperienza applicativa della legge italiana 285/1997, volta alla promozione di diritti ed opportunità per l'infanzia e l'adolescenza: si tratta di una legge applicata? E in quale forma, con quali esiti?

Se la scuola fosse una macchina avremmo veramente l'impressione di guidare contromano, di doverci spostare di corsia, di dover procedere zig zag per superare gli intoppi, eppure ci sono ancora validi autisti/insegnanti che non perdono il controllo, non si scoraggiano, tengono saldo il volante. Il testo vuole offrire a chi "guida" segnali stradali chiari, valorizzando ciò che si è appreso con l'esperienza.

Questa scatola contiene i materiali per realizzare, individualmente o con gruppi piccoli di bambini, 25 giochi di potenziamento cognitivo e motivazionale. Si tratta di una proposta flessibile, verificata sperimentalmente in diversi contesti, sia italiani che stranieri, con esiti positivi e incoraggianti, per bambini dai 3 ai 6 anni. Il KIT, che può essere utilizzato da insegnanti, educatori, psicologi e genitori, raccoglie anche una guida, che presenta una programmazione mirata per realizzare un iter ludico completo. La scatola affianca gli approfondimenti teorici contenuti in *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia – La teoria*, realizzato da Paola Ricchiardi e Cristina Coggi e disponibile anche separatamente. Visualizza le tessere e le schede contenute nella scatola

Il cervello, negli ultimi anni scoperto neoplastico, si modifica sotto un'immensa pressione cambiando il modo con cui percepiamo la realtà e ci relazioniamo. Devono cambiare i modelli di business e le strategie. Il "cloud" racchiude la nostra vita e per comunicare usiamo Face Book, Messenger, Skype, Twitter, Viber, mandiamo mail o sms. On line, apriamo negozi, viaggiamo, troviamo amore e sesso, appaghiamo le nostre frustrazioni e paure, coltiviamo fattorie virtuali. ...lptv, web tv, My Sky, Rai teche, Social Tv, Back Channel, le ore davanti ai terminali si moltiplicano, siamo onnipresenti, tutti nessuno e centomila. Il mondo dei videogiochi per il 2012 vale 68 bilioni di dollari. La fine del mondo come da noi conosciuto è arrivata! Siamo chiamati a combattere per la sopravvivenza della specie e del suo più intimo significato.

La progettazione dei giochi da tavolo. Strumenti, tecniche e design patternIl settore dei giochi pubblici on line in Italia. Dinamiche di sviluppo, modelli di business e strategie competitiveDinamiche di sviluppo, modelli di business e strategie competitiveFrancoAngeli

Le imprese e le organizzazioni sono organismi instabili, che cambiano in continuazione, seguendo una routine, con facilità, rispondendo a stimoli per lo più esterni. Come tradizionalmente avviene in tutti i testi dedicati al change management, anche in questo volume il cambiamento è visto come frutto di uno specifico progetto direzionale, anche se, in realtà, nelle organizzazioni molti cambiamenti rispecchiano semplici risposte alle variazioni di eventi demografici, economici, sociali, politici, tecnici, legislativi che avvengono nell'ambiente. Oggi le esigenze di cambiamento sono molto veloci, anche per via della velocità esponenziale delle innovazioni tecnologiche. Per le organizzazioni diventa indispensabile saper governare le trasformazioni, seguendo un approccio metodologico e cosciente dei fattori che intervengono nei cambiamenti organizzativi. Il volume affronta le dinamiche che caratterizzano il fenomeno del cambiamento nelle imprese e nelle organizzazioni, la varietà e diversità degli elementi che contribuiscono a far sì che le organizzazioni possano cambiare, i livelli di complessità del cambiamento e gli aspetti principali da presidiare se si vuole ottenere un cambiamento. Gestire con successo un cambiamento organizzativo e sostenere nel tempo i risultati raggiunti, evitando l'effetto elastico (quello per il quale, una volta terminato il progetto, tutto torna come prima), rimangono due sfide operative importanti, sia per gli specialisti che per le organizzazioni. Partendo

dall'esperienza e da casi pratici, il volume vuole essere una guida per chi affronta il cambiamento e descrivere i diversi elementi di razionalità ed emotività, a cui vanno sommate le dinamiche di potere interne alle organizzazioni, da governare per operare in modo efficace. Lo specialista o il manager, anche se spesso sono esperti principalmente di aspetti attinenti alla razionalità economica e ai processi produttivi, al coinvolgimento delle persone, o alla gestione dell'influenza e del potere, devono essere consapevoli che tutti e tre questi elementi devono essere gestiti, muovendo leve diverse.

365.650

270.3

365.1034

PROGETTAZIONE SOSTENIBILE PARTECIPATA collana diretta da Elena Mortola Prendete un paio di occhiali che vi restituiscano la visione bambina del mondo, indossateli e percorrete Roma. Lontani dalle trame che avvolgono la Capitale, inciamperete in opportuni. Questo libro esamina l'origine delle sfide tecnologiche e organizzative dell'industria in Europa e negli Stati Uniti e le tappe della sua formulazione teorica; la creazione della figura dell'ingegnere industriale fra Ottocento e Novecento; e l'elaborazione delle discipline tecnologiche e del linguaggio e dei concetti fondamentali (sistema, automazione, controllo, ottimizzazione, rete) dell'ingegneria industriale moderna. Diviso in tre parti organizzate cronologicamente, ogni capitolo è corredato da letture, indicazioni bibliografiche per l'approfondimento e schede illustrative di aspetti storici, biografici (relativi a alcuni grandi ingegneri, scienziati e filosofi), terminologici e matematico-tecnici. Il volume si rivolge a studenti universitari del corso di Storia dell'Ingegneria Industriale, nato dall'esigenza, sempre più diffusa nelle Facoltà di Ingegneria, di offrire insegnamenti di profilo umanistico. L'impostazione del libro è tale da poter essere utilizzato come testo anche in corsi sui temi quali Storia dell'Ingegneria, Storia della Tecnologia, Storia dell'Europa, oltre che nei corsi di Cultura generale e nelle attività formative inserite nei piani di studi delle Facoltà di Ingegneria.

Rivista dell'Associazione Italiana di Sociologia.

Questo libro è un tentativo di riassumere le conoscenze esistenti sulle reti blockchain e altri ledger distribuiti (ossia database o registri, che possono essere aggiornati, gestiti, e coordinati in modo distribuito, da diversi attori) come spina dorsale del Web3 e contestualizzare le implicazioni socio-economiche delle applicazioni del Web3, a partire da smart contract - i protocolli informatici che regolano il rispetto dei contratti basati su blockchain - token, DAO, fino ai concetti di denaro, economia, governance e finanza decentralizzata (DeFi). Si basa sul lavoro educativo che abbiamo iniziato al BlockchainHub, Info:Hub e Thinking:Hub di Berlino, con l'obiettivo di rendere il Web3 accessibile al grande pubblico. Blockchainhub.net è stato il primo sito web a compilare e diffondere sistematicamente la conoscenza della blockchain e del Web3 a un pubblico generale ed è operativo dal 2015, prima con una serie di post sul blog, che sono stati successivamente compilati e contestualizzati nel Blockchain Handbook, disponibile gratuitamente. "Token Economy" si basa sull'eredità delle attività passate e compie un passo ulteriore: l'attenzione si sposta sui token come unità atomica del Web3. La struttura di base della seconda edizione di questo libro è la stessa della prima edizione, con un contenuto leggermente aggiornato dei capitoli esistenti, correzioni minori, terminologia rivista e quattro capitoli aggiuntivi: "Identità user-centriche", "I privacy token", "Token per il prestito" e "Come progettare un sistema di token".

1162.2.7

Schiacciata dai tempi (ristretti) e dai costi (bassi); poco curata (sebbene necessaria); impoverita dal ricorso massiccio (e talora acritico) a strumenti di calcolo sofisticati la progettazione, con le sue buone regole, risulta essere sempre più svilita. Muovendo da questa

constatazione, questo manuale si pone obiettivi concreti: come analizzare le tipologie strutturali al fine di coglierne il funzionamento; quali verifiche sono dimensionanti per un certo elemento strutturale e quali invece possono essere omesse perché inutili; come individuare la giusta tecnica di modellazione delle strutture al fine di calcolarne gli sforzi, che non sia né troppo semplice da non cogliere i fenomeni né inutilmente complessa tanto da essere fuorviante; quali dettagli costruttivi è opportuno impiegare per le connessioni, affinché siano sia strutturalmente che costruttivamente validi. Il taglio del libro, spiccatamente pratico, vuole essere un contributo affinché le buone regole della progettazione non si perdano, e pur continuando a usare tutti gli strumenti di calcolo moderni, si riesca ancora a capire le strutture. Vuole, in altri termini, fornire, soprattutto ai giovani ingegneri, degli esempi, degli spunti di riflessione che inducano a un approccio positivo e costruttivo nei confronti della progettazione delle strutture in acciaio.

Il fascicolo si pone in continuità con il fascicolo Agricoltura e paesaggio, pubblicato nel 2008 a cura di Paolo Baldeschi e Daniela Poli, con l'obiettivo di completare il quadro, in precedenza delineato, prendendo in esame l'intera complessità del territorio, indipendentemente dai diversi gradi di urbanizzazione e dalle modalità di uso. Agli interventi, articolati nelle due sezioni, Saggi, con contributi a carattere teorico e metodologico, e Ricerche, con esemplificazioni a carattere più marcatamente progettuale, si affiancano, come di consueto, le rubriche Osservatorio regionale, in cui viene dato conto delle politiche toscane sul paesaggio e vengono illustrate le ricerche in corso per la redazione di un quadro unitario dei piani strutturali toscani, e Glossario, a cui segue un' Appendice dedicata alle strutture di didattica e di ricerca afferenti al dipartimento di urbanistica e pianificazione territoriale dell'ateneo fiorentino che si occupano di paesaggio.

La ricerca si basa su colloqui in profondità somministrati a 386 donne di età compresa fra i 18 ed i 45 anni che al momento della rilevazione vivevano da sole per ragioni non legate a cause contingenti e di forza maggiore (come succede a suore, vedove, divorziate, separate, studentesse pendolari ecc ...), ma presumibilmente collegate a opzioni di emancipazione, di liberazione e di autonomia personale all'interno di logiche di libertà e di responsabilità verso se stesse. Le interviste-colloquio sono state condotte negli anni da studentesse della facoltà di Scienze Politiche dell'Università di Bologna. E all'area bolognese si riferisce il campione analizzato. Esso non presenta possibilità di comparazione nel contesto nazionale - in materia la letteratura è molto scarsa e quasi sempre orientata in chiave teorico-astratta o ideologico-filosofica - ma apre comunque un primo, vigoroso spiraglio sul tema. Le donne che tendono a vivere da sole (e che a livello nazionale costituiscono più o meno l'1% dell'intera popolazione femminile) risultano essere di fatto una sorta di élite sociale: molto istruita rispetto alla media della popolazione (più di un quarto è laureata), concentrata nella fascia di età 26/35 anni (oltre il 60%), occupate nell'area impiegatizia o libero professionale (non sono emerse operaie o simili). I saggi che costituiscono il volume danno conto della frammentazione dell'oggetto di analisi e della poliedrica, frastagliata ed estremamente articolata identità sociale delle donne studiate. Ogni saggio si occupa di un aspetto particolare. Nell'ordine, vengono toccati i seguenti aspetti: identità relazionale e psicologica delle donne single; immagine che le intervistate hanno del loro padre e della loro madre; concezione dell'amore, della sessualità e dell'amicizia; atteggiamento verso la maternità; senso religioso; posizioni politiche; il lavoro, il tempo libero ed il lavoro domestico; vivere sola: scelta o necessità?

Ci sono voluti anni o anche decenni perché innovazioni dirompenti arrivassero a scalzare prodotti e servizi dominanti. Oggi invece qualsiasi business può essere praticamente devastato in una notte da un concorrente migliore e più economico. Come può un manager proteggere se stesso e sfruttare la potenza della Big Bang Disruption? L'elettronica di consumo lotta da tempo in un mondo di miglioramenti tecnologici che procedono a ritmi esponenziali e di prodotti dal ciclo di vita breve. Ma fino a poco tempo fa alberghi, taxi, medici e fornitori di energia avevano poco da temere dalla rivoluzione digitale. Quei giorni sono finiti per sempre. Prodotti basati sul software stanno sostituendo i beni fisici. E ogni

fornitore di servizi deve competere con strumenti cloud-based che offrono ai clienti un modo migliore per interagire. Oggi, start-up con esperienza minima e senza capitali possono smontare la vostra strategia prima ancora che iniziate a capire che cosa sta succedendo. Scordatevi il «dilemma dell'innovatore»: questo è il disastro dell'innovatore. E si sta verificando in quasi tutti i settori. Peggio ancora, i Big Bang disruptor possono anche non vedervi come concorrenti. Non adottano il vostro approccio al servizio clienti e non stanno studiando la vostra linea di prodotti per offrire prezzi migliori. La buona notizia è che qualunque azienda può padroneggiare la strategia delle start-up. Larry Downes e Paul Nunes analizzano le origini, gli aspetti economici e l'anatomia della Big Bang Disruption. Identificano quattro fasi-chiave del nuovo ciclo di vita dell'innovazione, che possono aiutare a individuare per tempo i potenziali disruptor. E offrono dodici regole per difendere i vostri mercati, lanciare voi stessi dei disruptor e abbandonare il campo finché siete ancora in tempo. Fondato su un'ampia ricerca condotta dall'Accenture Institute for High Performance e su interviste in profondità a imprenditori, investitori e dirigenti di oltre trenta settori, Big Bang Disruption vi doterà delle strategie e delle intuizioni necessarie per crescere in questo nuovo agguerritissimo mondo.

632.12

[Copyright: ebcba72efb606876bc1ff78e32d9e60e](#)