

DURATA, COSTI, TIPO DI PROGETTO
SARANNO MODULATI PER OGNI
ESIGENZA. CONTATTACI PER UN
INCONTRO ESPLICATIVO.



ArcheOs Tec
Archeologia, Osteologia,
Tecnologia

supervisione
scientifica e
didattica;
ideazione dei
laboratori
antropologici e
scientifici



GAMES ACADEMY
VARESE

selezione e
coordinamento dei
giochi;
svolgimento
dell'attività di
gioco; ideazione
delle storie dei
giochi di ruolo



PROGETTOSL-LEICON

coordinamento e
gestione della
parte tecnologica;
ideazione e
progettazione
attività 4D; aspetti
legali



OSTEOARC - APS

supporto scientifico
in differenti fasi del
progetto; messa a
disposizione di
alcuni materiali e
strumentazioni.



CONTATTI:
a.mazzucchi@archeostec.it

varese@gamesacademy.it

3388321685

0332 1953938

www.gamesacademy.it/varese/

www.archeostec.it



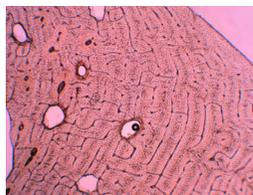
IL PROGETTO

“Games&Bones” nasce dall’esigenza di trovare nuovi strumenti didattici, individuati nelle tipologie di giochi, per divulgare l’osteologia e le discipline afferenti (storia, archeologia, matematica, fisica, chimica, geologia, informatica,...).

Le attività in continua evoluzione, si basano sulla ricerca dei più innovativi strumenti tecnologici, giochi e storie da utilizzare in diversi campi di applicazione.



Un game manager e un antropologo guideranno i partecipanti nello svolgimento di un gioco da tavolo, di ruolo o di un videogame integrato da attività laboratoriali con reperti e materiali delle collezioni biologiche e geologiche. Supporteranno le attività strumentazioni tecnologiche, mentre riproduzioni digitali e fisiche svilupperanno le esperienze sensoriali.



OBIETTIVI

Laboratori e attività a diversi livelli educativi e divulgativi, pensati per differenti gruppi di età ed esigenze sono strutturate per:

- agevolare l’apprendimento e l’approfondimento dei programmi scolastici di scienze (anatomia) e storia, per studenti delle scuole di ogni ordine e grado;



- sviluppare l’antropologia pubblica, la comprensione del lavoro dell’antropologo e la restituzione dei dati delle analisi degli scheletri antichi;
- supportare la divulgazione museale, le attività extrascolastiche e i laboratori dedicati a famiglie ed appassionati;
- supportare eventi promossi da Enti e Organizzazioni;
- potenziare la formazione dei docenti, degli antropologi e dei professionisti delle discipline afferenti;
- ideare percorsi immersivi per ipovedenti e non vedenti;
- coadiuvare l’apprendimento di ragazzi con BES, DSA, DAA e in alcuni percorsi di psicoterapia.

STRUMENTI

Gli strumenti per lo sviluppo del progetto:

- giochi da tavolo, di ruolo e videogames, sia noti sia inediti ideati *ad hoc* dal gruppo di ricerca;
- reperti ossei archeologici, campioni di collezioni biologiche e geologiche, strumentazioni da laboratorio e kit di analisi;
- riproduzioni digitali e fisiche degli ausili didattici;
- calchi e strumentazioni tecnologiche: stampante 3D, scanner 3D.



FRUITORI DEL PROGETTO

Per bambini dai 6 anni e per adulti differenziando le attività per fascia di età e per tipologia di fruitore.

Le attività del progetto si possono inserire in eventi pubblici o privati, nelle attività scolastiche e culturali in genere.