

Connessioni formative di Warhammer Alliance

Benvenuto alla guida alle connessioni formative di Warhammer Alliance. Questo documento è stato stilato in collaborazione con gli insegnanti e gli enti di supporto per la formazione, ed è stato creato per i leader dei club Warhammer Alliance. Mostra le connessioni tra i diversi aspetti dell'hobby di Warhammer e quelli delle attività extrascolastiche tra gli 12 e i 18 anni previsti negli ambienti educativi di tutto il mondo.



Warhammer offre enormi benefici allo sviluppo dei giovani, supportandone immaginazione, creatività, capacità matematiche, pensiero critico, abilità artistiche e sociali e alfabetizzazione. Fornisce basi durature, incoraggia alla lettura e aiuta a promuovere l'apprendimento spontaneo. Questa guida ti aiuta a identificare suddetti benefici e a collegarli agli elementi chiave dei programmi che devi seguire.

L'hobby di Warhammer è formato da cinque cardini: Collezione, Assembla, Dipingi, Gioca e Leggi. Ognuno offre benefici nell'educazione e nello sviluppo che possono essere collegati direttamente agli elementi del curriculum dello studente. Warhammer è un hobby molto sociale, quindi abbiamo incluso anche una sezione sui benefici relazionali, dato che sappiamo quanto sia importante per i giovani coltivare le capacità sociali.



Collezione



Assembla



Dipingi



Gioca



Leggi



Comunità

Puoi stampare questo documento per illustrare a referenti e genitori i benefici che le attività di Warhammer Alliance hanno sullo sviluppo dei giovani.

Collezione



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi
- Rilassamento e gestione dello stress
- Aumento delle abilità sociali/discorsive e della fiducia in se stessi, possibilità di essere "esperti" di un argomento

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Competenze trasversali

- Creatività
- Pensiero strategico
- Perseveranza
- Responsabilità
- Categorizzazione, analisi
- Autonomia, organizzazione, motivazione, sicurezza, autoefficacia, autocritica costruttiva

Competenze trasversali (gestionali)

- Pianificazione, capacità decisionale, pensiero critico, prioritizzazione, organizzazione
- Responsabilizzazione economica, gestione finanziaria

Alfabetizzazione

- Aumento della fame di conoscenza, stimolo all'informazione spontanea e alla ricerca
- Lavoro di ricerca su fazioni, modelli e unità
- Lettura e comprensione delle regole

Educazione artistica

- Design: elaborare schemi di colori, personalizzazioni, creatività, immaginazione
- Utilizzo dei colori e teoria dei colori

Matematica

- Modelli: calcolo, divisione, gestione
- Pianificazione lista dell'esercito: calcolo, aritmetica, algebra base

Assembla



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi
- Autoefficacia

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Competenze trasversali

- Sicurezza
- Perseveranza
- Imparare dagli errori
- Responsabilità
- Categorizzazione, analisi
- Autonomia, organizzazione, motivazione, sicurezza, autoefficacia, autocritica costruttiva

Sviluppo fisico

- Miglioramento abilità motorie
- Miglioramento coordinazione oculo-manuale

Alfabetizzazione

- Comprensione di istruzioni e indicazioni scritte
- Lavoro di ricerca su modelli o unità per ottenere un contesto

Educazione artistica

- Design: pianificazione assemblaggio, personalizzazione, creatività
- Lavorare con materiali diversi

Discipline STEM

- Comprensione di istruzioni illustrate e diagrammi

Design e tecnologia

- Utilizzo in sicurezza degli attrezzi - taglierina da modellismo, colla ecc.
- Scelta degli attrezzi e delle tecniche giuste
- Assemblaggio dei kit
- Abilità visuo-spaziali
- Conoscenza dei materiali, delle loro proprietà e dei processi di produzione

Dipingi



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi
- Autoefficacia

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Competenze trasversali

- Sicurezza
- Perseveranza
- Imparare dagli errori
- Responsabilità
- Categorizzazione, analisi
- Autonomia, organizzazione, motivazione, sicurezza, autoefficacia, autocritica costruttiva

Competenze trasversali (gestionali)

- Pianificazione, concentrazione
- Valutazione e stima dei rischi

Competenze trasversali (comunicazione)

- Apertura alle critiche
- Capacità di dare e ricevere suggerimenti

Discipline STEM

- Comprensione di istruzioni e guide illustrate

Alfabetizzazione

- Comprensione di istruzioni e indicazioni scritte
- Lavoro di ricerca su modelli o unità per ottenere un contesto

Educazione artistica

- Lavorare con materiali diversi
- Design
- Conoscenza di artisti famosi
- Utilizzo dei colori e teoria dei colori

Sviluppo fisico

- Miglioramento abilità motorie
- Miglioramento coordinazione oculo-manuale

Design e tecnologia

- Utilizzo in sicurezza degli attrezzi
- Scelta degli attrezzi e delle tecniche giuste
- Utilizzo corretto degli attrezzi - pulizia, cura e conservazione

Gioca



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi
- Autoefficacia

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Competenze trasversali

- Creatività
- Sicurezza
- Perseveranza
- Imparare dagli errori
- Pensiero analitico, logica
- Problem solving creativo
- Categorizzazione, analisi
- Autonomia, organizzazione, motivazione, sicurezza, autoefficacia, autocritica costruttiva
- Consapevolezza della situazione
- Concentrazione, riflessione

Competenze trasversali (comunicazione)

- Onestà, risoluzione dei conflitti, abilità comunicative, turni, rispetto

Competenze trasversali (gestionali)

- Pianificazione, strategia, concentrazione, capacità decisionale, pensiero critico, prioritizzazione
- Imparare dagli errori
- Valutazione e stima dei rischi
- Pensiero computazionale

Sviluppo fisico

- Miglioramento abilità motorie

Alfabetizzazione

- Lettura e comprensione delle regole
- Lettura selettiva e consultazione regole
- Ricerche sulla propria collezione per capire meglio il contesto di ciò con cui si gioca

Matematica

- Comparare numeri
- Probabilità
- Algebra base
- Calcolo

Design e tecnologia

- Utilizzo in sicurezza degli attrezzi - metro a nastro
- Misurare le distanze
- Abilità visuo-spaziali

Educazione personale, sociale e alla salute

- Apprendimento delle interazioni appropriate con i compagni

Leggi



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Educazione personale, sociale e alla salute

- Creatività
- Sicurezza
- Perseveranza
- Concentrazione, riflessione

Educazione artistica

- Studiare ed emulare illustrazioni e illustratori

Alfabetizzazione (scrittura)

- Scrivere un racconto di guerra, articoli, narrativa, campagne, antefatti
- Vocabolario, espressione, grammatica

Alfabetizzazione (leggere a scopo ricreativo)

- Ampia gamma di materiali avvincenti, che permette di effettuare una scelta personale e incoraggia la lettura spontanea
- Fiction: rivista *White Dwarf*, romanzi e racconti di Black Library, fumetti
- Non-fiction: rivista *White Dwarf*, articoli online
- Empatia, apertura a punti di vista e motivazioni differenti, apertura verso le diversità, stimolo alla riflessione

Alfabetizzazione (lettura mirata)

- Analisi del testo e analisi critica dei romanzi Black Library
- Lettura e comprensione delle regole
- Lettura selettiva e consultazione regole

Comunità



Benessere

- Identificazione e riconoscimento dei propri successi
- Conoscere altri individui con gli stessi interessi e stringere amicizia
- Coltivare la sicurezza in sé stessi

Benessere e prevenzione della radicalizzazione

- Importanza di un hobby o un interesse sano e salutare, condiviso con un gruppo di coetanei di indole simile

Educazione personale, sociale e alla salute

- Apprendimento delle interazioni appropriate con i compagni

Competenze trasversali (comunicazione)

- Onestà, risoluzione dei conflitti, abilità comunicative, turni, rispetto

Competenze trasversali (gestionali)

- Organizzare partite, pianificare la partecipazione a un evento, pianificare l'organizzazione di un evento

Educazione artistica

- Studiare ed emulare illustrazioni e illustratori
- Eventi e mostre di pittura

Tecnologia dell'Informazione

- Digital design
- Digital game design
- Digital art

Prospettive lavorative

- Games Workshop è una compagnia mondiale a integrazione verticale