

# Play Arena

## Corso di educazione fisica per la scuola secondaria di primo grado

<b>Autori:</b>	Edo Zocca, Antonella Sbragi, Paolo Manetti
<b>Disciplina:</b>	Educazione fisica
<b>Tipo Scuola:</b>	Secondaria di primo grado
<b>Marchio:</b>	D'Anna

## Slogan Commerciale

Giocare per imparare

## Presentazione dell'Opera

Play Arena è il primo corso di educazione fisica di D'Anna a presentare un testo riadattato e pensato per i ragazzi delle scuole medie, sia a livello contenutistico sia a livello grafico. Il testo è più semplice, con tanti esempi riferiti alla vita quotidiana degli studenti; le pagine del manuale sono più ariose, i paragrafi più corti; il testo a bandiera agevola la lettura. Anche l'impostazione didattica è più vicina al mondo dei ragazzi: la gamification del corso combina lo studio sul testo, i compiti in classe e le attività in palestra in modo ludico, favorendo l'integrazione di conoscenze disciplinari, abilità motorie e life skills (in particolare problem solving, collaborazione e comunicazione efficace). La Play Arena del titolo è un ambiente cartaceo e virtuale in cui singoli e gruppi si sfidano a colpi di game: su carta, alla fine di ogni capitolo, sono presenti le doppie pagine delle Play Arena con ricche integrazioni multimediali. In ogni capitolo sono presenti degli indizi per la soluzione dei game; ma alcuni di questi si riveleranno dei depistaggi. Le classi che risolveranno tutte le Play Arena otterranno le key per accedere al gioco finale. Le schede di orientamento professionale offrono ai ragazzi indicazioni pratiche per scegliere il loro futuro percorso di studi. Compiti di realtà saranno disponibili online. Le schede Cittadini digitali per l'educazione civica (alla fine di ogni modulo) sono attività di fact checking e di sviluppo dell'uso critico e creativo dei software di Intelligenza Artificiale.

## Punti di Forza

- Gamification Life skills Schede di orientamento Didattica inclusiva Cittadini digitali

## Configurazione dell'Opera

**Play Arena:** Codice: D9435 — Titolo: Play Arena — Pagine: 240 — Entrata In Magazzino: 6 dicembre 2023

**Risorse per l'insegnante:** Codice: D9436 — Titolo: Risorse per l'insegnante — Pagine: 240 — Entrata In Magazzino: 31 gennaio 2024

**Attività fisica adattata:** Codice: D9124 — Titolo: Attività fisica adattata — Pagine: 80

**Libro in digitale interattivo offline:** Codice: D9438 — Titolo: Libro in digitale interattivo offline — Entrata In Magazzino: 19 giugno 2024

## Confronto con Altri Titoli Loescher

Play Arena è il titolo di educazione fisica con la foliazione più bassa del nostro catalogo (240 pp.) ed è disponibile in un'unica configurazione. Confronto con Sport e immaginAzione Profilo: se l'impostazione e la ripartizione degli argomenti ricorda molto da vicino quello di Sport e immaginAzione, di cui Play Arena è la riedizione, la lettura del testo evidenzia la riscrittura del profilo che diventa più snello, più semplice, con molti esempi riferiti alla vita quotidiana degli studenti per stimolarne maggiormente l'interesse. Didattica: in Play Arena gli strumenti inclusivi sono stati potenziati: oltre alle mappe e alle sintesi in caratteri ad alta leggibilità sulla carta alla fine di ogni capitolo, i box Alert! in caratteri ad alta leggibilità nel profilo permettono di memorizzare i concetti più importanti. Il testo a bandiera facilita la lettura. Oltre alle attività tradizionali da svolgere in palestra, l'approccio ludico di Play Arena conferisce freschezza e originalità alla didattica del corso, integrando efficacemente teoria e pratica in palestra. Le "attività" delle Play Arena si svolgono in scenari da romanzi fantasy, fantascientifici o da videogioco; gli "enigmi" e i "game" integrano i tradizionali test per la verifica delle conoscenze (che il docente trova in Guida e sulle nostre piattaforme) e obbligano gli allievi al ripasso del lessico e dei nuclei disciplinari fondamentali per risolvere i game. Le integrazioni multimediali alle Play Arena arricchiscono il corso di nuovi elementi come i podcast e i game in html. Nuove le attività "Cittadini digitali" per il fact checking dedicate all'uso critico dei software di Intelligenza Artificiale. Orientamento professionale: nuove schede dedicate all'orientamento professionale con testi e videointerviste ai professionisti delle scienze motorie, suggerimenti per i percorsi di studio per intraprendere determinate carriere e compiti di realtà e schede per l'autovalutazione online. Digitale: in Play Arena nuovi video dedicati ai fondamentali tecnici sportivi. Confronto con Corriamo insieme Configurazione e foliazione: Corriamo insieme è il nostro corso di educazione fisica allineato alla proposta di DeAgostini: doppia configurazione, alta foliazione (plus: 288 \+ 144 pp.; versione base: 312 pp.). Profilo: Corriamo insieme si distingue per la forte identità autoriale e un profilo completo che tratta tutte le aree delle scienze motorie, comprese quelle escluse dai programmi ministeriali come l'anatomia e la cinesiologia. In Play Arena la parte dedicata all'anatomia è snella, ma più approfondita rispetto alla vecchia edizione; la cinesiologia è assente. Il profilo è dedicato soprattutto ai temi previsti dai programmi ministeriali: percezione di sé, sport, fair play, salute e benessere. Digitale: Corriamo insieme ha una ricchissima dotazione digitale di 78 videolezioni che trasforma il manuale in un videocorso, semplificando il lavoro del docente nella gestione delle lezioni teoriche. In Play Arena saranno presenti nuovi video dedicati ai fondamentali tecnici sportivi e i nuovi materiali multimediali per lo svolgimento dei game.

## Confronto con la Concorrenza

Confronto con Team Up edizione aggiornata (DeAgostini), Let's move (DeAgostini), Fare squadra (B. Mondadori) Foliazione: Play Arena si distingue per una foliazione nettamente più bassa: 240 pp. a fronte di: 264 \+ 72 pp. di Team Up edizione aggiornata di DeAgostini 240 \+ 192 pp. di Let's move di DeAgostini 360 pp. di Fare squadra di B. Mondadori Profilo: Play Arena si avvicina maggiormente a Fare squadra di B. Mondadori, rispetto ai due manuali di DeAgostini: il profilo è cioè dedicato soprattutto alla teoria, mentre spazio minore è dedicato alle parti operative. Didattica: completamente nuova rispetto a tutti i concorrenti è la gamification di Play Arena che consente di imparare divertendosi. Orientamento professionale: presente solo nell'atlante di Team Up edizione aggiornata. In DeAgostini l'orientamento è un percorso in cui gli studenti autoanalizzano le proprie life skills. In Play Arena le schede di orientamento sono più concretamente professionalizzanti, perché si riportano le esperienze di vari professionisti, si offrono suggerimenti per i percorsi di studio e compiti di realtà online per lo sviluppo delle competenze chiave e disciplinari.

## Destinatario Ideale

Gli insegnanti più giovani, dinamici, in cerca di una nuova didattica, che abbiano familiarità con i videogiochi e che apprezzino l'approccio ludico della didattica di Play Arena. Il profilo solido dovrebbe dare maggiore sicurezza ai neolaureati in Scienze motorie che oggi hanno principalmente un approccio teorico alla materia.

Versione: 1 | Stato: pubblicata | Ultima modifica: 08/04/2026 06:19