

MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

TITOLO DELLO SCENARIO	AGGIORNAMENTO COLLABORATIVO	
Parole chiave		
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	Adulti inseriti in contesti lavorativi e aziendali	
Eventuali necessità degli studenti	Bassa alfabetizzazione informatica, in particolare nell'aggiornamento di software a modalità collaborativa utili al lavoro effettuato.	
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Competenze trasversali orientate al miglioramento del lavoro portato avanti	
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> - Migliorare le conoscenze e la pratica degli strumenti di lavoro - Migliorare la collaborazione tra i soggetti coinvolti attraverso la conoscenza di processi e strumentazioni informatiche 	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/>
	Scoperta (Fornirò gli strumenti necessari affinché gli studenti scoprino con le proprie forze un concetto specifico. Organizzerò delle attività guidate e fornirò rinforzi adeguati)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> X
	Partecipazione (Organizzerò delle sessioni formative in cui gli studenti possano discutere, condividere e collaborare al fine di apprendere un contenuto specifico e faciliterò l'interazione tra di loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> X
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> X
Description of the game	Descrizione narrativa del gioco	La descrizione narrativa del gioco sarà breve e orientata a trasmettere i concetti e i dati essenziali affinché i soggetti coinvolti possano essere subito inseriti nell'interazione del gioco di ruolo.

	Obiettivi	Raggiungere uno o più scopi comuni e quindi mettere in pratica strategie collaborative attraverso la conoscenza di tutti quegli elementi non solo positivi ma anche negativi presenti nelle pratiche collaborative.	
	Regole	Poche ed essenziali, che non rendano macchinosa la fase del gioco.	
	Sfide	Ottenere delle pratiche di problem solving in situazioni dove il gruppo può riscontrare delle difficoltà collaborative ipotizzando l'utilizzo di strumenti informatici adeguati. In particolare saranno presenti utenti destinati a ricoprire ruoli come: <ol style="list-style-type: none"> 1. Leader del gruppo 2. Componenti del team responsabili di attività particolari 3. Soggetto anticollaborativo 4. Soggetto che dovrà fruire del lavoro eseguito 	
	Sistema di gratificazione/feedback cycle		
		Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: L'esperienza del gioco si svolge nell'ambito di un corso di formazione sul miglioramento delle soft skill. Prima del gioco sarà necessario illustrare il funzionamento della piattaforma.	In aula	30 minuti
	Durante il gioco: Scenario di gioco.	in aula / online	30 minuti
	Dopo il gioco: Rivisitazione delle fasi del gioco e analisi del processo interattivo (gruppo intero)	in aula	45 minuti
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	Attraverso delle discussioni di gruppo dove verrà osservata la registrazione del gioco e si approfondiranno i singoli momenti		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Conoscenze e competenze pregresse derivanti dal tipo di lavoro e dall'incarico		

		specifico coperto. L'obiettivo del gioco è poter mescolare competenze diverse così da favorire la conoscenza dei diversi ruoli soprattutto in ambienti professionali fortemente gerarchizzati.
Setting e materiali		Un ambiente collaborativo capace di ottimizzare la conoscenza e la pratica di attività collaborative, un ambiente specifico che permette di poter gestire tutte le attività e le componenti presenti.
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?		
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	EUTOPIA Skype Posta elettronica
	Facoltativo	
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni utente * Microfono
	Facoltativo	
Risorse		Immagini e video che possano essere utilizzate nel momento di confronto quando la sessione del gioco è terminata.
Risorse di tempo e spazio		Sessioni di gioco presso l'azienda, possibilmente in ambienti separati, la fase di introduzione e di analisi della sessione verranno effettuate in un ambiente comune.
Altri eventuali elementi da considerare		