

MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

TITOLO DELLO SCENARIO	COPI – COMMUNITY OF PHILOSOPHICAL INQUIRY CDRF – COMUNITA' DI RICERCA FILOSOFICA	
Parole chiave	Filosofia, gruppo, progetto.	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	Adulti in formazione: insegnanti che vogliono diventare facilitatori di CDRF	
Eventuali necessità degli studenti	Insegnanti che richiedono aggiornamento e formazione	
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Competenza trasversali	
Obiettivi specifici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imparare ad essere parte di un gruppo/comunità 2. Expertise 	
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"/> <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"/> <input type="checkbox"/> X
	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"/> X <input type="checkbox"/>
Description of the game	Descrizione narrativa del gioco	Sessione di ricerca filosofica facilitata
	Obiettivi	Acquisire competenze di ricerca, facilitazione e partecipazione.
	Regole	Rispetto dei turni

	Sfide	Trasformare lo stile di insegnamento	
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	Autovalutazione e feedback dal tutor.	
		Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco:		
	1. Assegnazione dei ruoli	In aula/ on-line	1 h
	2. Illustrazione degli obiettivi di apprendimento		
	Durante il gioco: monitoraggio della sessione con messaggi pubblici e privati	Online (anche a distanza)	1 h
Dopo il gioco:			
	1. Analisi e valutazione delle performance	in aula	1 h
			3 h
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	Discussioni di gruppo Feedback dal gruppo		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Competenze pregresse: ascolto, decentramento, problem posing Conoscenze filosofiche pregresse		
Setting e materiali	Ambiente che faciliti la condivisione Regole da rispettare (alternanza dei turni) Ambiente sicuro in cui sperimentarsi		
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?			
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	EUTOPIA	
	Facoltativo		
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni utente	
	Facoltativo	Microfono	
Risorse	Video Immagini		
Risorse di tempo e spazio	Un'aula, una sessione introduttiva, una performativa e infine una sessione valutativa		
Altri eventuali elementi da considerare			
1. Uso didattico dei tracciamenti e della documentazione delle sessioni			

- 2. Possibilità di ripetere e confrontare più sessioni per verificare il livello di sviluppo delle competenze.**