

## MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

<b>TITOLO DELLO SCENARIO</b>	PENSARE FILOSOFICAMENTE Thinking philosophically	
<b>Parole chiave</b>	Gruppo di ricerca filosofica.	
<b>A chi voglio insegnare?</b>		
<b>Range di età e livello degli studenti</b>	Formazione formatori	
<b>Eventuali necessità degli studenti</b>	Corsi di aggiornamento per formatori	
<b>Cosa voglio insegnare?</b>		
<b>Materia / campo / competenza</b>	Competenze relazionali	
<b>Obiettivi specifici</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acquisire competenze di ascolto, partecipazione, pensiero complesso</li> <li>2. Acquisire competenze di indagine filosofica</li> <li>3. Acquisire competenze di facilitazione di sessioni di indagine filosofica</li> </ol>	
<b>Come voglio insegnare?</b>	<b>Rate 0-5</b>	
<b>Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi</b>	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	□ □ □ X □
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	□ □ 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)	□ 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)	X □ □ □ □
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	□ □ □ X □
<b>Description of the game</b>	<b>Descrizione narrativa del gioco</b>	Il facilitatore propone un'attività introduttiva, di riscaldamento. Poi il gruppo prosegue con la lettura condivisa di un documento. Il facilitatore chiede a ciascuno di porre una domanda e registra le domande. Il facilitatore rilegge le domande. Il gruppo individua

		temi e piste euristiche. Viene scelta una pista. Il dialogo con facilitazione ha inizio. Successivamente un componente del gruppo fa la sintesi. E infine il gruppo, con il sostegno del facilitatore, fa una valutazione sulla scorta di alcuni criteri (definiti sulla base delle piste euristiche).
	<b>Obiettivi</b>	Acquisire competenze di ricerca, facilitazione e partecipazione.
	<b>Regole</b>	Rispetto dei turni
	<b>Sfide</b>	Trasformare lo stile di insegnamento
	<b>Sistema di gratificazione/feedback cycle</b>	Autovalutazione e feedback dal tutor.
		<b>Contesti di Apprendimento</b>
		<b>Tempo stimato</b>
<b>Descrizione narrative delle attività didattiche –</b> organizzazione step by step e struttura	<b>Prima del gioco:</b>	
	1. Presentazione dei contenuti dell'esperienza	In aula
	2. La piattaforma Eutopia	
	<b>Durante il gioco:</b> sessione di gioco	Online
	<b>Dopo il gioco:</b>	
	1. Analisi e valutazione	in aula
		3 h
<b>Come valuterò gli studenti?</b>		
<b>Approccio valutativo</b>	Si rilegge la traccia della sessione e si valuta con una griglia di analisi che intercetta:	
	1. Ruoli e funzioni nel facilitatore	
	2. Ruoli e funzione nei partecipanti	
<b>Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?</b>		
<b>Prerequisiti</b>	Ascolto, decentramento, problem posing Conoscenze filosofiche pregresse	
<b>Setting e materiali</b>		
<b>Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?</b>		
<b>Strumenti da utilizzare</b>	Obbligatorio	EUTOPIA
	Facoltativo	
<b>Infrastrutture /</b>	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni utente

<b>apparecchiature</b>	Facoltativo	
<b>Risorse</b>		Testi da leggere e discutere Video, link, immagini
<b>Risorse di tempo e spazio</b>		Un'aula e tre sessioni (una iniziale e una finale in presenza e una sessione on-line)
<b>Altri eventuali elementi da considerare</b>		