

TITOLO DELLO SCENARIO		Concorso per ambasciatori	
Parole chiave		Pace, Atene, Ascolto attivo	
A chi voglio insegnare?			
Range di età e livello degli studenti		Scuola Superiore : liceo psico-pedagogico o classico , studenti di scienze politiche, Adulti in corso di formazione come mediatori sociali o di comunità.	
Eventuali necessità degli studenti		Nessuna necessità in particolare	
Cosa voglio insegnare?			
Materia / campo / competenza		la materia alla base dello scenario di apprendimento appartiene al curriculum formativo di: Storia, studi sociali o competenze trasversali.	
Obiettivi specifici		<ul style="list-style-type: none"> - Lo studente dovrebbe memorizzare / familiarizzare con nozioni e contenuti specifici: la situazione storica fra Atene e Sparta - Lo studente dovrebbe acquisire nuove conoscenze e sviluppare concetti storici e sociali attraverso la comunicazione e la collaborazione tra pari: ascolto attivo, verifica delle proprie ipotesi o stereotipi. - Lo studente dovrebbe imparare ad essere parte di una comunità - Lo studente dovrebbe acquisire nuove conoscenze e sviluppare concetti riconoscendo e sviluppando nuove connessioni tra oggetti/concetti noti - Lo studente dovrebbe acquisire conoscenza pratica (expertise) : la mediazione e la negoziazione nonviolenta 	
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"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <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 checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
		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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Description of the game		Descrizione narrativa del gioco Riproduzione della trattativa dei negoziati fra gli ambasciatori di Atene e quelli di Melo	

		relativamente all'adesione di Melo alla lega promossa da Atene e al suo tentativo di esportare con la minaccia la democrazia.		
	Obiettivi	Esplorare le pratiche dell'ascolto attivo, della capacità di conoscere e comprendere gli interessi e i valori degli altri, imparare a gestire un conflitto in modo nonviolento		
	Regole	Ogni gruppo deve individuare le esigenze, i valori e gli interessi del gruppo avverso, deve verificare con loro se hanno compreso veramente le loro richieste e deve formulare delle proposte di accordo che possano andare bene a tutti. Qualora non si trovasse si deve riprendere la trattativa.		
	Sfide	Imparare le strategie per una gestione creativa del conflitto in sistemi complessi, Imparare ad esplorare per comprendere completamente l'opinione altrui invece che argomentare per convincere e sconfiggere l'altro.		
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	Il raggiungimento di un accordo e la fase di restituzione che deve avvenire dopo il gioco o nelle fasi di difficoltà		
			Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: studio del contesto storico e del formato . costruiamo una pace (fcup) , creare il clima e lo scenario del gioco, stabilire ruoli e responsabilità, preparazione dei ruoli, riunione dei gruppi ruolo, ruoli. Incontri informali fra i gruppi ruolo		A scuola	2 o 3 incontri
	Durante il gioco: La negoziazione: dichiarazione d'apertura e discussione sulle varie questioni poste. Il tutor insegnante, prende nota di alcune domande da porre nella fase della restituzione dell'esperienza. (se la negoziazione si svolge in più giorni) : i giocatori devono redigere il diario discussione nelle fasi di stallo.		A scuola e a casa	3 ore di lezione almeno
	Dopo il gioco: Restituzione dell'esperienza: valutazione dell'esperienza vissuta. Ricerche e sviluppi ulteriori sia di tipo creativo o sociale, cercando esempi attuali in cui si stanno verificando dinamiche simili.			Almeno 2 ore e altre 2 ore per ogni sviluppo

			ulteriore
			Totale:
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	<ul style="list-style-type: none"> - Discussione di gruppo - Feedback dagli studenti 		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Conoscenze pregresse: conoscenze storiche relative ai sistemi di governo di Sparta e Atene. Conoscenze del concetto di democrazia e oligarchia.		
Setting e materiali	<ul style="list-style-type: none"> - Un insieme di contenuti di apprendimento - Un ambiente che favorisce la comunicazione/condivisione - Un set di regole - Materiale / modelli per l'osservazione e la ripetizione delle esperienze degli altri - Un ambiente sicuro in cui sperimentarsi 		
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?			
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	<ul style="list-style-type: none"> - EUTOPIA - Flash Player 	
	Facoltativo		
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	<ul style="list-style-type: none"> - Connessione Internet - Un pc per ogni studente 	
	Facoltativo	<ul style="list-style-type: none"> - Un microfono 	
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - Libro / Libro digitale su un argomento specifico - Video su un argomento specifico - Immagini connesse all'argomento trattato 		
Risorse di tempo e spazio			
Altri eventuali elementi da considerare			

