

TITOLO DELLO SCENARIO	Cosa trovi in un museo?	
Parole chiave	Storia dell'Arte	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	ragazzi di scuola superiore tra i 14 e i 19 anni	
Eventuali necessità degli studenti		
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	l'argomento su cui il gioco è incentrato si inserisce all'interno dell'insegnamento della Storia dell'Arte	
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> - acquisizione di conoscenze inerenti la storia dell'arte - acquisizione di conoscenze sulle tecniche di pittura e scultura - sviluppo della capacità di contestualizzazione dell'opera d'arte - sviluppo dell'attenzione ai dettagli delle opere d'arte 	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	□ □ □ □ □ <input checked="" 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"/> □ □ □ □ □ □
	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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> □ □ □ □ □ □
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	<input checked="" type="checkbox"/> □ □ □ □ □ □
Description of the game	Descrizione narrativa del gioco	Il gioco consiste nell'esplorazione di diverse scene che corrispondono a diverse stanze di un museo nelle quali sono presenti alcuni dipinti e dei libri che permettono al giocatore di acquisire informazione su movimenti artistici, tecniche di pittura, autori e opere. Nel gioco sono presenti anche alcuni esercizi (ad es. rispondere alle

		domande dei personaggi, unire due parti di uno stesso dipinto ecc.) che il giocatore deve eseguire per poter andare avanti		
	Obiettivi	ottenere informazioni e riflettere sulle conoscenze acquisite durante il gioco		
	Regole	le regole del gioco sono stabilite dalle condizioni		
	Sfide	le sfide consistono negli esercizi		
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	il sistema di feedback è previsto per ogni azione compiuta dal giocatore. È possibile prevedere anche un sistema di gratificazione esterno al gioco, all'interno del curriculum scolastico (ad es. crediti, voti)		
			Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: non si prevedono attività didattiche prima del gioco, eccetto per una lezione durante la quale l'insegnante può presentare il gioco e descriverne gli obiettivi, spiegare l'uso del software e organizzare la sessione di gioco		in aula	2 ore
	Durante il gioco:		in aula / a casa / a distanza / online, ecc.	20 minuti
	Dopo il gioco: riflessione e discussione sull'esperienza di gioco		in aula	2 ore
				Totale: 4 ore e 20 minuti
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	conoscenza di base della Storia dell'Arte			
Setting e materiali				
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?				
Strumenti da	Obbligatorio	<e-Adventure>		

utilizzare	Facoltativo	
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	un pc per studenti o in alternativa un pc da utilizzare a turno
	Facoltativo	
Risorse		
Risorse di tempo e spazio		una classe e 4 ore a disposizione per le attività precedenti e successive al gioco
Altri eventuali elementi da considerare		
<p>il gioco è stato creato con l'obiettivo di trasmettere agli studenti contenuti specifici relativi alla Storia dell'Arte. Ho deciso di focalizzare il gioco su alcuni artisti (Monet, Van Gogh, Pollock, Arcimboldo) ma ogni insegnante/trainer che intenda utilizzare questo gioco può adattarlo facilmente ad ogni altro artista o movimento artistico, cambiando gli item e i contenuti dei libri</p>		