

## MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

<b>TITOLO DELLO SCENARIO</b>	DEUS EX MACHINA, laboratorio esperienziale sugli ausili.	
<b>Parole chiave</b>	Tecnologie assistive, ausili tecnologici, gruppo di lavoro, teamworking	
<b>A chi voglio insegnare?</b>		
<b>Range di età e livello degli studenti</b>	<b>Medici specialisti, prescrittori (valido anche per operatori della riabilitazione)</b>	
<b>Eventuali necessità degli studenti</b>	<b>Scarsa/insufficiente conoscenza della materia medica, bassa alfabetizzazione informatica</b>	
<b>Cosa voglio insegnare?</b>		
<b>Materia / campo / competenza</b>	<b>Prescrizione degli ausili tecnologici per persone disabili nel contesto didattico/educativo</b>	
<b>Obiettivi specifici</b>	<b>Scopo primario: presentare il “sistema ausilio” come un sistema costruito con la persona disabile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Conoscenza pratica</b></li> <li>- <b>Costruzione di un gruppo di lavoro</b></li> <li>- <b>Comunicazione orizzontale</b></li> </ul>	
<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)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> X <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"/> X <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"/> 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"/> X <input type="checkbox"/> <input 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"/> X

<b>Description of the game</b>	<b>Descrizione narrativa del gioco</b>	<p>Scopo della simulazione è la realizzazione di un percorso di autonomia per un alunno con disabilità verbale e motoria, in ambito didattico. Il budget economico è limitato.</p> <p>5 personaggi: medico specialista con problemi di budget; alunno disabile con le sue istanze; genitore dell'alunno (con altre istanze); docente di sostegno (con problemi di raggiungimento degli obiettivi del PEI); terapeuta/esperto ausili con tempi e disponibilità limitati.</p>	
	<b>Obiettivi</b>	<p>(Espliciti) Mettere in pratica quanto appreso durante il corso sugli ausili in termini di costruzione del gruppo di lavoro e della complessità di prescrivere il sistema ausilio corretto.</p> <p>(Impliciti) Confronto con realtà molto differenti dal contesto lavorativo abituale.</p>	
	<b>Regole</b>	<p>I ruoli sono assegnati a caso. Ogni personaggio dovrà, secondo le sue caratteristiche, massimizzare il risultato senza prevaricare sugli altri.</p>	
	<b>Sfide</b>		
	<b>Sistema di gratificazione/feedback cycle</b>	<p>Il processo segue una routine definita e standard, ciclica:</p> <p>Ascolto dei bisogni – valutazione – ipotesi di soluzione – verifica</p> <p>Il raggiungimento della gratificazione si ha per livelli: il gruppo deve porsi obiettivi graduali per accogliere le istanze dei committenti.</p>	
		<b>Contesti di Apprendimento</b>	<b>Tempo stimato</b>
<b>Descrizione narrativa delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura</b>	<b>Prima del gioco:</b> L'esperienza del gioco si svolge nell'ambito di un corso che prevede lezioni frontali e laboratori esperienziali in presenza. Quindi l'esperienza che affronteranno durante il gioco sarà descritta secondo le metafore dell'acquisizione e della partecipazione.	In aula	Più sessioni di formazione
	<b>Durante il gioco:</b> Non sono previsti elementi narrativi oltre il canovaccio e la descrizione dei personaggi	in aula / online	4 sessioni da 30 minuti ciascuna
	<b>Dopo il gioco:</b> Analisi dell'esperienza con narrazione in prima persona da parte dei protagonisti. Commenti con il gruppo	in aula	Alla fine di ogni sessione di gioco e

		intero. Supervisione tecnica e psicologica.		successivamente al termine dell'esperienza formativa
				Totale:
<b>Come valuterò gli studenti?</b>				
<b>Approccio valutativo</b>		Approccio valutativo qualitativo. Analisi del "dopo". Feedback del gruppo.		
<b>Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?</b>				
<b>Prerequisiti</b>		I giocatori appartengono a categorie professionali già a contatto con la realtà della disabilità. Hanno quindi: * Competenze pregresse * Conoscenze pregresse		
<b>Setting e materiali</b>		Verranno forniti: * Un insieme di contenuti di apprendimento * Un ambiente che favorisce la comunicazione/condivisione * Un set di regole * Un ambiente sicuro in cui sperimentarsi		
<b>Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?</b>				
<b>Strumenti da utilizzare</b>	Obbligatorio	EUTOPIA		
	Facoltativo			
<b>Infrastrutture / apparecchiature</b>	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni studente		
	Facoltativo			
<b>Risorse</b>		Dispense sulla disabilità Dispense sugli ausili alla disabilità Dispense sulle competenze trasversali (comunicazione, gestione delle dinamiche di gruppo, teamworking, ecc.)		
<b>Risorse di tempo e spazio</b>		Due lezioni frontali di due ore (pre e post sessioni) 4 sessioni online della durata di 30 min ciascuna Un'aula		
<b>Altri eventuali elementi da considerare</b>				