

## MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

<b>TITOLO DELLO SCENARIO</b>	MIGLIORARE PRODUTTIVITA' E QUALITA' DEL PRODOTTO	
<b>Parole chiave</b>	Produzione, controllo qualità, misure	
<b>A chi voglio insegnare?</b>		
<b>Range di età e livello degli studenti</b>	Studenti di psicologia del lavoro e delle organizzazioni	
<b>Eventuali necessità degli studenti</b>	Alfabetizzazione informatica	
<b>Cosa voglio insegnare?</b>		
<b>Materia / campo / competenza</b>	Psicologia dei processi organizzativi e lavorativi, interazione con operai specializzati.	
<b>Obiettivi specifici</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nozioni sul processo produttivo</li> <li>2. Comunicazione tra pari</li> <li>3. Team working</li> <li>4. Expertise</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)	<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"/> <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"/> X <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"/> 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"/>
<b>Description of the game</b>	<b>Descrizione narrativa del gioco</b>	Il gioco prevede l'organizzazione di una linea di produzione efficiente che tenga conto della qualità del prodotto (strettamente connessa al clima di

		collaborazione aziendale).	
	<b>Obiettivi</b>	Far comprendere l'importanza del lavoro in team e della misura in produzione.	
	<b>Regole</b>	Rispetto dei reciproci ruoli produttivi e gestionali.	
	<b>Sfide</b>	Produrre al meglio e in meno tempo.	
	<b>Sistema di gratificazione/feedback cycle</b>	La gratificazione verrà ottenuta in caso di risultati positivi.	
		<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. In aula: corso di misura e tecniche di gestione delle risorse umane	In aula/ azienda	16 h
	2. In azienda: prove sul campo		8 h
	3. In aula: la statistica in produzione		16 h
	<b>Durante il gioco:</b> 3 sessioni da 1 h	online	3 h
<b>Dopo il gioco:</b>			
1. in aula: risultati del gioco	Online / in aula	1 h	
2. in azienda: prove sul campo delle tecniche acquisite		2 h	
			46 h
<b>Come valuterò gli studenti?</b>			
<b>Approccio valutativo</b>	Discussioni di gruppo Test Feedback dal gruppo		
<b>Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?</b>			
<b>Prerequisiti</b>	Primi rudimenti di psicologia delle organizzazioni		
<b>Setting e materiali</b>	Nozioni sulla linea di produzione		
<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 utent	
	Facoltativo		
<b>Risorse</b>	Testi sulla statistica in produzione		

**Risorse di tempo e spazio**

Aula fornita di accesso alla rete internet

**Altri eventuali elementi da considerare**

**Personaggi:**

**2 operai di produzione (orientati al numero di pezzi prodotti)**

**1 controllore qualità (meticoloso)**

**1 direttore di produzione (orientato solo al risultato)**

**1 manutentore (disponibile ma scettico in qualsiasi modifica della linea di produzione)**