

Titolo scenario		In viaggio da Contosolio alla terraditutti attraversando Eufemia, Zaira ed Ecolandia
Parole chiave	Comunicazione, ecologia, storia, narrazione, cooperazione	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	Scuole elementari dagli 8 anni in su .	
Eventuali necessità degli studenti	Nessuna necessità in particolare	
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Si tratta di competenze trasversali relativamente alla convivenza civile e al rispetto delle diversità.	
Obiettivi	Gli studenti dovrebbero imparare ad osservare e comprendere modi di pensare e di vivere molto diversi dai propri, imparare a comunicare con essi, riuscire a convivere rispettando le specificità di ciascuno, costruire un orizzonte condiviso	
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input 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 type="checkbox"/> <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 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	Gli abitanti di 4 città con usi e costumi molto diversi devono necessariamente convivere nel medesimo spazio a causa di una sciagura naturale. Le 4 città sono Ecolandia (in cui è prioritario il rispetto dell'ambiente), Eufemia in cui lo strumento della narrazione diventa accoglienza e comunicazione. Zaira in cui si rivivono tutti i periodi

		storici e si valorizza l'importanza della memoria e del passato, Contosoloio in cui ciascuno pensa solo a se stesso e tutti vivono nel caos e nel conflitto. Dovendo condividere spazio e risorse per la prima volta, devono quindi scegliere delle regole valide per tutti. Ogni gruppo manda degli osservatori fra gli altri per conoscerne abitudini e modi di vivere. Infine devono confrontare le loro ipotesi con i gruppi di appartenenza per scoprire se avevano effettivamente capito, infine tutti insieme devono scegliere 7 regole su cui concordare e ricominciare a vivere insieme.		
	Obiettivi	Esplorare le pratiche dell'ascolto attivo, della capacità di conoscere e comprendere gli interessi e i valori degli altri, imparare a cooperare per un obiettivo comune pur avendo culture e valori diversi.		
	Regole	Ogni gruppo deve individuare le esigenze, i valori e gli interessi dell'altro gruppo, deve verificare con loro se hanno compreso veramente le loro leggi e abitudini 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	La conferma da parte degli altri gruppi di aver compreso le loro leggi e abitudini . la discussione sui punti comuni.		
			Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: Presentazione delle 4 città, delle loro caratteristiche e narrazione dell' evento che li obbliga ad entrare in contatto e a condividere lo stesso territorio.			1 incontro di 2 ore
	Durante il gioco: la fase di esplorazione ogni gruppo manda i suoi		A scuola	3 ore di

		<p>esploratori ad osservare gli altri e pur non conoscendoli devono capire il loro sistema di potere, religioso, il loro modo di comunicare, le loro regole. In seguito gli esploratori espongono cosa hanno compreso del gruppo osservato e verificano la corrispondenza delle proprie ipotesi con la realtà. Infine tutti gli esploratori devono scegliere 7 regole valide per tutti.</p>		lezione
		<p>Dopo il gioco: Discussione sull'esperienza avvenuta e elaborazioni di possibili varianti per altri contesti verificando dinamiche simili.</p>		Almeno 2 ore e altre 2 ore per ogni sviluppo ulteriore
				Totale:
Come valuterò gli studenti?				
Approccio valutativo	Discussione di gruppo e capacità di elaborare scenari diversi con le medesime dinamiche.			
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?				
Prerequisiti	Comprensione di brevi testi.			
Setting e materiali	<ul style="list-style-type: none"> * 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	Es: / EUTOPIA * Flash Player		
	Facoltativo	Es: * Software per gestire immagini / video / audio		
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	Es: * Connessione Internet * Un pc per ogni studente		
	Facoltativo	Es: * Un microfono		
Risorse	Es:			
Risorse di tempo e spazio	Alcuni incontri e uno spazio ampio in cui replicare la simulazione .			

Altri eventuali elementi da considerare