

MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

TITOLO DELLO SCENARIO	PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO IN ADOLESCENZA	
Parole chiave	Prevenzione del rischio, adolescenti	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	Studenti degli ultimi due anni di scuola superiore	
Eventuali necessità degli studenti		
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Competenze trasversali	
Obiettivi specifici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riflettere sulle motivazioni che spingono ad assumere specifici comportamenti (motivazione intrinseca/estrinseca) 2. Valutare e imparare ad effettuare scelte consapevoli (pressione del gruppo sociale) 3. Negoziare con coetanei 	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	X □ □ □ □
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	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)	□ □ □ □ 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)	□ □ □ □ X
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	□ □ □ □ X
Description of the game	Descrizione narrativa del gioco	Situazioni di gruppo, come uscite serali di adolescenti (pub, discoteca...). Durante questi eventi "speciali" si sviluppano delle dinamiche che possono portare ad

		acquisire comportamenti a rischio, come l'uso di droghe, alcol, sesso non protetto.	
	Obiettivi	Ogni giocatore deve scegliere come comportarsi nelle varie situazioni, sapendo che ogni sua azione ha delle conseguenze. Questo serve a sviluppare la consapevolezza.	
	Regole		
	Sfide		
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	Conseguenze delle azioni. Se il giocatore ha effettuato una scelta consapevole, otterrà una gratificazione; mentre se la scelta messa in atto dimostra scarsa consapevolezza, la gratificazione gli verrà negata.	
		Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrativa delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: 1 incontro	In aula	2 h
	1. presentazione delle attività		
	2. brainstorming con gli studenti sulle loro pratiche/abitudini comportamentali		
	3. comportamenti a rischio e conseguenze per la salute		
	Durante il gioco: 4 sessioni da 30 minuti	online	2 h
	Dopo il gioco: 4 incontri successivi alle sessioni di gioco e 1 incontro in aula per dare agli studenti il senso completo dell'attività.	Online / in aula	3 h
			7 h
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	Discussioni tra partecipanti Proiezione di estratti delle sessioni Discussione teorica generale		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Gli studenti appartengono ad una scuola in cui il curriculum formativo prevede anche lezioni sull'educazione sessuale e sull'assunzione di droghe/alcol		
Setting e materiali	Ambiente in cui poter esplorare liberamente la propria esperienza nell'ambito dei comportamenti a rischio (dovrebbe essere garantita la confidenzialità dei vissuti condivisi).		
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?			
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	EUTOPIA	
	Facoltativo		

Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni utente * Proiettore
	Facoltativo	
Risorse		Dispense sui comportamenti a rischio
Risorse di tempo e spazio		Aula fornita di accesso alla rete internet
Altri eventuali elementi da considerare		