

TITOLO DELLO SCENARIO	Proactive Agency	
Parole chiave		
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	15-18 anni	
Eventuali necessità degli studenti		
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Tecnica pubblicitaria	
Obiettivi specifici	- Lo studente dovrebbe acquisire nuove conoscenze e sviluppare concetti attraverso la comunicazione e la collaborazione tra pari - Lo studente dovrebbe imparare ad essere parte di una comunità	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" 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 type="checkbox"/> <input checked="" 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 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 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 checked="" type="checkbox"/>
Description of the game	Descrizione narrativa del gioco	
	Obiettivi	Raggiungere un obiettivo comune
	Regole	Ascoltare ed intervenire senza sovrapporsi
	Sfide	
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	

		Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: Lezioni frontali e documentazione varia con esempi	In aula	12 ore
	Durante il gioco: Supporto al gioco con eventuale altro materiale	On-line	Circa 4 ore
	Dopo il gioco: Discussione sul gioco	In aula	2 ore
			Totale: 18
Come valuterò gli studenti?			
Approccio valutativo	Feedback dagli studenti		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?			
Prerequisiti	Es: * Competenze pregresse * Conoscenze pregresse		
Setting e materiali	- 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	EUTOPIA	
	Facoltativo	Software grafici	
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	- Connessione Internet - Un pc per ogni studente	
	Facoltativo	Es: - Macchina fotografica - telecamera	
Risorse	* Video su un argomento specifico * Immagini connesse all'argomento trattato		
Risorse di tempo e spazio	Lezioni con confronto di gruppo e libere discussioni sul tema		
Altri eventuali elementi da considerare			

