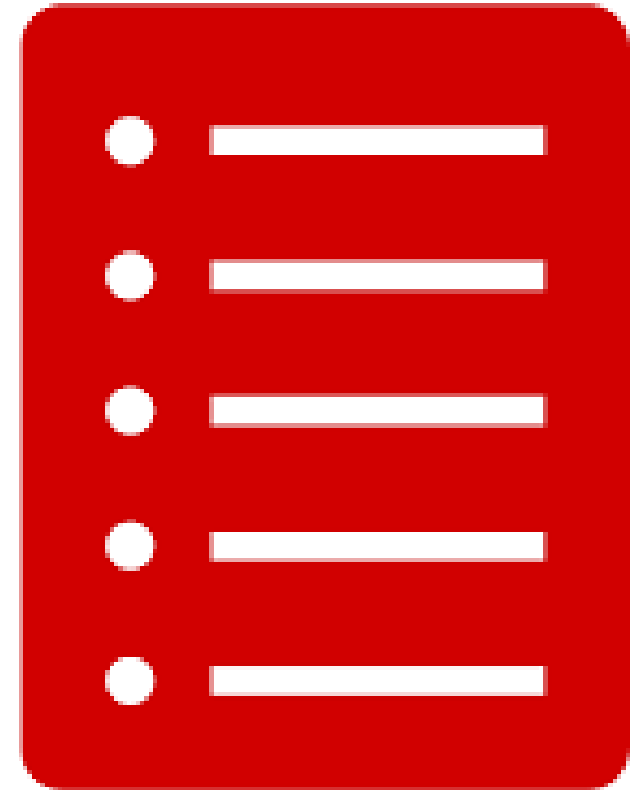




Cenni sull'utilizzo dei principi di gamification e ludicizzazione nella formazione

Agenda

- Il caso studio
- Mission della formazione nelle scuole
- Che cosa è il gioco
- Usare tutte le leve
- Gamification
- Case study iniziale
- Condizioni – vincoli – opportunità
- Razionalizzare gli interventi
- Altri aspetti collaterali
- Approcci alternativi
- Offerta presente




Salone Studente 2018



Quasi 5000 presenze
Due seminari di 45 minuti
sulla protezione civile



A large conference room with blue seats and a stage with a speaker. The room is filled with people, and the stage has a speaker at a podium. The text is overlaid on the top right of the image.

Non e' una materia di studio
Non vi e' mai molto tempo

Perché entrare?
Perché restare?



04-04-2019 10:02



03-04-2019 09:53



04-04-2019 10:01

MISSION

Perché sensibilizzare bambini/e, ragazzi/e e cittadini adulti

Perché i cittadini?

Non ci saranno mai abbastanza soccorritori per tutte le vittime

Creare una comunità resiliente contribuisce a ridurre questo divario



❖ Phuket, Thailandia (26 dicembre 2004, h8.20 a.m.)

❖ **Tilly Smith** – una bimba britannica di dieci anni – è in vacanza con la famiglia. **Una volta in spiaggia, Tilly, nota l'acqua del mare ritirarsi e ribollire.** Memore delle lezioni del suo insegnante di geografia a proposito degli tsunami, **avvisa subito i genitori che qualcosa non va e dopo poco riesce a farsi ascoltare.** Si diffonde l'allarme fra i presenti: la spiaggia viene evacuata nel giro di pochi (preziosi) minuti al termine dei quali un terribile tsunami si abbatte sulla spiaggia con onde alte fino a dieci metri.

Presupposti - Legge 1/2018 Art 2

Art. 2 - Attivita' di protezione civile (Articoli 3, 3-bis, commi 1 e 2, e 5, commi 2 e 4-quinquies, legge 225/1992; Articolo 93, comma 1, lettera g), decreto legislativo 112/1998; Articolo 5, comma 4-ter, decreto-legge 343/2001, conv. legge 401/2001)

1. Sono attivita' di protezione civile quelle volte alla previsione, prevenzione e mitigazione dei rischi, alla gestione delle emergenze e al loro superamento.

2. La previsione consiste nell'insieme delle attivita', svolte anche con il concorso di soggetti dotati di competenza scientifica, tecnica e amministrativa, dirette all'identificazione e allo studio, anche dinamico, degli scenari di rischio possibili, per le esigenze di allertamento del Servizio nazionale, ove possibile, e di pianificazione di protezione civile.

3. La prevenzione consiste nell'insieme delle attivita' di natura strutturale e non strutturale conseguenti a eventi calamitosi anche sulla base delle conoscenze acquisite per effetto di

4. Sono attivita' di prevenzione non strutturale di protezione civile quelle concernenti

a) l'allertamento del Servizio nazionale, articolato in attivita' di preannuncio in termini di tempo reale degli eventi e della conseguente evoluzione degli scenari di rischio;

b) la pianificazione di protezione civile, come disciplinata dall'articolo 18;

c) la formazione e l'acquisizione di ulteriori competenze professionali degli operatori;

d) l'applicazione e l'aggiornamento della normativa tecnica di interesse;

e) la diffusione della conoscenza e della cultura della protezione civile, anche con il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche, allo scopo di promuovere la resilienza delle comunità e l'adozione di comportamenti consapevoli e misure di autoprotezione da parte dei cittadini;

f) l'informazione alla popolazione sugli scenari di rischio e le relative norme di comportamento;

g) la promozione e l'organizzazione di esercitazioni ed altre attivita' addestrative e formative, finalizzate all'esercizio integrato e partecipato della funzione di protezione civile;

h) le attivita' di cui al presente comma svolte all'estero, in via bilaterale, o nel quadro di accordi internazionali, al fine di promuovere l'esercizio integrato e partecipato della funzione di protezione civile;

i) le attivita' volte ad assicurare il raccordo tra la pianificazione di protezione civile e la gestione delle emergenze, sulla base della competenza delle diverse componenti.

5. Sono attivita' di prevenzione strutturale di protezione civile quelle concernenti:

a) la partecipazione all'elaborazione delle linee di indirizzo nazionali e regionali per la difesa dell'uomo e per la loro attuazione;

b) la partecipazione alla programmazione degli interventi finalizzati alla mitigazione dei rischi naturali o derivanti dall'attivita' dell'uomo e alla relativa attuazione;

c) l'esecuzione di interventi strutturali di mitigazione del rischio in occasione di eventi calamitosi, in coerenza con gli strumenti di programmazione e pianificazione esistenti;

d) le azioni integrate di prevenzione strutturale e non strutturale per finalita' di protezione civile di cui all'articolo 22.

e) la diffusione della conoscenza e della cultura della protezione civile, anche con il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche, allo scopo di promuovere la resilienza delle comunità e l'adozione di comportamenti consapevoli e misure di autoprotezione da parte dei cittadini;

f) l'informazione alla popolazione sugli scenari di rischio e le relative norme di comportamento nonché sulla pianificazione di protezione civile;

Opportunità per la Protezione Civile

Legge 107/2015



Legge 107/2015



Legge 92/2019



Agenda
ONU
2030



CENTRO DI PROMOZIONE PROTEZIONE CIVILE

**LA PROTEZIONE CIVILE
INCONTRA LA SCUOLA**
EVENTO REGIONALE DEL CPPC

**SCUOLA
NON
RISCHIO**

CHE COSA E' IL GIOCO

Da sempre innato nel genere umano



«Mezzo potente»

Negli esseri viventi



Nefertari gioca alla senet, XIX dinastia, affresco, Tomba di Nefertari, Valle delle Regine di Luxor



Giocatori di dadi, II sec. a.C., affresco, Osteria della Via di Mercurio, Pompei

Ludendo docere

Il gioco della pelota, da Las Cantigas de Santa Maria di Alfonso X, XIV sec., Escorial, San Lorenzo



Il gioco degli scacchi, da Las Cantigas de Santa Maria di Alfonso X, XIV sec., Escorial, San Lorenzo



Il dipinto "Giochi di bambini" di Pieter Bruegel il Vecchio – 1560
Il dipinto rappresenta 80 giochi





Il gioco è un'attività umana fondamentale

Il gioco è da sempre presente nella vita dell'uomo, in ogni tempo e in ogni luogo.

È un fenomeno culturale e sociale.

Il gioco svolge le sue funzioni in tutto l'arco della vita del soggetto.

- » Nell'infanzia
- » Nell'adolescenza
- » Nell'età adulta
- » Nella terza età



Romina Nesti

Alle caratteristiche che descrivono i teorici noi possiamo aggiungerne altre che lo rendono centrale nell'educazione e nella formazione dei soggetti:

- **Il gioco è libertà**
- **Il gioco è piacere**
- **Il gioco è auto-motivante**
- **Il gioco è coinvolgente**
- **Il gioco è un'avventura**

Quando gioco io posso essere me stesso ed esprimo tutto me stesso!

Prof.ssa Romina Nesti – Univ. Firenze



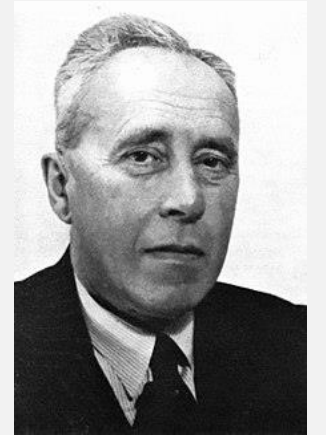
Romina Nesti



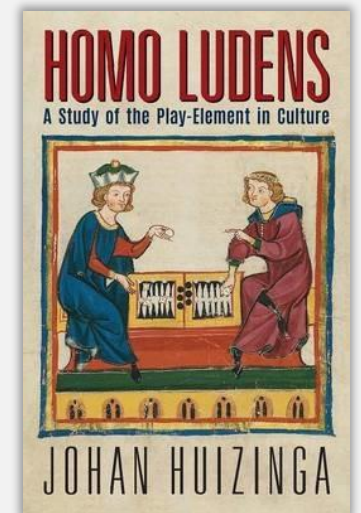
A caccia di una definizione....

La definizione di gioco che ha messo tutti d'accordo è novecentesca. Due gli autori a cui facciamo riferimento: uno storico Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1939) e un sociologo Roger Caillois (*I giochi e gli uomini*, 1958)

“il gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di 'essere diversi' dalla vita ordinaria” (Huizinga, p. 35)



Johan Huizinga



Regole NO!



Ma nel gioco SI!



A caccia di una definizione....

Un'attività è gioco solo se è: **libera, regolata, separata, fittizia, improduttiva, incerta.**

Caillois definirà anche 4 categorie ludiche: **Agon, Alea, Mimicry, Ilinx**

Dalla turbolenza alla regola

Paidia “principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato”

Ludus esigenza di “convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti”

Prof.ssa Romina Nesti – Univ. Firenze

Roger Caillois



Le 4 categorie di Caillois

Agonismo



AGON

Casualità



ALEA

Mimica
trasformazione



MIMICRY



Vertigo

ILINX

AGON

ALEA

MIMICRY

ILINX

PAIDIA

corse

conta

bambola

roteare

chiasso

lotta

testa e croce

maschera

altalena

.....

.....

cruciverba

scacchi

roulette

teatro

luna-park

LUDUS

sport

lotterie

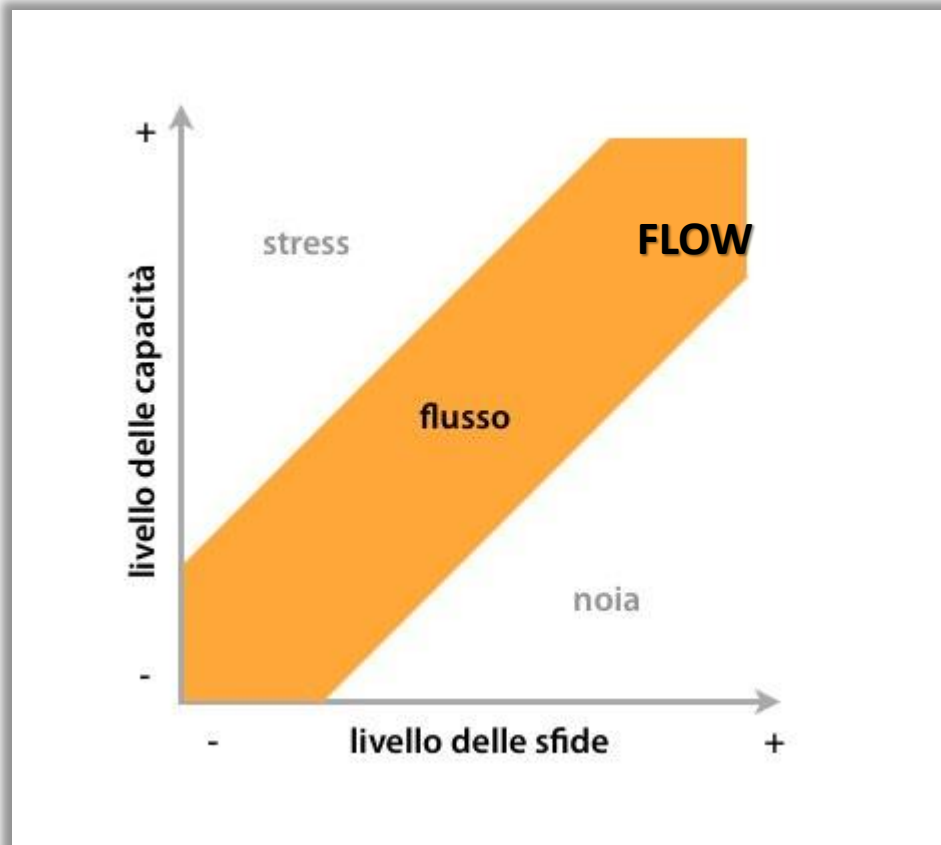
spettacolo

alpinismo

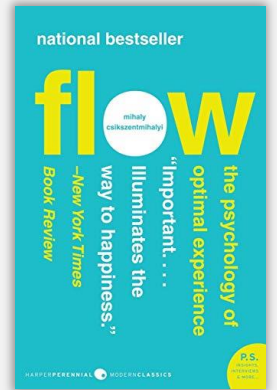
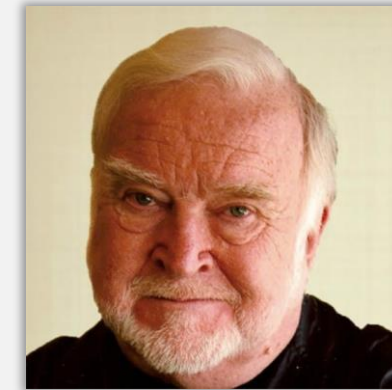


Roger
Caillois

Csikszentmihalyi – stato di flow



Mihaly Csikszentmihalyi, psicologo ungherese a cui si deve la “psicologia delle esperienze ottimali” cioè ai **momenti di “flusso” o di piena realizzazione**. Quando il bambino dimentica di mangiare o fare i bisogni perché è intento/assorto nel gioco, quando l’atleta è nella massima concentrazione e autorealizzazione



USARE TUTTE LE LEVE

Sfruttare i canali comunicativi

PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- ❖ I CANALI SENSORIALI
Sono i canali attraverso
cui arriva l'informazione



- ❖ STILI DI APPRENDIMENTO
è il modo in cui
l'informazione viene
elaborata



CANALI SENSORIALI

VISIVO VERBALE

ABC

Visivo-verbale

Preferenza per la letto-scrittura: si impara leggendo

VISIVO NON VERBALE



Visivo non verbale

Preferenza per immagini, disegni, fotografie, simboli, mappe concettuali, grafici e diagrammi: tutto ciò che riguarda il “Visual learning”

UDITIVO



Uditivo

Privilegia l’ascolto: è favorito dall’assistere a una lezione, partecipare a discussioni e dal lavoro con un compagno o a gruppi

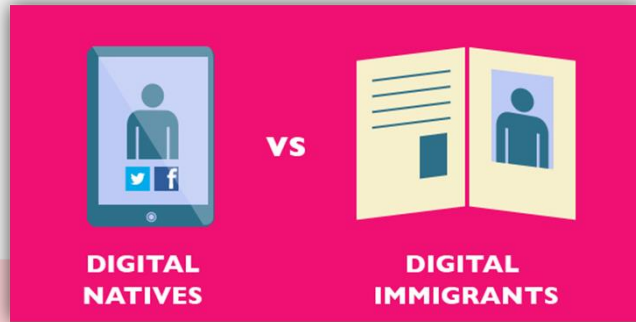
CINESTETICO



Cinestetico

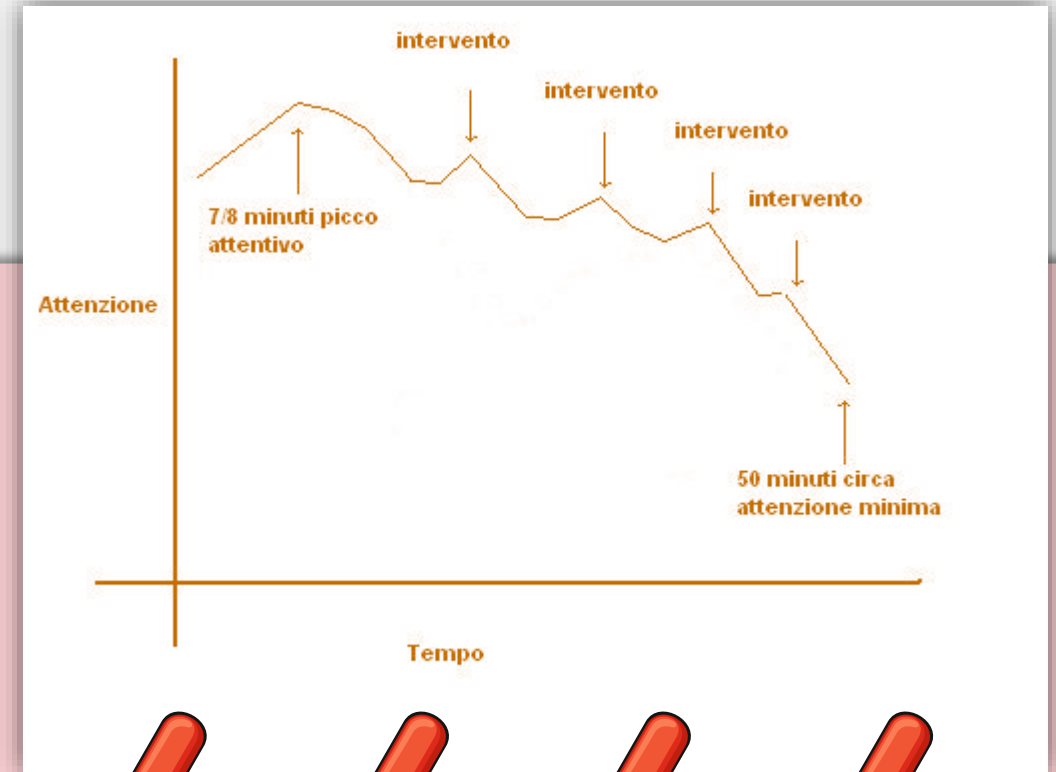
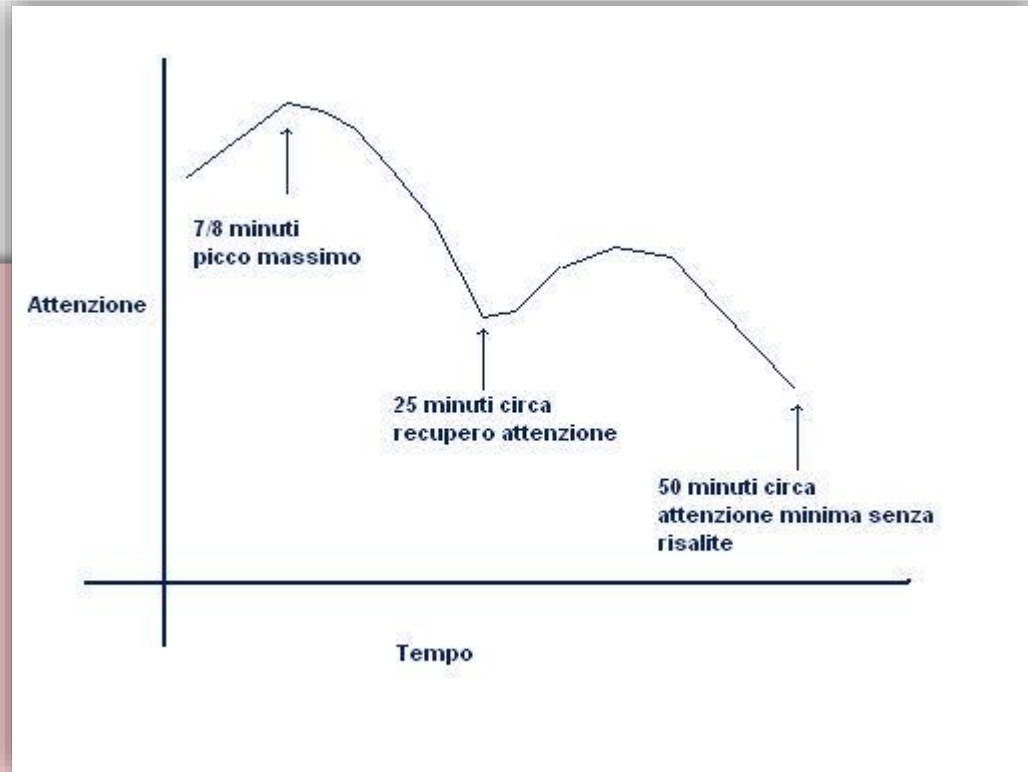
Predilige attività concrete, come fare esperienza diretta di un problema, per comprendere ciò di cui si sta parlando

Nuovi linguaggi

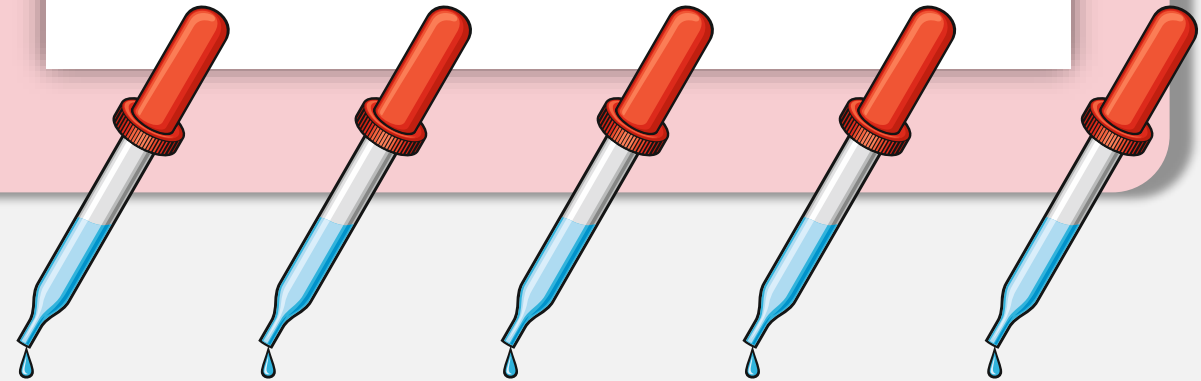


Una forchetta
che si allarga

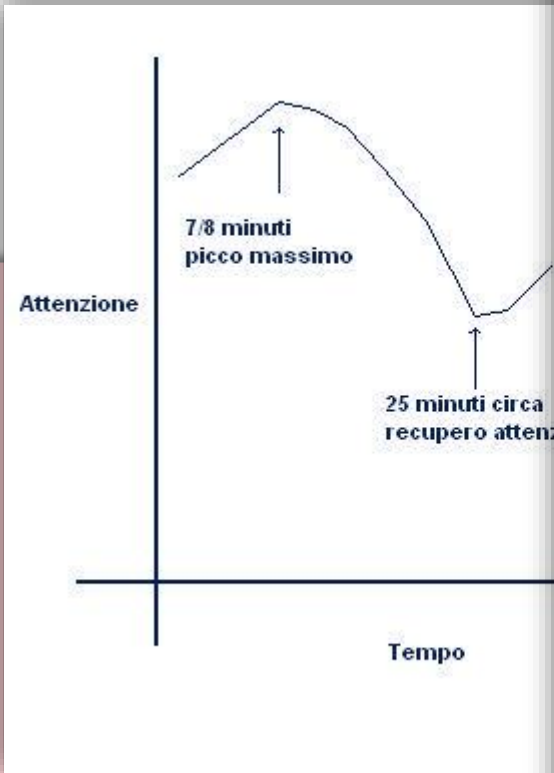
Curve di attenzione



Centellinare/frazionare istruzioni, obiettivi, ecc.



Curve di attenzione



LA Scuola di Poker

NEGOZIO

ISCRIVITI GRATIS

LOGIN

0000 0000 0000 0000

127 1453

ISCRIVITI PROMOZIONI POKER ROOM LEZIONI DI POKER VIDEO FORUM COACH TEAM PRO

FORUM » ORGANIZZAZIONE E MINDSET » I SEGRETI DELLA MENTE

Vai ai commenti

LA SOGLIA DI ATTENZIONE NEL POKER

Postato il 29/09/2012 12:03:32

Quando iniziamo una sessione, sappiamo che dobbiamo prestare attenzione al gioco per un lungo periodo se vogliamo esprimerlo nel migliore dei modi.

Siamo preparati a gestire le varie situazioni di gioco ma spesso non siamo in grado di gestire le nostre risorse attentive. Se vogliamo imparare a gestire queste risorse, dobbiamo conoscerne gli elementi strutturali e funzionali e sfruttarle a nostro favore.

L'attenzione è una risorsa limitata, si esaurisce se sfruttata a lungo, se interagiamo con l'oggetto delle nostre attenzioni si mantiene alta più a lungo, si ricarica con il riposo.

Naturalmente essendo una risorsa limitata, non può farci percepire tutti gli stimoli che ci colpiscono ma deve filtrarli.

Un esempio ricorrente è quando noi ci troviamo in macchina dalla parte del guidatore, e stiamo parlando con un nostro amico guidando allo stesso tempo. Ma se avvertiamo un rallentamento, un ostacolo, smettiamo immediatamente di parlare. Oppure un altro esempio è dato dall'uso del cellulare alla guida. Guidare è un automatismo ma parlando al cellulare la nostra attenzione non percepirà degli eventi che ci possono portare anche a tamponare un'altra auto o altro. Nel poker funziona allo stesso modo.

Il livello di attenzione si esaurisce con il passare del tempo

Attenzione

7/8 minuti picco massimo

25 minuti circa recupero attenzione

50 minuti circa attenzione minima senza risalite

Tempo

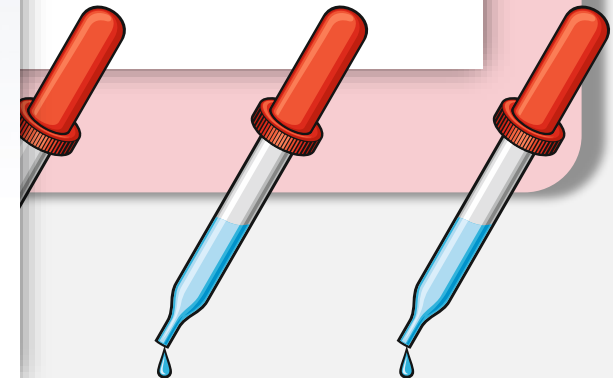
Coach

Reputazione: +14.635

Esperienza: 6.868

Penna D'oro

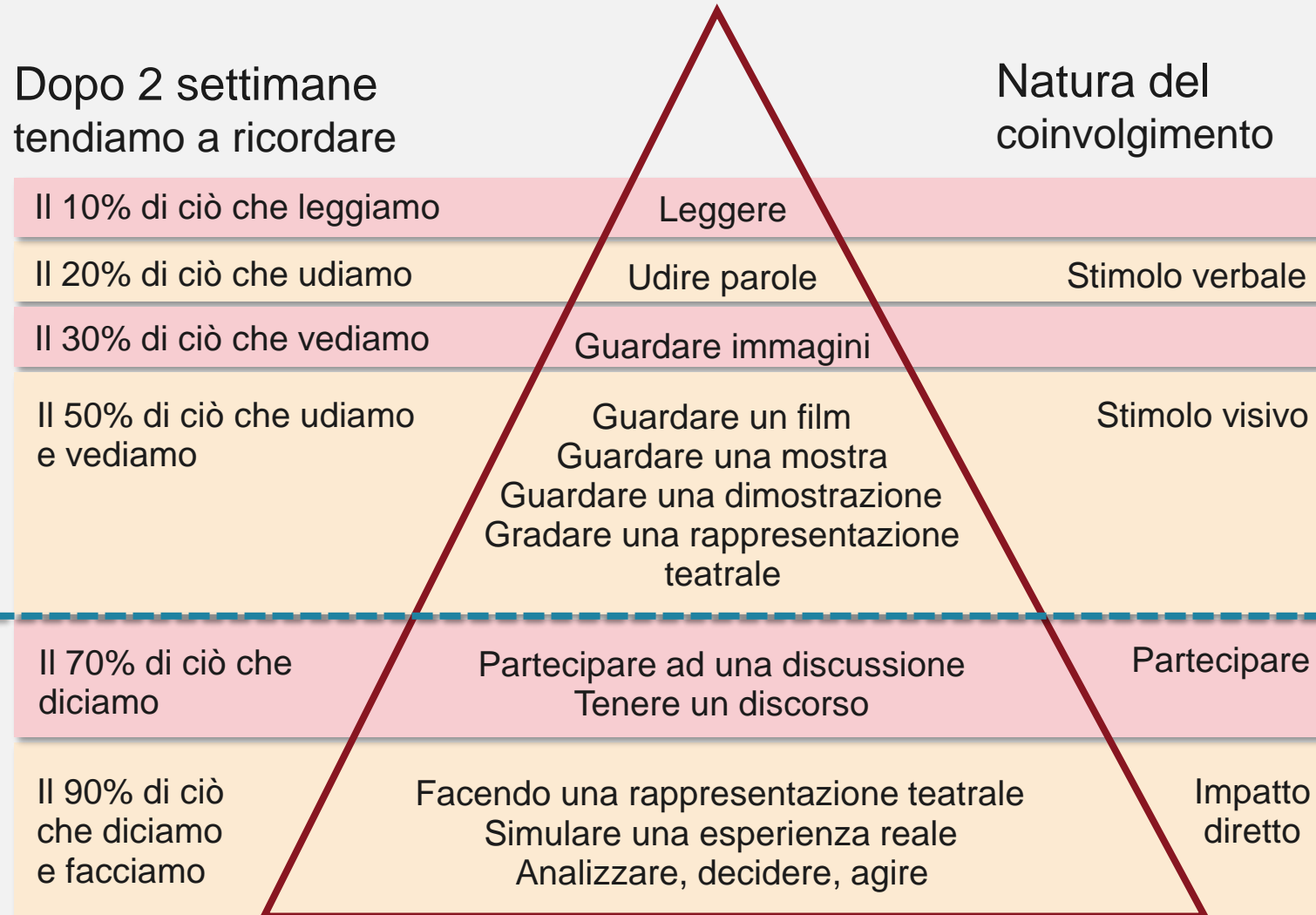
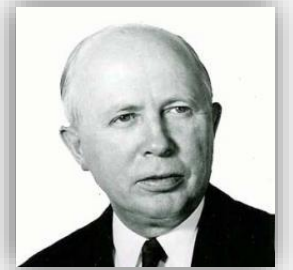
Luini d'Oro: 10



Centellinare/frazionare is

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969

Edgar Dale

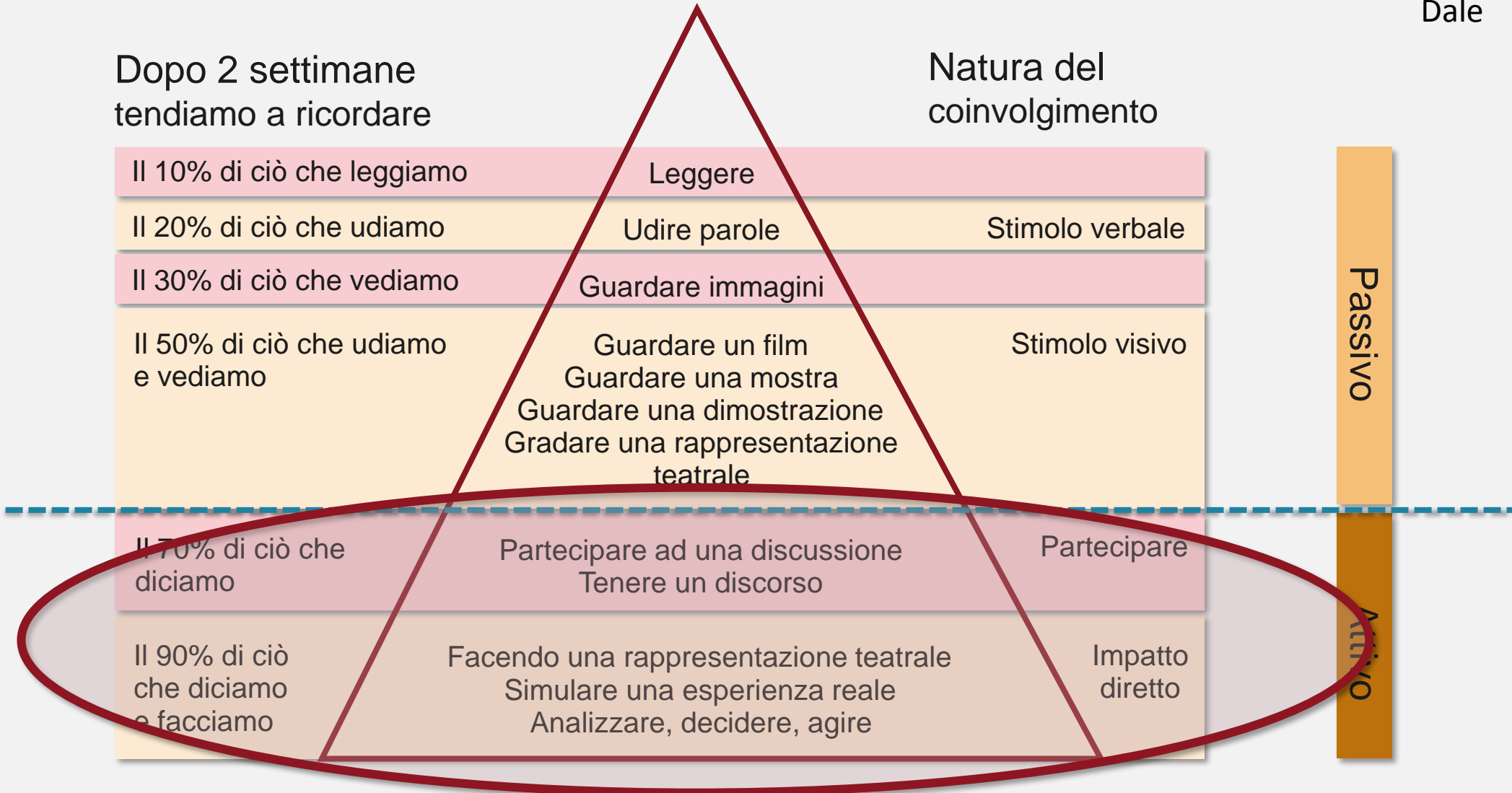
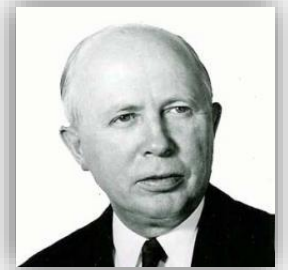


Passivo

Attivo

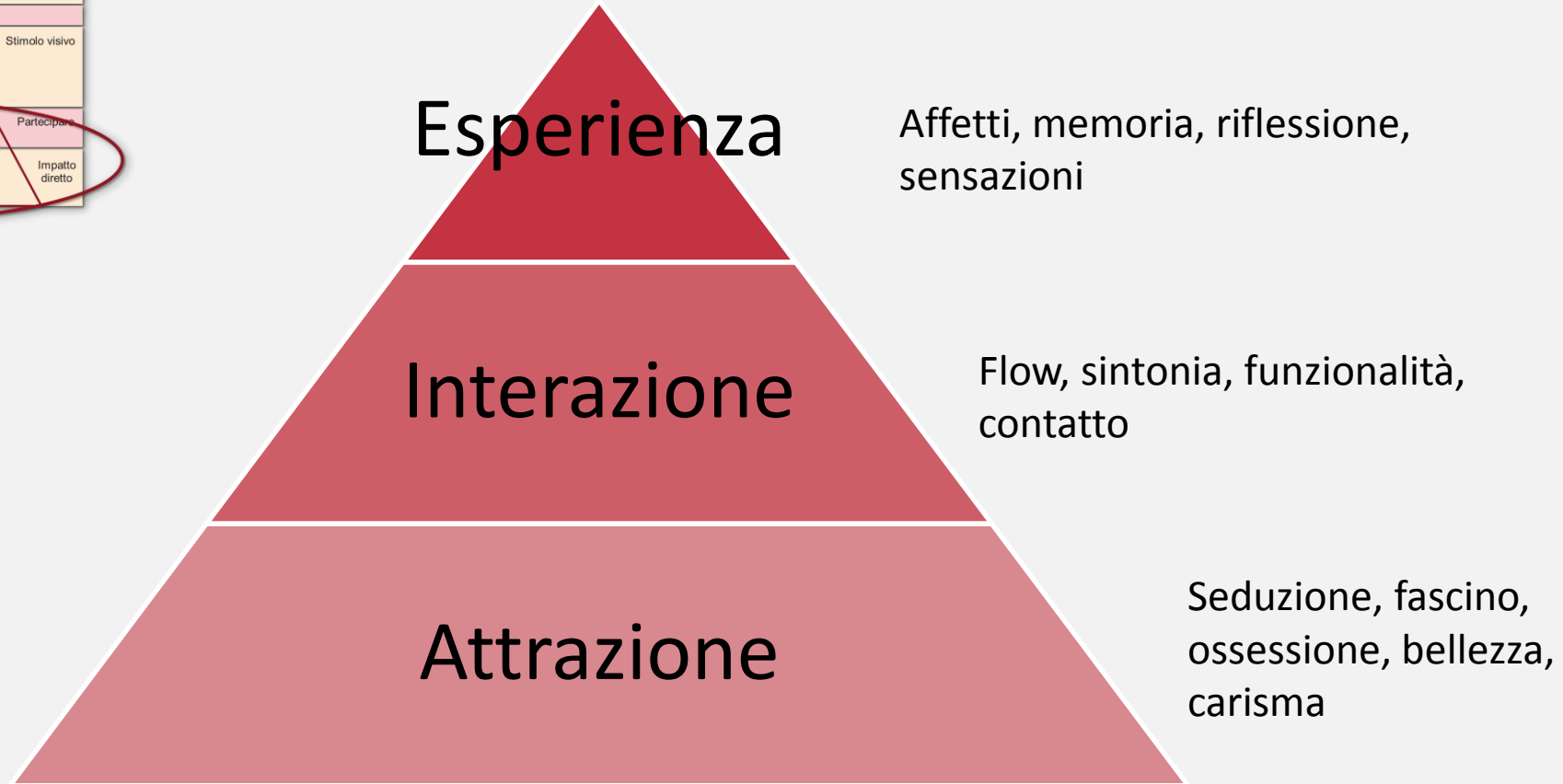
Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969

Edgar Dale



Schema TRI-C del coinvolgimento

Il 10% di ciò che leggiamo	Leggere	
Il 20% di ciò che udiamo	Udire parole	Stimolo verbale
Il 30% di ciò che vediamo	Guardare immagini	
Il 50% di ciò che udiamo e vediamo	Guardare un film Guardare una mostra Guardare una dimostrazione Guardare una rappresentazione teatrale	Stimolo visivo
Il 70% di ciò che diciamo	Partecipare ad una discussione Tenere un discorso	Partecipazione
Il 90% di ciò che diciamo e facciamo	Facendo una rappresentazione teatrale Simulare una esperienza reale Analizzare, decidere, agire	Impatto diretto

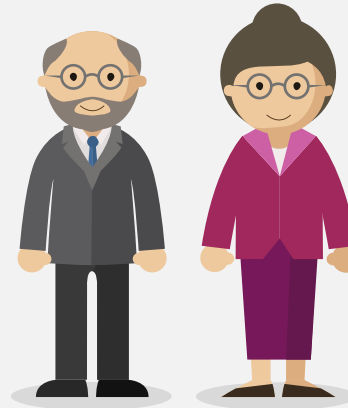


L'esempio di riferimento che interseca trasversalmente i tre tipi di coinvolgimento è quello dei mattoncini LEGO

Analisi transazionale - Eric Berne - Manifestazione degli stati dell'io

G

- ❖ **Stato dell'io genitore** - comportamenti, pensieri ed emozioni introiettati dalle figure genitoriali



A

- ❖ **Stato dell'io adulto** comportamenti, pensieri ed emozioni che sono una risposta diretta al qui-ed-ora

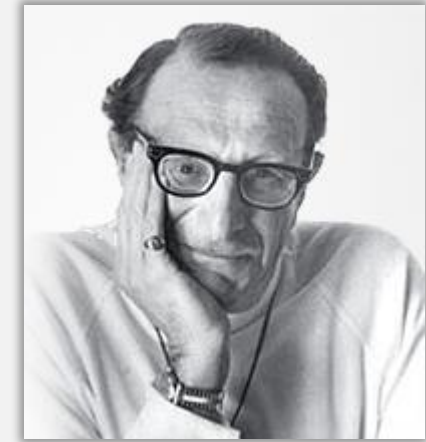


B

- ❖ **Stato dell'io bambino** comportamenti, pensieri ed emozioni riproposti da li'-ed- allora (infanzia, ecc.)



Eric Berne



L'analisi transazionale (A.T.) è una teoria psicologica elaborata intorno agli anni '60 da parte di un gruppo di psicoanalisti, che hanno nello psichiatra statunitense Eric Berne il caposcuola e in Thomas Harris il portavoce.

L'A.T. permette di comprendere come gli schemi di vita attuali abbiano origine nell'infanzia e come, nella vita da adulti, si continuino a riproporre delle strategie infantili inadeguate o dannose.

[Approfondisci ...](#)

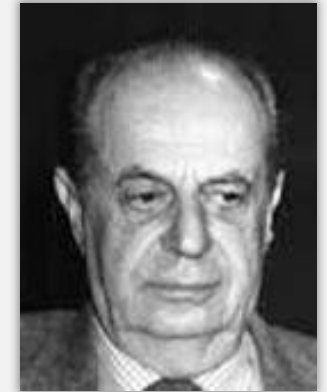
LA GAMIFICATION

Definizioni e ricerche

Definizione di Aldo Visalberghi: “**l’attività ludica** è: impegnativa, e continuativa, è progressiva e, se involge la presenza di finalità consapevoli, queste son tali che il loro raggiungimento completo segna la fine dell’attività **senza che ne sia prevista un’ulteriore funzionalità**”

L’attività ludica diventa **ludiforme** quando non si esaurisce e quando **non è completamente libera** e spesso viene valutata. L’attività ludica spesso non appartiene ai bambini ma “cade dall’alto”!

Tutte le volte che parliamo del rapporto tra gioco e **educazione** e gioco e apprendimento (cioè l’utilizzo del gioco come strumento “didattico” volto al raggiungimento di obiettivi) stiamo parlando di **game based learning**!



Aldo Visalberghi



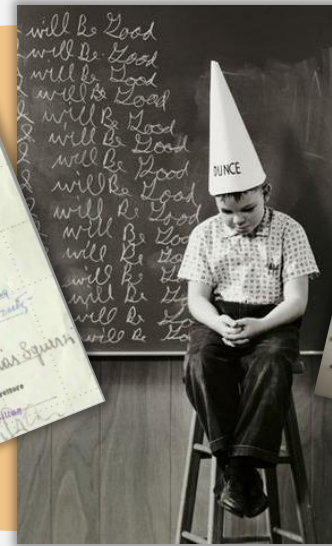
Leve forti non spontanee -

Nella scuola

MATERIE	Classe per anno di studio	P. Anno	P. Finale	P. Anno	P. Finale	ESAMI	NOTE
Religione	tutte	buone	buone	buone	buone	buone	
Costruzione ed educazione morale e civile	tutte	buone	buone	buone	buone	buone	
Educazione fisica	1° e 2°	buone	buone	buone	buone	buone	
Lettere, scienze ed altre attività espressive	1° e 2°	buone	buone	buone	buone	buone	
Lingua italiana	tutte	buone	buone	buone	buone	buone	
Aritmetica e geometria	1° e 2°	buone	buone	buone	buone	buone	
Storia, geografia e scienze	1° e 2°	buone	buone	buone	buone	buone	
Disegno, ortografia e calligrafia	tutte	buone	buone	buone	buone	buone	
Attività manuali e pratiche	tutte	buone	buone	buone	buone	buone	
Assenze giustificare	tutte						
Assenze ingiustificate	tutte						

Il voto è espresso in decimi da 0 a 10. Il voto 10 è il massimo. Il voto 0 è il minimo. Il voto 5 è il voto di sufficienza. Il voto 6 è il voto di lode. Il voto 7 è il voto di lode con elogia. Il voto 8 è il voto di lode con elogia e menzione. Il voto 9 è il voto di lode con elogia e menzione e lode. Il voto 10 è il voto di lode con elogia e menzione e lode e menzione.

Firma del genitore
Giovanni Rossi
Firma del docente
Giovanni Rossi
Data: 12-6-1955
Vice-Direttore
Emanuele Rossi



Nella lavoro



Materiale		Spese	
Importo	Importo	Importo	Importo
2.100,00	2.100,00	2.100,00	2.100,00
2.100,00	2.100,00	2.100,00	2.100,00
2.100,00	2.100,00	2.100,00	2.100,00



game based learning

Videogame Puramente gioco. Hanno grosse potenzialità didattiche. Hanno un legame molto stretto con la gamification	Serious game Videogiochi nati con un chiaro intento educativo e didattico. Giochi di simulazione o gestionali utili per la formazione e l'addestramento.
Coding Il coding in educazione riguarda tutti quei progetti e laboratori dove i bambini vanno oltre e dietro lo schermo e imparano a programmare.	Mondi virtuali Ambienti virtuali con obiettivi diversi, nati come luoghi di incontro oggi sono utilizzati anche per attività di formazione. Sono ricchi di elementi di gamification

Gamification	Game based Learning
Aggiunge alla lezione/corso elementi ispirati al gioco	Usare il gioco per raggiungere obiettivi di apprendimento
Applicare meccaniche di gioco in ambienti non ludici per incoraggiare alcuni comportamenti	L'apprendimento avviene giocando
Tipicamente include badge, punti, livelli, sfide, obiettivi, ecc.	Può essere realizzato con giochi (digitali o non digitali) orientati ad attività educative
Può fornire agli studenti la possibilità di operare delle scelte nel loro percorso formativo	Può includere simulazioni che permettono agli studenti di sperimentare l'apprendimento

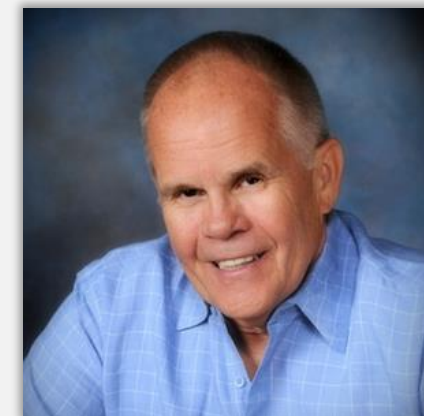
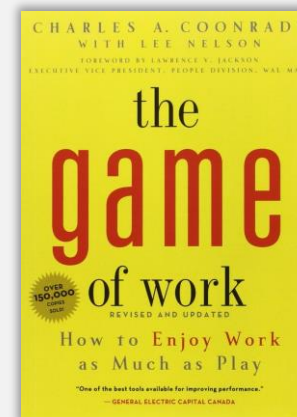
Primi esempi moderni della gamification

- ❖ Il voler utilizzare elementi ludici nel mondo del lavoro o in varie attività si porta dietro una storia lunga più di **100 anni**.
- ❖ Si è sempre cercato il modo di tenere motivato il lavoratore per mantenere il suo interesse nell'attività che sta svolgendo e una di queste prime configurazioni la troviamo nel movimento dei **boy scout nato nel 1908**. Questo movimento aveva, e ha tutt'ora, un sistema di **ricompense** che ricorda le attività gamificate. I partecipanti al movimento compiono una progressione personale delle abilità e vengono affidate loro nuove responsabilità e sono ricompensati attraverso **medaglie e gradi** che ne riconoscano il proprio valore.



Primi esempi moderni della gamification

- ❖ Altri tentativi di gamification, prima della sua definizione, li abbiamo nel 1981 con la compagnia aerea **American Airlines**. Fu il primo il programma di incoraggiamento che si basa sul dare fiducia, **attraverso premi esclusivi**, ai viaggiatori abituali e che oggi troviamo in molte compagnie di vario tipo per consentire al cliente di legare con il brand sentendosi parte di un'élite.
- ❖ Nel 1984 **Charles A. Conratt**, colui che possiamo considerare il nonno della gamification, pubblica il libro: "The Game of Work", in cui esplora l'utilizzo del gioco nel mondo del lavoro.



Charles "Chuck" Conratt, considerate il "nonno della Gamification"

Gamification

Il termine gamification fu usato per la prima volta da **Nick Pelling**, programmatore inglese di giochi nel **2002**,

Ha acquistato popolarità a partire dal **2010** quando fu utilizzato dall'americano **Jesse Schell** (anche lui creatore di videogame) L'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi (Deterding, 2011)

L'uso di elementi di game design all'interno di contesti non di gioco (Werbach, Hunter, 2012)

L'uso di meccaniche di gioco ed experience design per ingaggiare digitalmente e motivare le persone a raggiungere i loro obiettivi (Burke, 2014)



Nick Pelling,



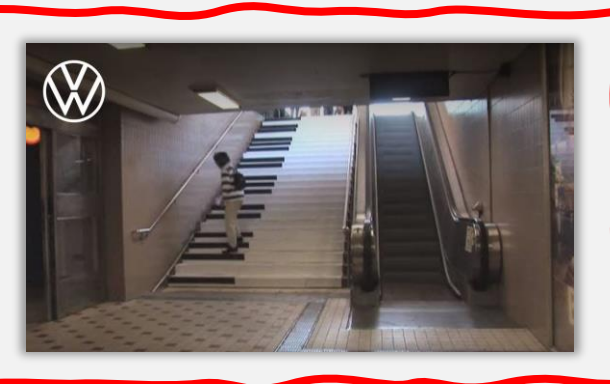
Gamification

Dalle definizioni proposte possiamo vedere come la gamification sia un insieme di processi e pratiche dove attraverso l'utilizzo di **dinamiche, meccaniche e strategie ludiche** si cerca di motivare, attivare e coinvolgere qualcuno ad agire in un **contesto non ludico**.

Ricordiamoci che la gamification **proviene dal mondo del marketing** che ha come scopo/obiettivo motivare all'acquisto di un prodotto e la "fedeltà" di un cliente è dunque necessario ripensarla e adattarla ai contesti didattici.

Alla base dell'utilizzo della gamification vi è la volontà di **modificare/indirizzare/gestire un comportamento!** (non ha nulla a che fare con la PNL – programmazione neuro linguistica)

La logica che vi è dietro le forme più semplici di gamification appartengono al comportamentismo.



OCTALYSIS - Yu-kai Chou – felicemente intrattenuto

❖ La gamification non è solo il mero utilizzo di sistemi di ricompensa, è il processo di utilizzare meccaniche di gioco e game thinking per impegnare gli utenti e risolvere problemi.



❖ **Yu-kai Chou**, il creatore del framework **Octalysis**, contribuisce nella definizione dichiarando che viene chiamata così perché l'industria videoludica è stata la prima a comprendere e utilizzare il **design focalizzato sull'uomo**, e non sulla macchina. I giochi devono mantenere l'utente **felicemente intrattenuto**.



Octalysis, il framework di Yu-kai Chou:

1. senso epico e chiamata
2. progresso e senso di realizzazione
3. potenziamento della creatività e feedback
4. proprietà e possesso
5. influenza sociale e relazione
6. scarsità e impazienza
7. imprevedibilità e curiosità
8. paura della perdita ed evasione

Gamification: l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di games design in contesti esterni ai giochi (**Sebastian Deterning, 2011**)
[game mechanics o games techniques]



Modello MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

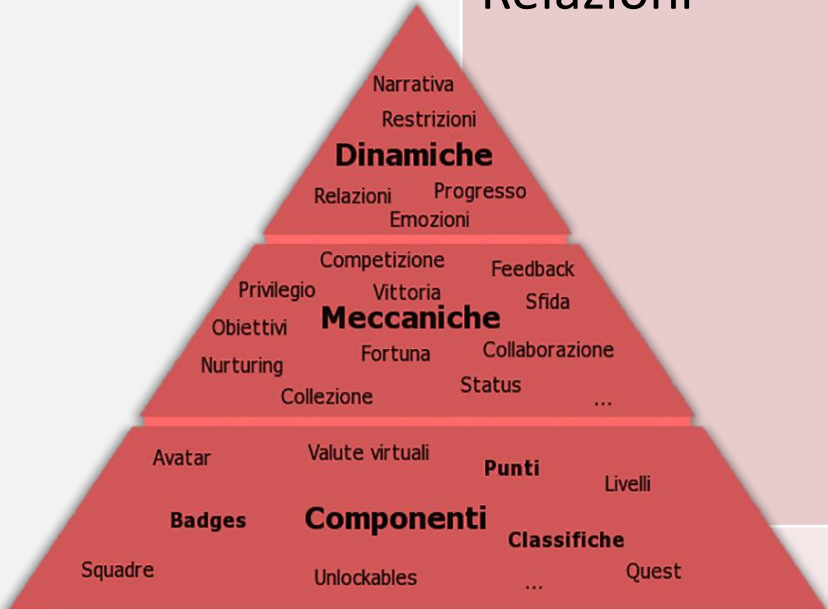
- **Meccaniche** – **Procedure e regole**: cosa si puo' fare, quali sono gli obiettivi, quando li si raggiunge (punti, livelli, sfide, beni virtuali, classifiche)
- **Dinamiche** – **comportamenti e scelte** del giocatore all'interno delle regole: ricompense, stato, conquista di un risultato, espressione di se, competizione
- **Estetiche/Emozioni** – **Sensazioni**, Fantasia, narrativa, sfida, amicizia, scoperta, espressione, sottomissione



Massimiliano Andrealetti
Università Cattolica di
Milano

Meccaniche	Dinamiche
Punti o crediti	ricompensa
Livelli	Stato
Sfide	conquista obiettivo
Beni Virtuali	identità, espressione di se'
Classifiche	competizione

Alla base del gioco

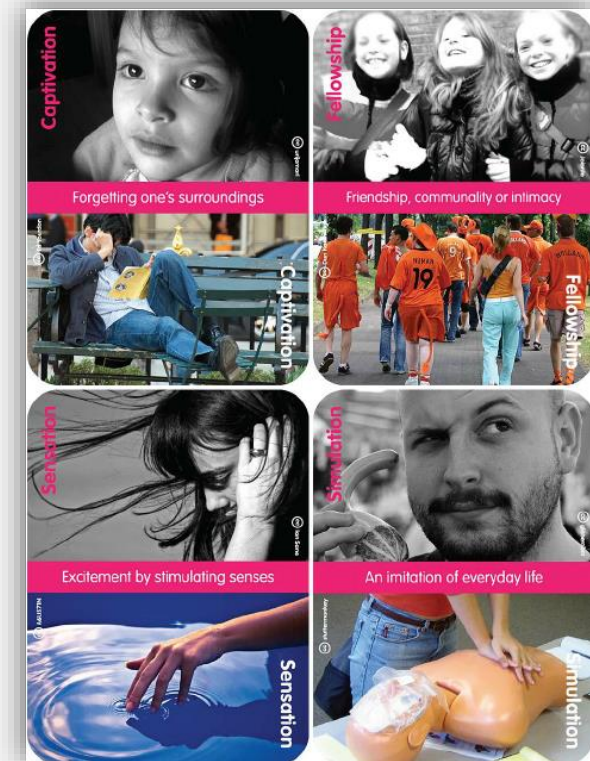
Dinamiche	Meccaniche	Componenti
<p>Vincoli e limitazioni</p> <p>Emozioni (curiosità, competitività)</p> <p>Sviluppi narrativi (storyline)</p> <p>Progressione</p> <p>Relazioni</p>	<p>Sfide (da superare)</p> <p>Fattori di causalità</p> <p>Competizione</p> <p>Cooperazione</p> <p>Feedback</p> <p>Acquisizione di risorse</p> <p>Ricompense</p> <p>Transazioni</p> <p>Turni (sequenze di partecipazione)</p> <p>Vittorie</p>	<p>Conquiste, risultati</p> <p>Avatar</p> <p>Badge</p> <p>Boss fight</p> <p>Collezioni</p> <p>Combattimenti</p> <p>Sblocco contenuti</p> <p>Doni</p> <p>Leaderboard</p> <p>Livelli</p> <p>Punti</p> <p>Ricerche (missioni)</p> <p>Team</p> <p>Beni virtuali</p>
		

Playful User Experience (PLEX) - framework

Playful User Experience (PLEX)

Classificazione delle esperienze ludiche in 20 categorie:

fascino	sfida	competizione
completamento	controllo	scoperta
erotismo	esplorazione	espressione
fantasia	amicizia	nutrimento
rilassamento	sadismo	sensazione
simulazione	sovversione	sofferenza
simpatia	brivido	



Le dinamiche

❖ Ricevere premi

- ❖ Il giocatore è motivato perché vede ricompensato un comportamento specifico (possono essere bonus virtuali o reali).

❖ Status

- ❖ Il giocatore è motivato dal riconoscimento da parte di altri giocatori nella sua comunità.

❖ Realizzazione personale

- ❖ Il giocatore si sente realizzato in quello che fa.

❖ Auto espressione

- ❖ Il giocatore assume il ruolo di protagonista e la completa autonomia e controllo sul sistema. In questo modo, ad esempio, ognuno può esprimere la propria personalità modellandosi un personaggio o avatar.

❖ Competizione

- ❖ Il giocatore trae motivazione dalla sfida verso un altro giocatore o verso il sistema.

❖ Cooperazione

- ❖ Il giocatore trae motivazione dal processo collaborativo.

❖ Altruismo

- ❖ Per vincere, il giocatore deve aiutare un altro giocatore.

Le meccaniche

❖ Punti (convertibili, reputazione, karma, esperienza, ecc...)

- ❖ Collezionare punti spinge al compimento dell'azione richiesta. (collegato a classifiche e livelli)

❖ Livelli

- ❖ Raggiungere un determinato livello consente di "appartenere" ad una certa classe di utenti.

❖ Beni virtuali

- ❖ Per rafforzare la dinamica di acquisizione di punti, con i punti "valuta" si possono acquistare beni virtuali.

❖ Distintivi (o badge)

- ❖ Rappresentano le esperienze o i successi del giocatore.

❖ Classifiche

- ❖ La costruzione di una classifica stimola la competizione tra pari, favorisce la fidelizzazione, aumenta il livello di confronto.

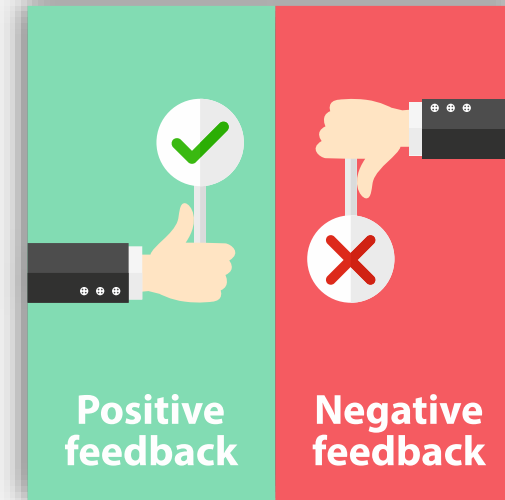
❖ Doni

- ❖ Del tutto virtuali o convertibili in beni materiali rappresentano una "ricompensa" che spinga ad assumere determinati comportamenti.

❖ Sfide di fine livello

- ❖ Rappresenta il momento di passaggio in una fase di crescita.

- ❖ caratteristica dei videogiochi e' il CICLO DI RISPOSTA ACCELERATO (feedback loop)
- ❖ tempo tra comportamento e ricompensa molto più breve che nella vita reale
- ❖ mantenere elevato livello di coinvolgimento (engagement)



Massimiliano Andrealetti
Università Cattolica di
Milano

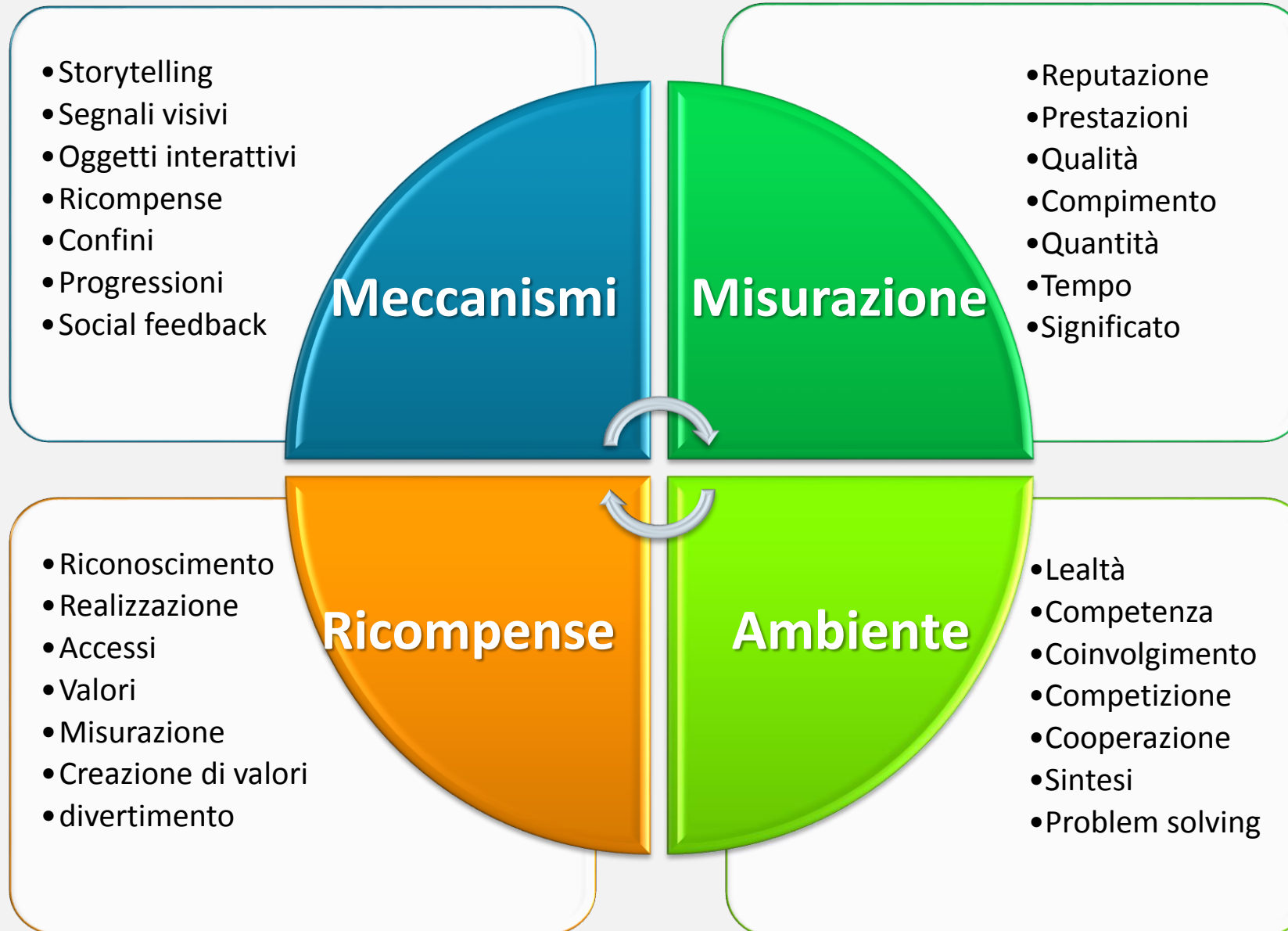


8,333,102 +
103 +
11 + 1 ?
10 +



Per raggiungere degli scopi si usano soldi veri per ottenere soldi finti per compiere cose finte

Gamification components

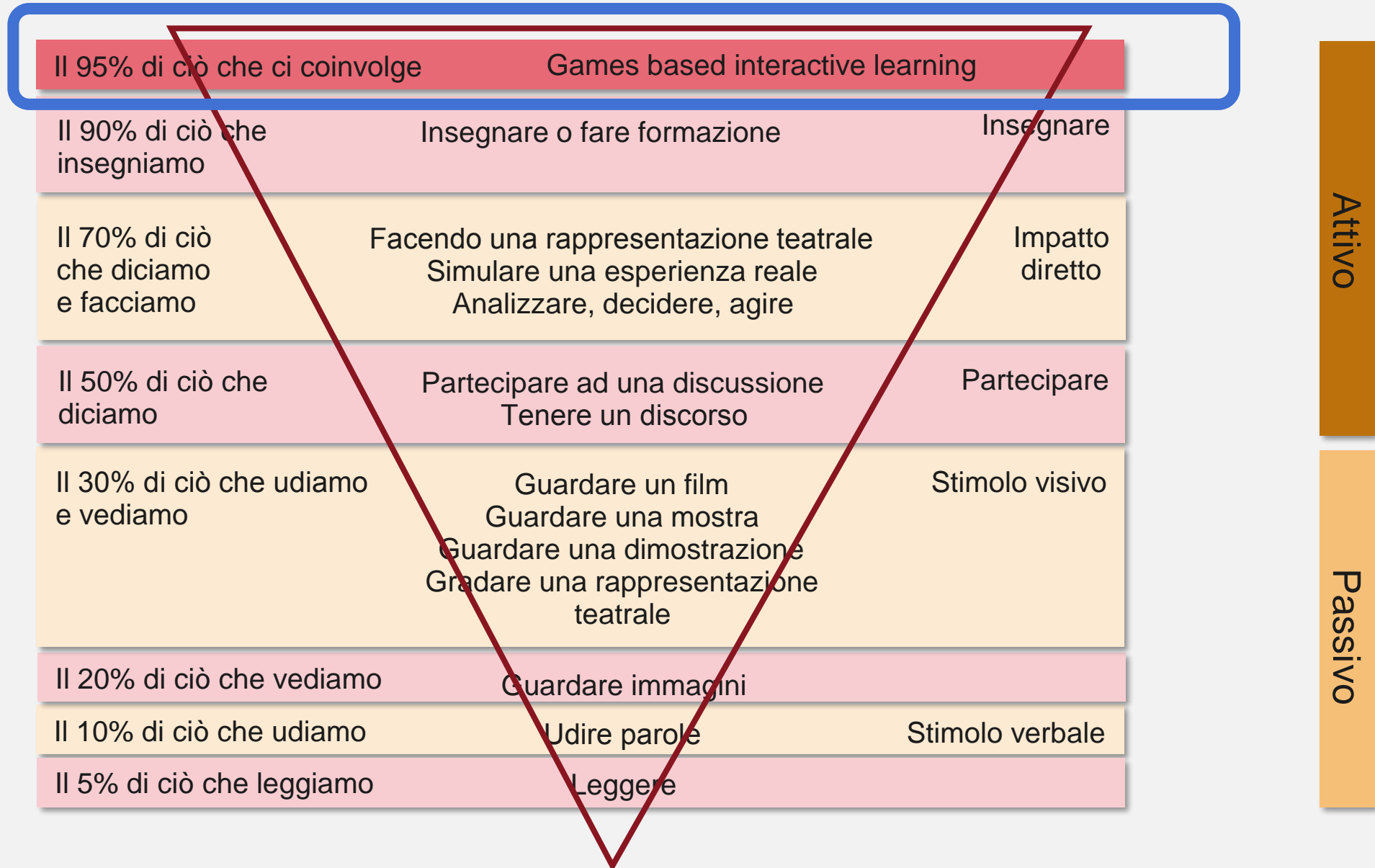


Chi sono i giocatori



By Anna Rita Vizzari

Cono dell'apprendimento – Aggiornamento (autori vari)



La parola chiave e':

ENGAGEMENT
coinvolgimento
con attrazione

CASE STORY INIZIALE

Rivediamo le meccaniche e driver

Salone Studente 2018



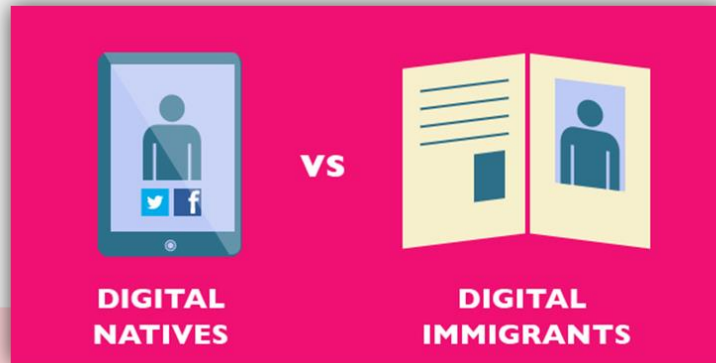
Quasi 5000 presenze
Due seminari di 45 minuti
sulla protezione civile





Perché entrare?
Perché restare?

Nuovi linguaggi – analisi dei bisogni



Arianna

ultimo accesso oggi alle 17:51

22/3/2018

Ciao Maurizio oggi ho chiesto a un po' di miei coetanei per il discorso dello stand al salone dello studente. Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia la protezione civile, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, i compiti, i progetti (anche quelli aperti al pubblico), quali sono state le cose positive nel passato e gli obiettivi per il futuro, quali sono le funzioni nella città.

Ciò che attirerebbe sarebbero: cibo, gadget, cartelloni con foto, racconti di esperienze, gente giovane, foto, video che proiettano dei filmati, un programma al di fuori dell'aula in cui sia segnato cosa c'è dentro l'aula. Nell'aula mi è stato ribadito di non fare attività unilaterali, ad eccezione di una piccola presentazione, ma dei laboratori (quei giochini vanno benissimo). Nell'aula deve esserci la possibilità di fare domande singolarmente.

Ciao buona serata

22:20

Seminario o gioco?



CAMPUS
orienta
Salone dello Studente

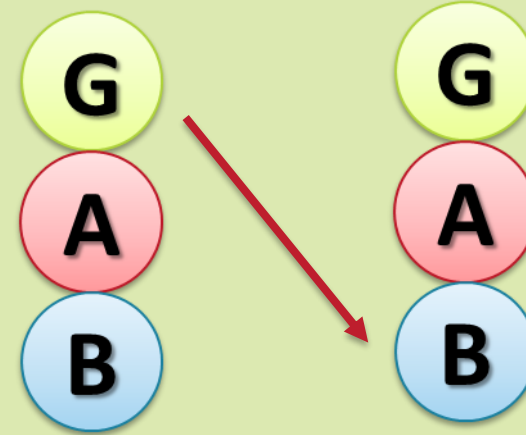
Sala Agora' 10/11-04-2018
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min
La Protezione Civile - compiti e funzioni



**Importante seminario sulla
Protezione Civile. I volontari ti
aspettano per spiegartelo**

Provincia di Monza e Brianza
Servizio Protezione Civile
protezionecivile@provincia.mb.it
www.provincia.mb.it
www.facebook.com/ProvinciaMonzaBrianza

CCV-MB (Comitato Coordinamento del
Volontariato di Monza e Brianza)
info@ccv-mb.org
www.ccv-mb.org
www.facebook.com/ccvmb



L'istituzione ha organizzato questo seminario, a cui non dovresti mancare perché parla di cose molto importanti che probabilmente non sai.

I volontari esperti sono lì ad aspettarti per riempirti di informazioni per quasi un'ora

Seminario o gioco?

PROVINCIA MONZA BRIANZA

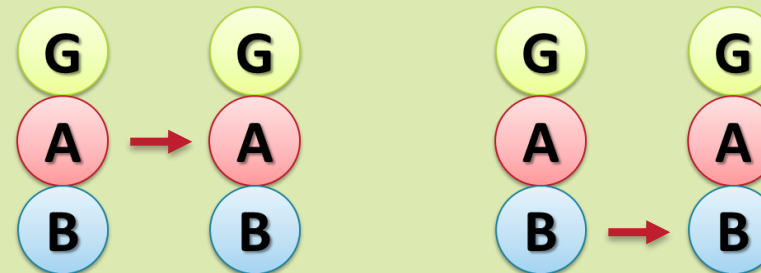
CAMPUS oriente
Salone dello Studente

Sala Agora' 10/11-04-2018
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min
La Protezione Civile - compiti e funzioni

Sai cosa e' una mappa del **rischio**? Sai cosa fa la Protezione Civile e cosa dovrebbero fare i cittadini per **autoprotgersi**? Conosci il **sistema** di Protezione Civile? Sai come fare un **break gustoso**? Se non sai rispondere a queste domande ti aspettiamo in Sala Agora'

Provincia di Monza e Brianza
Servizio Protezione Civile
protezionecivile@provincia.mb.it
www.provincia.mb.it
www.facebook.com/ProvinciaMonzaBrianza

CCV-MB (Comitato Coordinamento del Volontariato di Monza e Brianza)
info@ccv-mb.org
www.ccv-mb.org
www.facebook.com/ccvmb



Domande

Nutella

Orari, flusso continuo

Tabelloni che ricordano dei giochi

Conosci i rischi del tuo territorio?

Sai cosa fa la protezione civile?

Conosci il sistema di protezione civile?

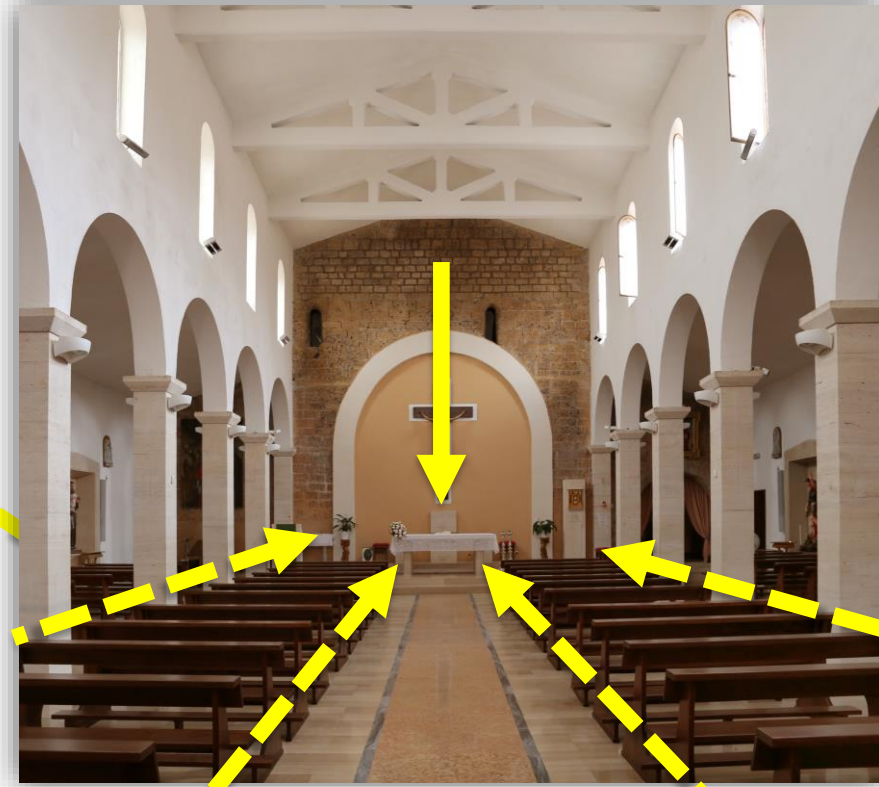
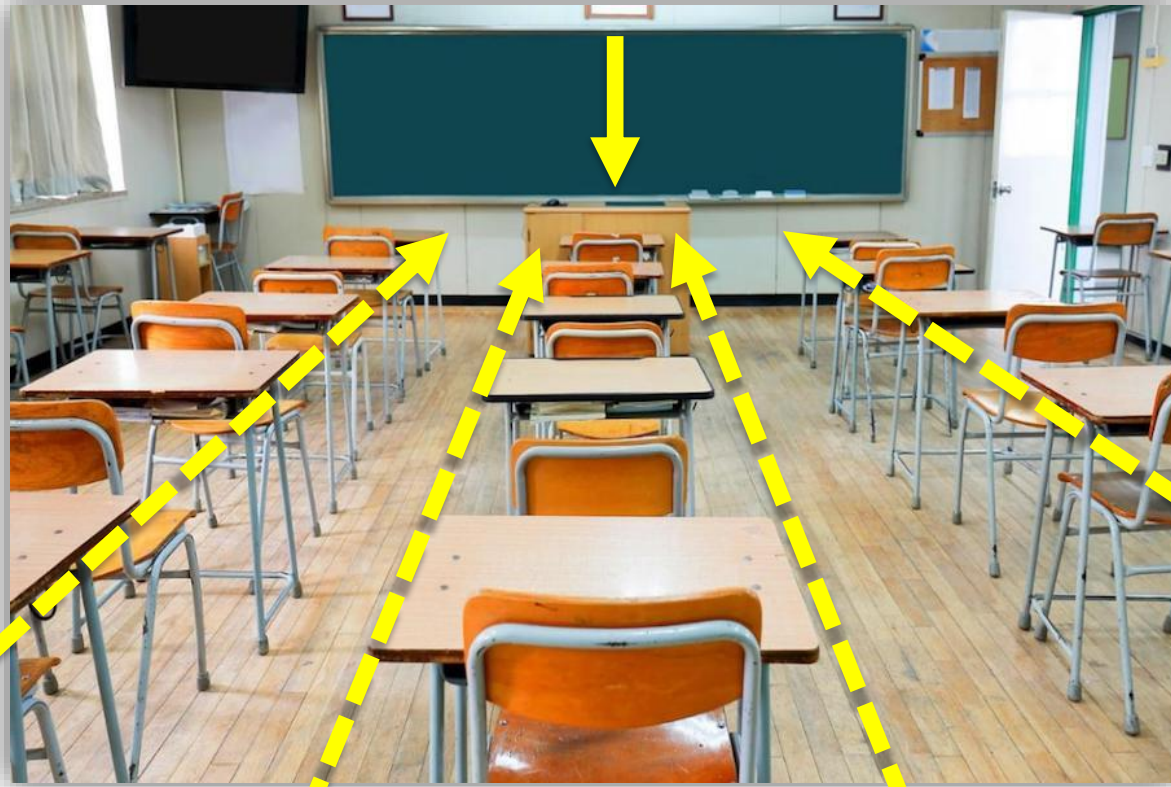
Nutella, motivazione forte e

indipendente (forzatura istintiva)



No sedie
Solo laboratori

Similitudini piu' o meno austere



Massimiliano Andreoletti
Università Cattolica di
Milano

- Banchi, cattedra, persone sedute, persone rivolte verso un punto, c'è un orientamento, c'è una persona che parla e altri ascoltano, ci sono dei suoni (campanella), ci sono dei ruoli



L'esca ha funzionato



04-04-2019 10:02



03-04-2019 09:53



04-04-2019 10:01



Tiramisù destrutturato o slides destrutturate

Salone dello studente



Conduuttori del gioco fondamentali per la riuscita



Tutorship diffusa



Conduuttori del gioco fondamentali per la riuscita



Partecipazione attiva

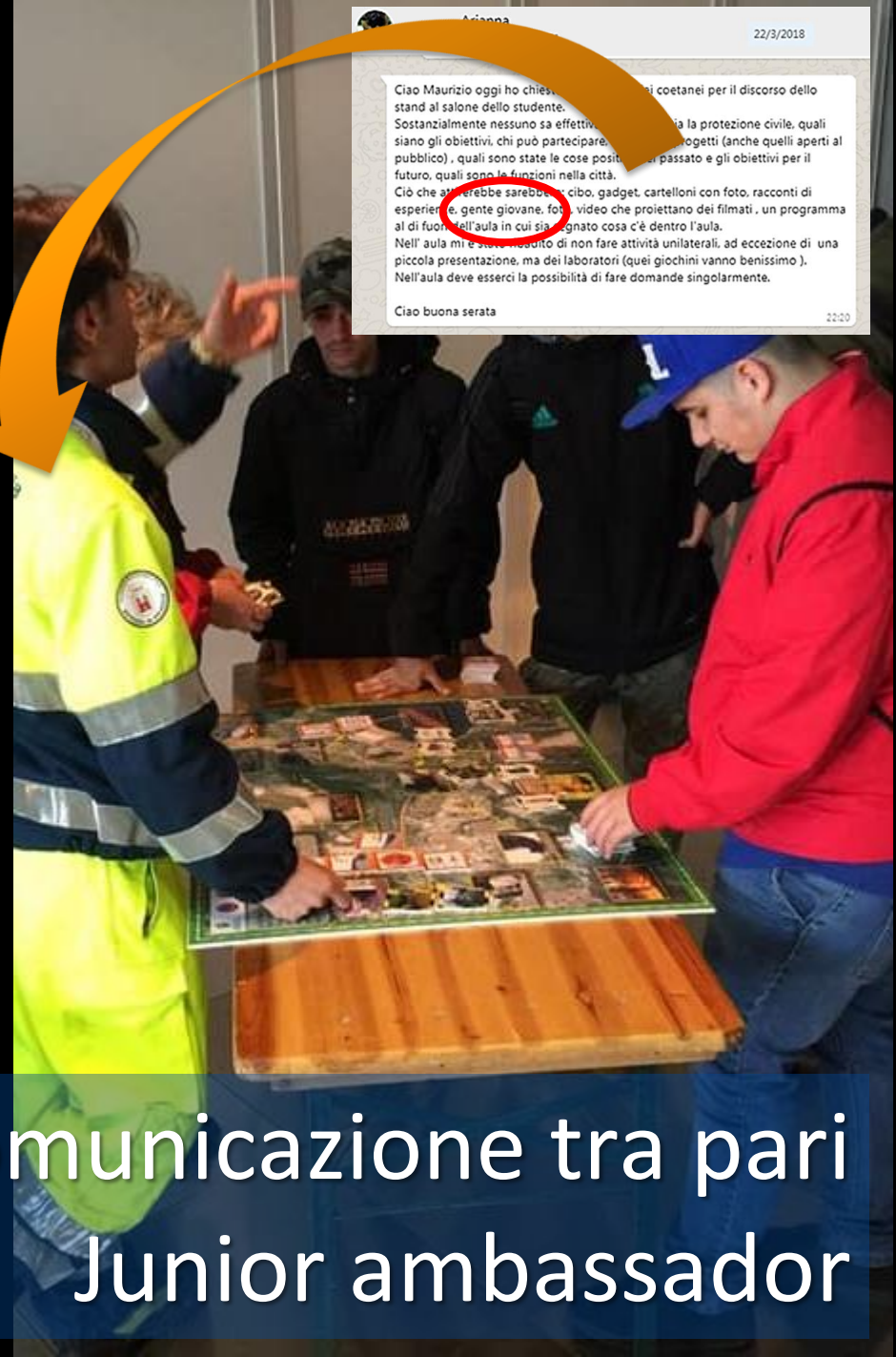


Alternanza scuola lavoro? Corso A1



Consegna attestati
Risultato medio 26,8/30





Arianna 22/3/2018

Ciao Maurizio oggi ho chiesto ai miei coetanei per il discorso dello stand al salone dello studente. Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia la protezione civile, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, quali progetti (anche quelli aperti al pubblico), quali sono state le cose positive del passato e gli obiettivi per il futuro, quali sono le funzioni nella città. Ciò che avrebbe sarebbe: cibo, gadget, cartelloni con foto, racconti di esperienze, gente giovane, foto, video che proiettano dei filmati, un programma al di fuori dell'aula in cui sia segnato cosa c'è dentro l'aula. Nell'aula mi è stato sconsigliato di non fare attività unilaterali, ad eccezione di una piccola presentazione, ma dei laboratori (quei giochini vanno benissimo). Nell'aula deve esserci la possibilità di fare domande singolarmente.

Ciao buona serata 22:00

Comunicazione tra pari
Junior ambassador



03-04-2



Peer to peer
Communication

CCV-MB
Allerte Meteo Prevenzione Attività **Scuole** Coordinamento

Scuole
Attività nelle
Indagine 2019
Cooperazione
Laboratori

Laboratori didattici

In occasione di incontri con studenti, cittadini e volontari e' nata la necessita di appropciare la comunicazione in modo più diretto, coinvolgente e meno formale (lezione frontale). Per questo sono stati elaborati dei supporti didattici che possono essere autoprodotti. I file consentono la stampa a 300 dpi in scala 1:1 e sono i medesimi materiali utilizzati al "Salone dello studente 2018". Un materiale indicato per la stampa e' il Forex da 5mm per il tabellone e Forex da 3mm per gli accessori.

Risk-map
Cartografia tratta dal Piano di Emergenza provinciale che riporta i rischi presenti sul territorio della Provincia di Monza e della Brianza e che sono soggetti di studio per il suo monitoraggio e la sua mitigazione.

Risk-event
La mappa presenta un territorio con variabili rischi, indicati da simboli, in base alla pericolosità. Sono disponibili due gruppi di foto: il primo indica le attività che vengono di Emergenza Civile, mentre il secondo indica quali comportamenti devono adottare i cittadini in quelle situazioni.

Tabellone Risk-map - 100x70 cm [file_pdf]
Accessori Risk-map - [file_pdf]

Liceo di Crotone – Zoho presentation

The screenshot shows a Zoho presentation titled "Risk-system" with a central flowchart illustrating emergency response levels. The flowchart is organized into four horizontal sections, each representing a different level of response, with associated entities and logos.

- Top Section (D):** "Eventi di tipo «?» Nazionali/Inter-Regionali". Entity: CCS-COM. Logo: A large letter 'D' in a green dashed box.
- Second Section (C):** "Eventi di tipo «?» Regionale/Inter-provinciale". Entity: SOR-CFMR. Logo: A large letter 'C' in a white box.
- Third Section (B):** "Eventi di tipo «?» Provinciale/Sovra-comunale". Entity: DICOMAC. Logo: A large letter 'B' in a white box.
- Bottom Section (A):** "Eventi di tipo «?» Comunale/Locale". Entity: COC. Logo: A large letter 'A' in a white box.

Additional elements in the presentation include:

- Personnel:** Photos and names of individuals: Bruno Ilaria, Diana Federico, Orlando, and Mario Mesoraca.
- Logos:** Logos of various organizations, including the European Union, the Italian Republic, and ANCI (Associazione Nazionale Comuni Italiani).
- Navigation:** A sidebar on the left shows three slides, and a top navigation bar includes options like "RIPRODUCI", "FORMATO", "ANIMA", and "REVISIONE".

Liceo di Crotona – Zoho presentation

The screenshot shows a Zoho presentation titled "Risk-system" with four main sections: PREVI, PREVEN, EMERGENZA, and RIPRISTINO. Each section contains text, images, and logos of various organizations.

- PREVI (Antonella Stirparo):** Focuses on territorial studies, historical analysis, meteorological forecasts, and risk maps. Includes the INGV logo.
- PREVEN (Sara Orlando):** Focuses on emergency plans, safety measures, and training. Includes the logo of the Italian Red Cross.
- EMERGENZA:** Focuses on identifying people at risk, emergency operations, and evacuation routes. Includes the logo of the Italian Red Cross.
- RIPRISTINO:** Focuses on reconstruction, emergency management, and social recovery. Includes logos of various organizations like RFI and ISPRA.

The presentation also features a grid of logos on the right side, including logos of the Italian Red Cross, the Italian National Fire Brigade, and various regional and local authorities. The bottom of the screen shows the Zoho interface with a slide counter (3 / 5 diapositive) and a zoom level (143%).

Liceo di Crotono – Zoho presentation

The screenshot shows a Zoho presentation titled "Risk-system" with the following content:

- PREVISIONE** (Green section):
 - Authors: Antonella Stirparo, Sara Orlando
 - Text: studi del territorio, analisi storiche, previsioni meteo, allerta meteo e avvisi criticità, progetti di salvaguardia, mappe della pericolosità, mappe del rischio.
 - Logos: INGV, ENEA, ISPRA, Consiglio Nazionale della Geologia.
- PREVENZIONE** (Orange section):
 - Text: piani di emergenza, opere di messa in sicurezza, costruzioni ed addestramenti, educazione e formazione, divulgazione, concerti di rischio, incremento della resilienza.
 - Logos: Polobasarc, Consiglio Nazionale della Geologia.
- EMERGENZA** (Pink section):
 - Text: interventi di soccorso, interventi operativi, gestione soccorsi, edifici e siti pericolosi, sistemi di allarme, piani di emergenza, piani di evacuazione.
 - Logos: Polobasarc, Croce Rossa Italiana, ANAS, Vigili del Fuoco, Vigili del Fuoco Nazionale.
- RIPRISTINO** (Blue section):
 - Author: antonio giulio
 - Text: ripristino infrastrutture, patrimonio abitativo, commercio e industrie, partecipazione attiva e coinvolgimento della società, ritorno alla normalità.
 - Logos: Consiglio Nazionale della Geologia, ENI.

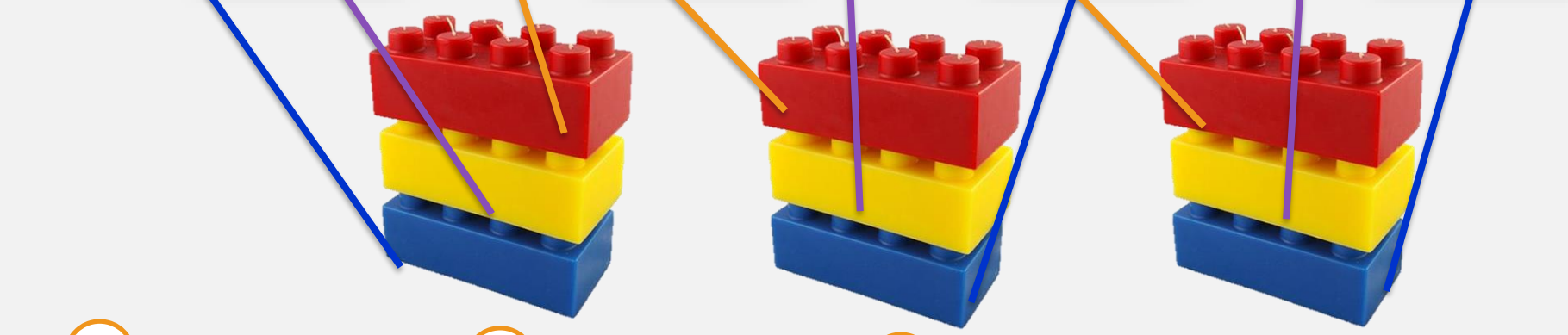
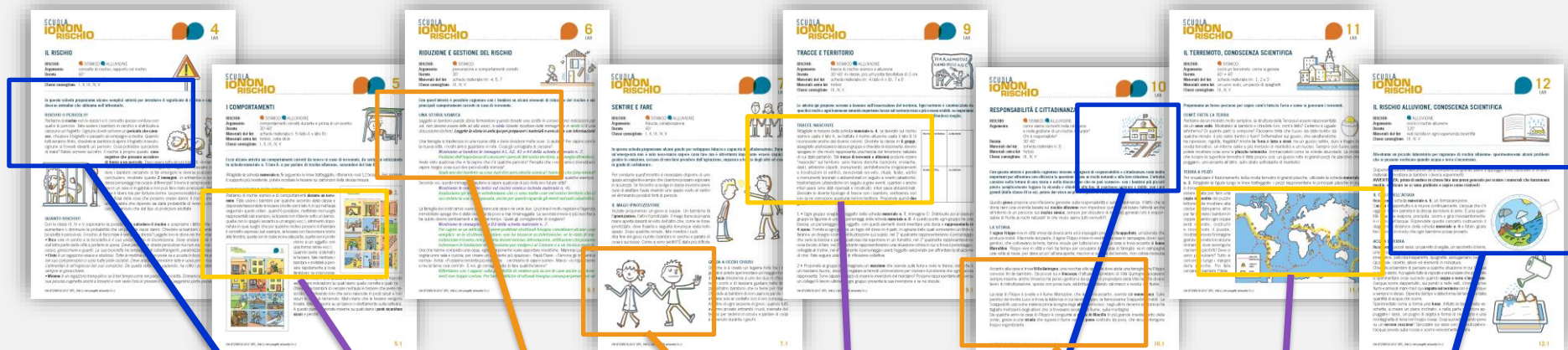
On the right side of the presentation, there is a grid of logos from various Italian institutions, including the Vigili del Fuoco, Croce Rossa Italiana, ANAS, Enel, TIM, WIND, and RFI.

CONDIZIONI – VINCOLI – OPPORTUNITÀ

La Protezione Civile a scuola - Iniziative spontanee



Io Non Rischio Scuole - Struttura incontri



Incontro preliminare

Primo incontro 2 ore

Secondo incontro 2 ore

Terzo incontro 2 ore



Presupposti

Primaria					Secondaria prima grado		
I A	II A	III A	IV A	V A	I A	II A	III A
IB	II B	III B	IV B	V B	I B	II B	III B
IC	II C	III C	IV C	V C	IC	II C	III C
ID	II D	III D	IV D	V D	ID	II D	III D
IE	II E	III E	IV E	V E	IE	II E	III E

Interventi verticali

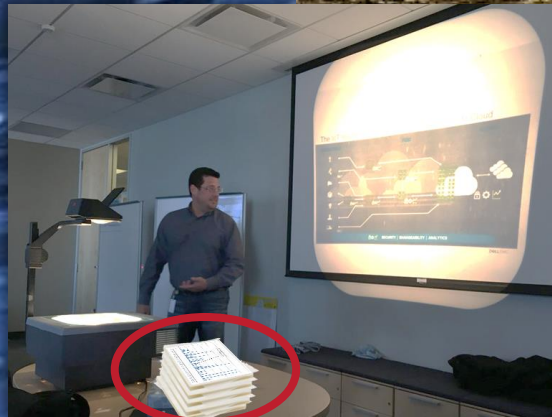
Interventi orizzontali

Interventi spot

1 o 2 ore spot ::: piu' frequente



6/10 ore su progetto
meno frequente





Quanti colpi?
Che munizioni?
Che distanza?
Quanti bersagli?
Bersagli in movimento?

mortaio



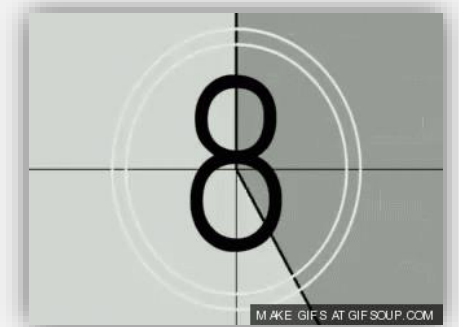
obice



cannone



- **Quanti interventi** possiamo fare: uno quando capita se ti chiamano, uno l'anno, più volte l'anno, in modo programmato
- **Quanto tempo** abbiamo: un'ora, una mattinata, un giorno, ecc.
- **Che spazi abbiamo**: l'aula, il salone, la palestra, il giardino, il parco, ecc.
- **Quanti bambini/ragazzi** coinvolgiamo: una classe (20 alunni), una sezione (2/3/5 classi, 100 alunni), tutta la scuola (300/400 alunni)



- **Disponibilità** – non tutti sono liberi di mattino in giorni lavorativi -> **i più disponibili sono i pensionati**
- **Capacità** - Non tutti sono dei docenti capaci di interagire efficacemente con i bambini/ragazzi -> **formazione adeguata**
- **Messaggi** -> talvolta si tende a presentare l'associazione piuttosto che aiutare i cittadini ad autoproteggersi -> **dare linee guida**



RAZIONALIZZARE GLI INTERVENTI

Contenuti pregiati – selezionare i contenuti

Secondarie Secondo grado (superiori)

Agire (imparare a fare qualcosa)

Secondarie Primo grado (medie)

Sapere (conoscere i rischi)

Primarie (elementari)

Salvarsi (autoprotezione)

Secondarie Secondo grado (superiori)

Avvicinamento al volontariato

Secondarie Primo grado (medie)

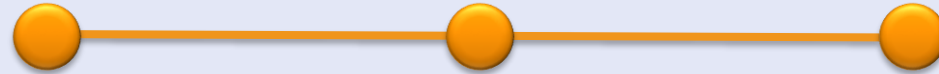
Concetti di rischio piani emergenza

Primarie (elementari)

Riconoscere e salvarsi da pericoli

Secondarie Secondo grado (superiori)

Avvicinamento al volontariato



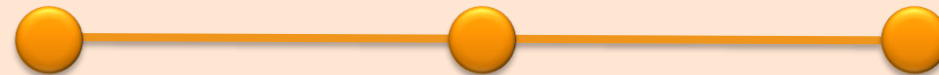
Secondarie Primo grado (medie)

Concetti di rischio Piani di Emergenza



Primarie (elementari)

Riconoscere e salvarsi da un pericolo



Programma modulare

Secondo grado (su

A

Fare un piano di emergenza comunale?

to

Che cosa è la protezione civile?

ato

Faccio esperienza con i volontari?

Secondo grado (medi

C

Rischi, pericoli, vulnerabilità?

rischi

Piano di emergenza comunali?

Em

Quali sono le forze locali che ci aiutano?

Primario (ari)

R

Fenomeni naturali, cosa succede quando diventano pericolo?

e s

Cosa posso fare da solo per salvarmi

in p

Chi devo chiamare per chiedere aiuto?

Come comunicare ...



In base al tempo e altri fattori si scelgono i

**Contenuti
irrinunciabili**

Quello che ne permette la
comprensione

Quello che la base minima
di conoscenza

Come comunicare ...



Per i partecipanti deve
essere un ...

Evento memorabile

Che si ricordi il messaggio

...

Che si ricordi l'emozione



**SPECIAL
EVENT**

Chi organizza deve pensare
sempre che sia ...

**Un'occasione unica ed
irripetibile**

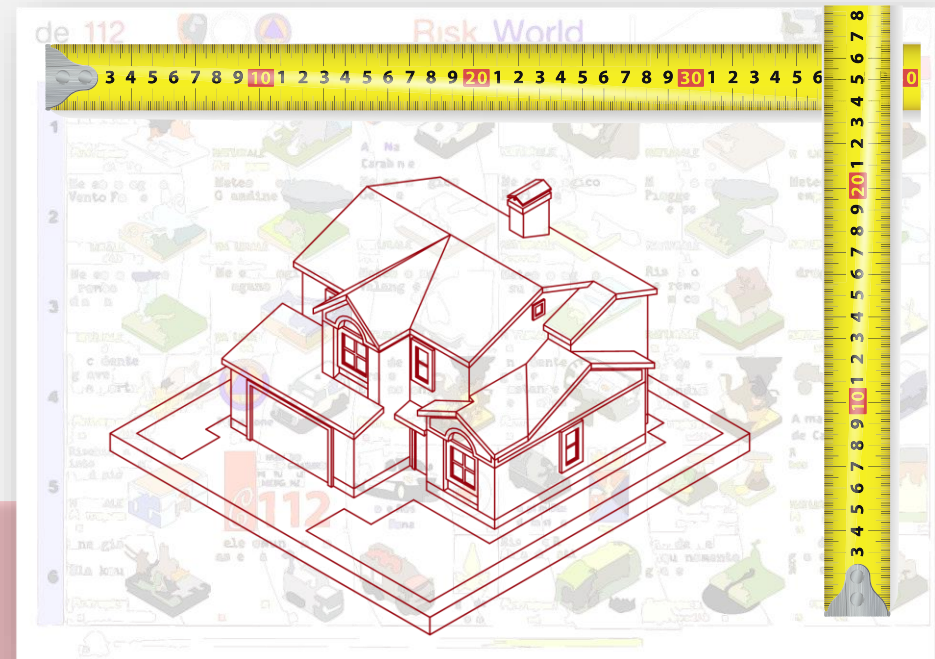
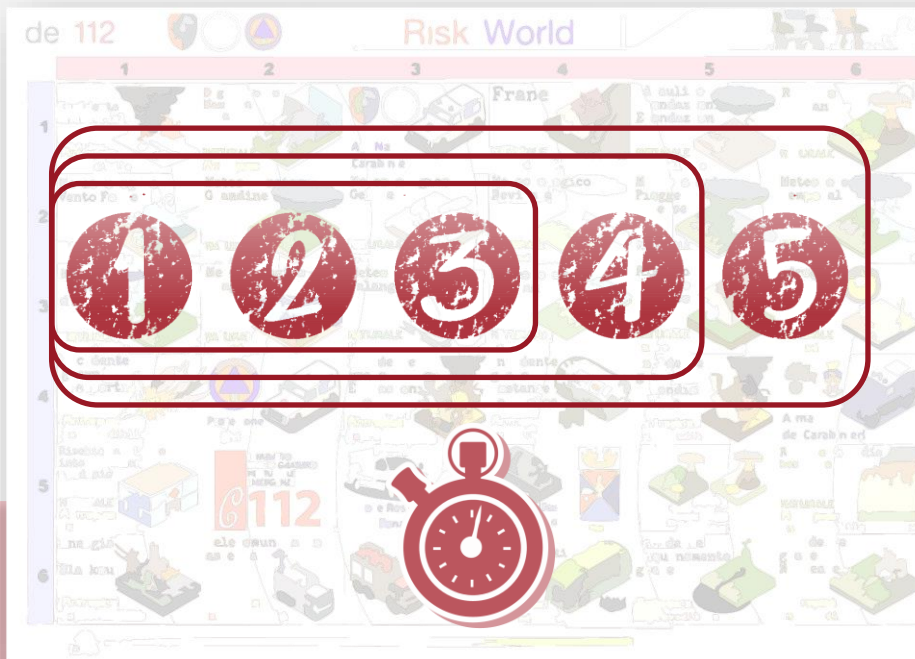
... ci vuole passione, curare
i dettagli, cercare di capire
se il messaggio è arrivato e
non se è solo partito

ALTRI ASPETTI COLLATERALI

Dimensioni – visibilità - durata

- La modularità
- L'adattabilità alle varie età dei partecipanti
- Varie possibilità di interazione
- La durata predeterminabile
- La grande visibilità
- Apparire come un gioco divertente

Visibilità e durata



La concorrenza fra le modalità di coinvolgimento

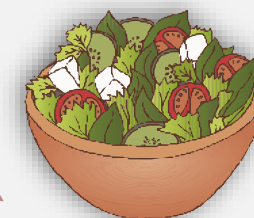
**Gioco
Avventura**



**Laboratori
didattici**



**Lezione
in aula**



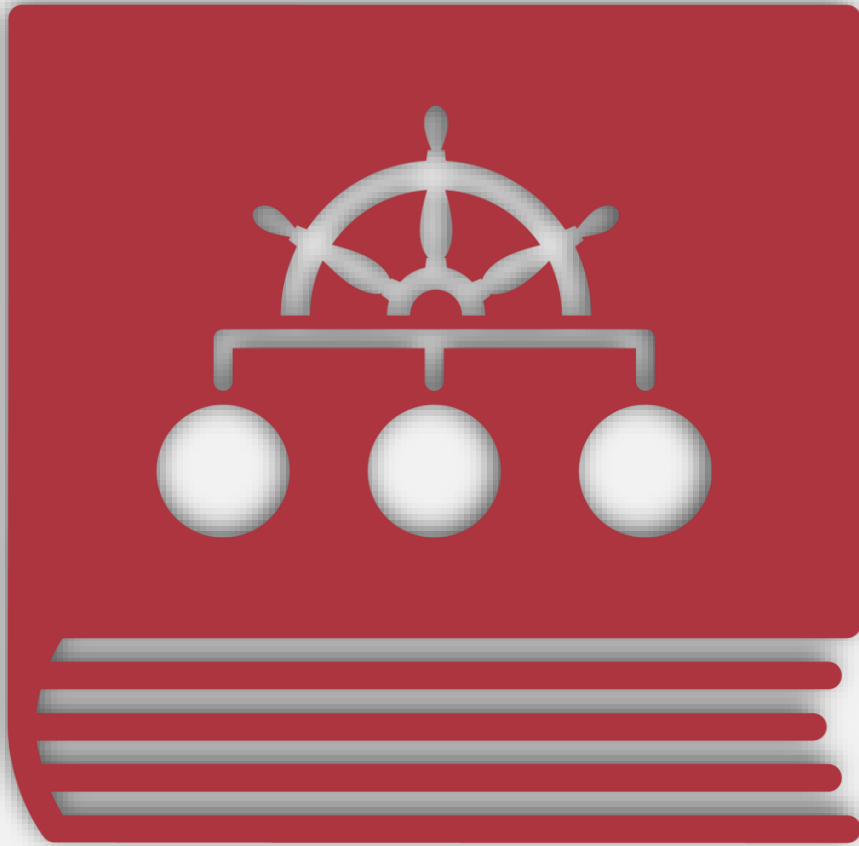
Il tempo di setup



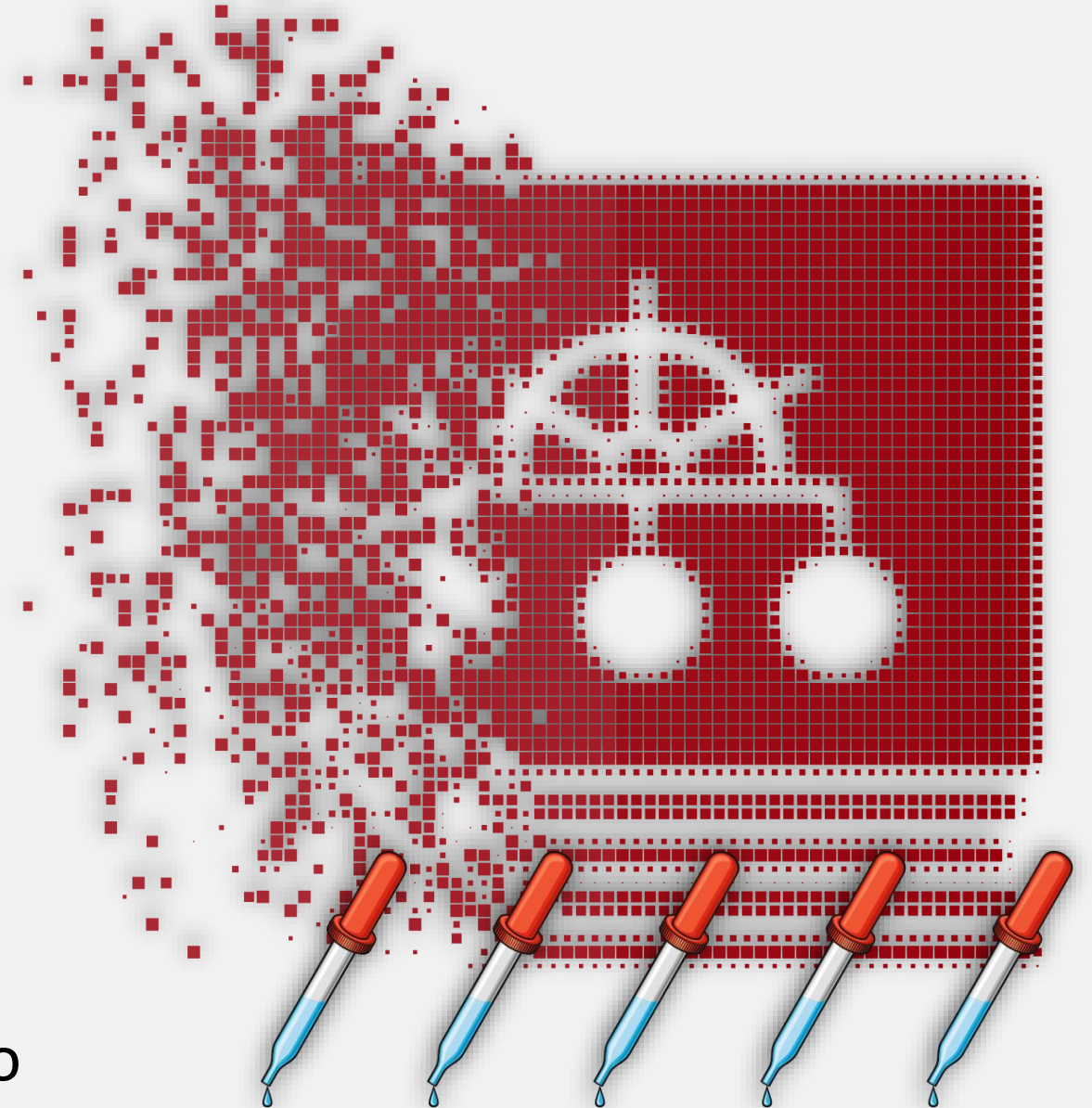
Se si ha un'ora di tempo, il setup del gioco non può essere di 30 min. ...



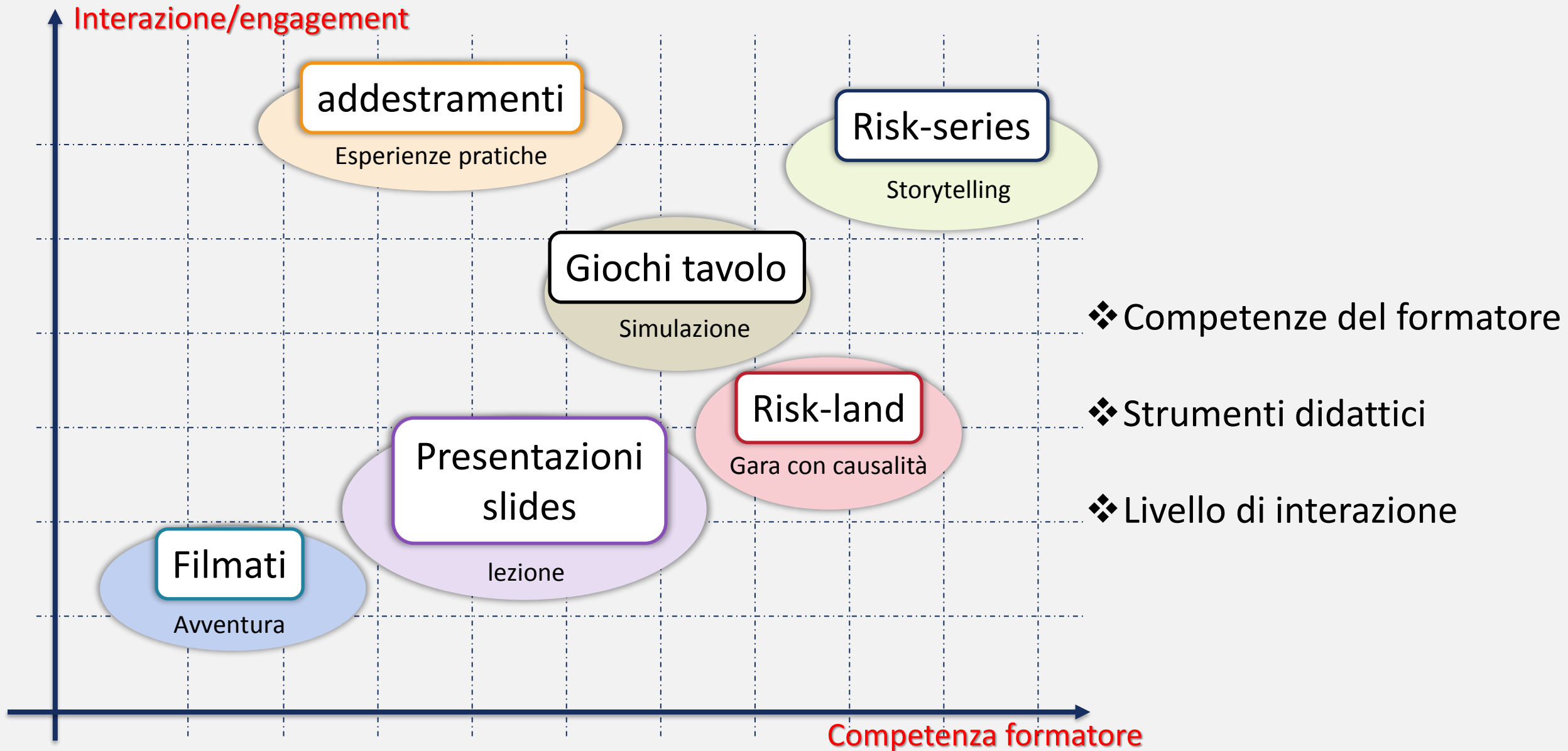
Frammentazione/frazionamento delle istruzioni



Informazioni: quando e quante servono



Strumenti di lavoro



APPROCCI NON «FRONTALI»

Alcuni esempi di attività svolte

Parole chiave di un progetto:



Parole chiave di un progetto:



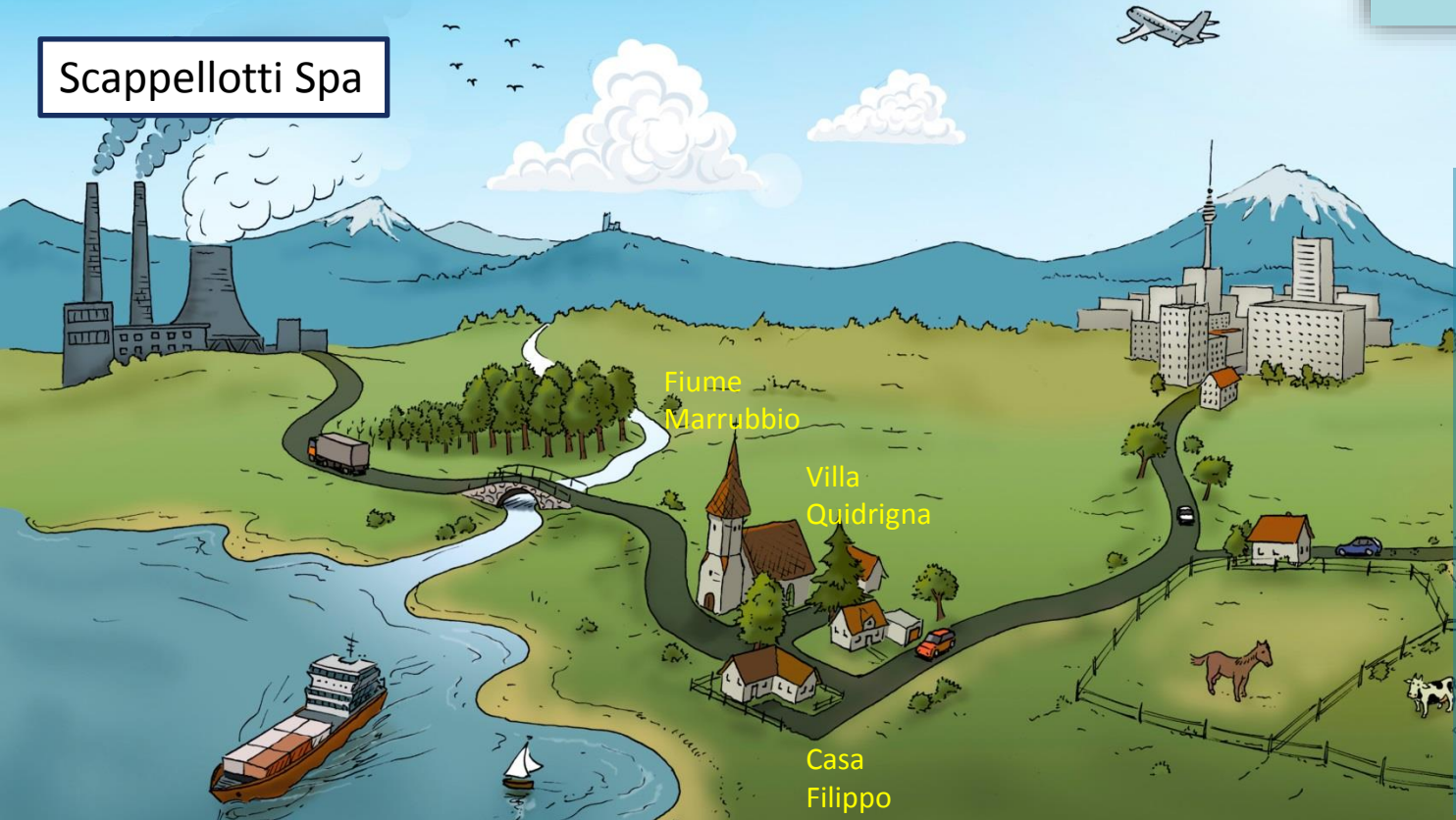
anch'io sono la Protezione Civile



SCUOLA IO NON RISCHIO

La storia di Filippo

Scappellotti Spa



Attività
«Responsabilità e
cittadinanza»;

Si racconta la storia

Si rappresenta il
processo

Si parla delle
conclusioni

<p>IMPUTATO signor Filippo La tua casa è quasi distrutta. Non è possibile che succedano cose così gravi e che nessuno paghi e non è certo colpa tua se si verifica un disastro così terribile! Obiettivo: trovare qualcuno che rimborsa.</p>	<p>IMPUTATO proprietario della fabbrica Scappellotti C'è una fabbrica di lavoro a un sacco di chilometri di distanza. Non è possibile che succedano cose così gravi e che nessuno paghi e non è certo colpa tua se si verifica un disastro così terribile! Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.</p>	<p>IMPUTATO sindaco di Modica Costituisce strade e ponti e indispensabile per garantire una vita civile e moderna a tutti. Se il fiume non ha creato dei problemi di fiume non è certo colpa tua! Obiettivo: non farsi dichiarare colpevole.</p>
<p>IMPUTATO amministratore dell'ambiente Non si può sempre dire che la fabbrica è disastrosa. Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non incolpare nessuno e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: non farsi dichiarare colpevole.</p>	<p>IMPUTATO tecnico, il vicino Non si può sempre dire che la fabbrica è disastrosa. Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non incolpare nessuno e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: non farsi dichiarare colpevole.</p>	<p>L'AVVOCATO Non si può sempre dire che la fabbrica è disastrosa. Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non incolpare nessuno e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: non farsi dichiarare colpevole.</p>
<p>TESTIMONE ambientalista La fabbrica ha disastroso chiudendo i quadri di bosco e idrocarburi. Frana più facilmente. La natura non è mica nostra; se ne abusano, facciamo un danno! Obiettivo: condannare la Scappellotti.</p>	<p>TESTIMONE cronista montano Le costruzioni strade e ponti, snaturano il paesaggio, significa non saper più come si comporta il territorio. Obiettivo: condannare il Comune di Scappellotti.</p>	<p>TESTIMONE climatologo Ogni anno a livello planetario abbiamo un anno di caldo e un anno di freddo. Non è un equilibrio. Servono regole per non inquinare e non costruire troppo. Il resto serve a poco. Obiettivo: condannare l'inquinamento dell'ambiente.</p>
<p>TESTIMONE turbinista Vicina a Villa Quidrigna trovi un'isola di bosco e idrocarburi. Frana più facilmente. La natura non è mica nostra; se ne abusano, facciamo un danno! Obiettivo: condannare Vincenzo Scappellotti.</p>	<p>TESTIMONE vecchia amica di Filippo Questa zona ormai è abbandonata a se stessa, come se non ci fosse. Ora invece Filippo non credevo che sarebbe successo? Ognuno deve impegnarsi se vogliamo stare tutti sicuri. Obiettivo: condannare Vincenzo Scappellotti.</p>	<p>TESTIMONE volontario di Protezione Civile Questa zona ormai è abbandonata a se stessa, come se non ci fosse. Ora invece Filippo non credevo che sarebbe successo? Ognuno deve impegnarsi se vogliamo stare tutti sicuri. Obiettivo: condannare Vincenzo Scappellotti.</p>
<p>TESTIMONE ingegnere Il nuovo ponte è stato costruito senza nessuna perdita. Chi ha fatto il fessapalto non si è preoccupato della sicurezza, ma solo della spesa e fare bella figura con gli elettori. Obiettivo: condannare il Sindaco dell'ambiente.</p>	<p>TESTIMONE ingegnere di 100 anni Amico memoria non c'era così, che sono stati piccolissimi. Chi ha fatto il fessapalto non si è preoccupato della sicurezza, ma solo della spesa e fare bella figura con gli elettori. Obiettivo: condannare il Sindaco dell'ambiente.</p>	<p>TESTIMONE botanico Gli alberi del bosco, che sono stati piccolissimi, erano al loro posto da centinaia di anni. Ognuno deve impegnarsi se vogliamo cambiare così un territorio non è una conseguenza? Obiettivo: condannare la Scappellotti.</p>



Circa 5,5 x 5,5 cm



Parole chiave di un progetto:



Raffigurare concetti noti con informazioni conosciute

I **cartoni animati** padroni dei quattro elementi -> per spiegare i rischi naturali

Parlare dell'elaborazione di un piano di emergenza familiare per introdurre i concetti di rischio, risorse e procedure e buone pratiche di auto-protezione.

Traslare questi concetti verso quelli più complessi di un piano di emergenza comunale.

Cercare di mettere in blanda competizione i gruppi

Parole chiave di un progetto:

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano di emergenza familiare

EMERGENCY TRANSPORTATION
EMERGENCY PLAN
EMERGENCY CONTACTS

Primary exit
Smoke Alarm

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano di emergenza familiare

Dove vado se c'è una tromba d'aria o vento forte?

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano di emergenza familiare

Dove vado se c'è un incendio?

Dipende dove si trova!

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano di emergenza familiare

Dove vado se c'è un'alluvione?

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano di emergenza familiare

1°) Cosa può succedere - scenari di rischio
2°) di cosa disponi
3°) cosa devo fare

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi

risorse procedure

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Rischio Idrogeologico

Associazione Nazionale Casertani - Sezione Brughiero (NA)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi

risorse procedure

Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile

Percorso **1R**

Squadra: _____

1) Partenza	1) Antincendio	2) Montaggio tenda	3) Torre faro
Uscita [] []	Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []
Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []
4) Sacchi sabbia	5) Quiz Em. Sanitaria	6) Radiotrasmissioni	7) Idrovora
Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []
Punti (0/1) [] []	Punti (0/3) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/3) [] []
8) Quiz Prot. Civile	A) Arrivo	Punteggi finali	
Entrata [] []	Entrata [] []	Tempo [] [] []	Quiz [] [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Totale [] [] []	
Punti (0/3) [] []		Note:	

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC Brughiero
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brughiero
www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it

Oggi sono la Protezione Civile

Percorso **2G**

Squadra: _____

1) Partenza	2) Montaggio tenda	3) Torre faro	4) Sacchi sabbia
Uscita [] []	Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []
Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []
5) Quiz Em. Sanitaria	6) Radiotrasmissioni	7) Idrovora	8) Quiz Prot. Civile
Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []	Entrata [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []	Uscita [] []
Punti (0/3) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/1) [] []	Punti (0/3) [] []
1) Antincendio	A) Arrivo	Punteggi finali	
Entrata [] []	Entrata [] []	Tempo [] [] []	Quiz [] [] []
Uscita [] []	Uscita [] []	Totale [] [] []	
Punti (0/3) [] []		Note:	

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC Brughiero
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brughiero
www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 06 Radio

Le radio sono che in emergenza funzionano la cellulati sono. Inoltre permettono la comunicazione.

Guilermo Marconi nel 1895 inventa la radio.

Comunicazioni in Emergenza

Ricevitore

Tipi di radio

Alfabeto NATO o ICAO

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero - Via San Giovanni Bosco 23 - Brughiero

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 07 Idrovora

Le pompe sono macchine che aspirando in base al gravita' permettono il sollevamento di sostanze liquide.

IDROVORA

Prevalenza

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero - Via San Giovanni Bosco 23 - Brughiero

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 04 Arginature

Riempimento dei sacchi di sabbia

Trasporto dei sacchi fatto in modo corretto

I sacchi di sabbia sono utili per fare rialzi arginale o sigillare porte e varchi. Vi sono tecniche per il riempimento, il trasporto e la posa.

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero - Via San Giovanni Bosco 23 - Brughiero - www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it





Oggi sono la Protezione Civile

 Attestato rilasciato alla squadra

PAR POL

 per aver partecipato alla manifestazione «Oggi sono la Protezione Civile» presso il Parco Increa di Brughiero

 Brughiero, il 29/03/15

 Nucleo ANC Brughiero

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC - Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero "Vigo Fidele"

 Via San Giovanni Battista, 20 - 20061 Brughiero (MI) - e-mail: ancarabinieri.brughiero@pec.it - www.anc-brughiero.it - CF: 04574120155

 iscritta all'Albo Regionale dei Volontari di Protezione Civile con Numero Organizzativo: 053 04 1703/2013



Oggi sono la Protezione Civile - ANC Brughiero

 @oggi.sono.la.protezione.civile.ANC.brughiero

 Organizzazione no-profit

OGGI SONO LA PROTEZIONE CIVILE

 Classifica "Oggi sono la Protezione Civile"

Posizione	Squadra	N. Partecipanti	Requisiti	Punti	Tempo	Data
1	Coore	4	Brughiero	459	17,25	29/03/2015
2	Fantasia&	4	Brughiero	399	17,43	29/03/2015
3	Papopt	6	Brughiero	363	16,42	29/03/2015
4	The Group's	6	Brughiero	333	18,07	28/03/2015
5	Scout scuderie	3	Brughiero	228	15,56	28/03/2015
6	Seven	6	Brughiero	167	18,10	28/03/2015
7	gli Enzi	4	Brughiero	167	21,47	28/03/2015
8	Strozzotto	4	Brughiero	165	20,36	29/03/2015
9	Argenta	3	Brughiero	298	13,01	28/03/2015
10	Spilberan	6	Brughiero	295	20,21	28/03/2015
11	Il Cavalletto	3	Brughiero	289	19,43	28/03/2015
12	Hulk	4	Brughiero	267	15,39	29/03/2015
13	Caritas	3	Brughiero	255	21,04	28/03/2015
14	Neola	4	Brughiero	245	17,09	28/03/2015
15	Battorio di ferro	4	Brughiero	223	20,03	29/03/2015
16	Diamante di Fuoco	4	Conconazzo	218	19,39	28/03/2015
17	L'Udinese	6	Brughiero	217	17,51	28/03/2015
18	Briscolotto	2	Brughiero	183	24,29	29/03/2015
19	Gruf	2	Brughiero	179	23,17	29/03/2015
20	Il Babolenti	3	Brughiero	178	20,43	28/03/2015
21	Il Miteo	4	Brughiero	177	27,37	29/03/2015
22	Boh III	3	Brughiero	163	31,51	28/03/2015
23	Unione	4	Brughiero	143	29,79	28/03/2015
24	Gli dei	4	Brughiero	139	14,43	28/03/2015
25	Frangoli	3	Brughiero	135	24,36	29/03/2015
26	Gli Inverebelli	3	Brughiero	123	18,92	28/03/2015
27	Tipponeai	3	Brughiero	107	19,14	29/03/2015
28	Mimicoop	2	Agrate	99	23,17	29/03/2015
29	Il Babolenti	3	Brughiero	97	20,84	29/03/2015
30	Forza Milan	4	Brughiero	61	26,80	28/03/2015
31	Nucleo 01	4	Brughiero	49	31,38	29/03/2015
32	Polly	3	Brughiero	35	19,79	29/03/2015
33	Le sanare	4	Paderno	23	25,08	29/03/2015
34	Le Lupe	4	Brughiero	17	40,30	29/03/2015

Tu e 1 altra persona

 Visualizzazioni: 99 - 3 anni fa

Trasparenza della Pagina

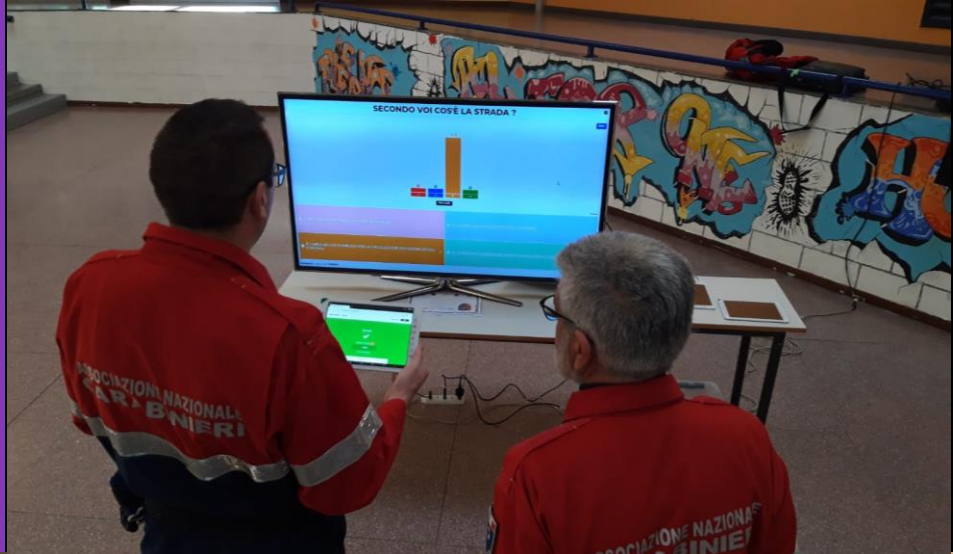
 Ti stiamo mostrando queste informazioni per aiutarti a comprendere meglio lo scopo di una Pagina. Vedi le azioni eseguite dalle persone che gestiscono e pubblicano contenuti.

Pagina creata - 14 maggio 2017

52 Persone raggiunte

 6 Interazioni

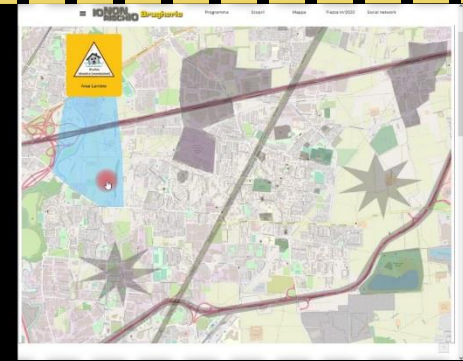
 Metti in evidenza il post





Video tutorial





ART ATTACK del piano di emergenza (risk-map)

Art Attack – scuola media







THANKS YOU !