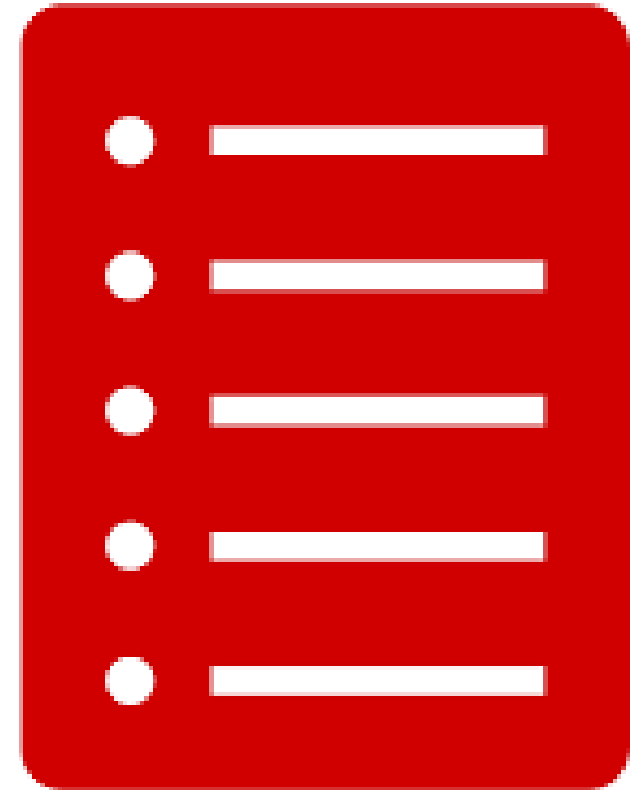




## Cenni sull'utilizzo dei principi di gamification e ludicizzazione nella formazione

# 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 rows of blue seats facing a stage. A speaker is visible at a podium on the stage. The room has wood-paneled walls and large speakers. The text is overlaid on the top right and bottom left of the image.

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

Perché entrare?  
Perché restare?

# Seminario o gioco?



**CAMPUS**  
**orienta**  
Escluso dalle 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/ccv.mb

# Seminario o gioco?



**CAMPUS**  
orienta  
Salone dello Studente

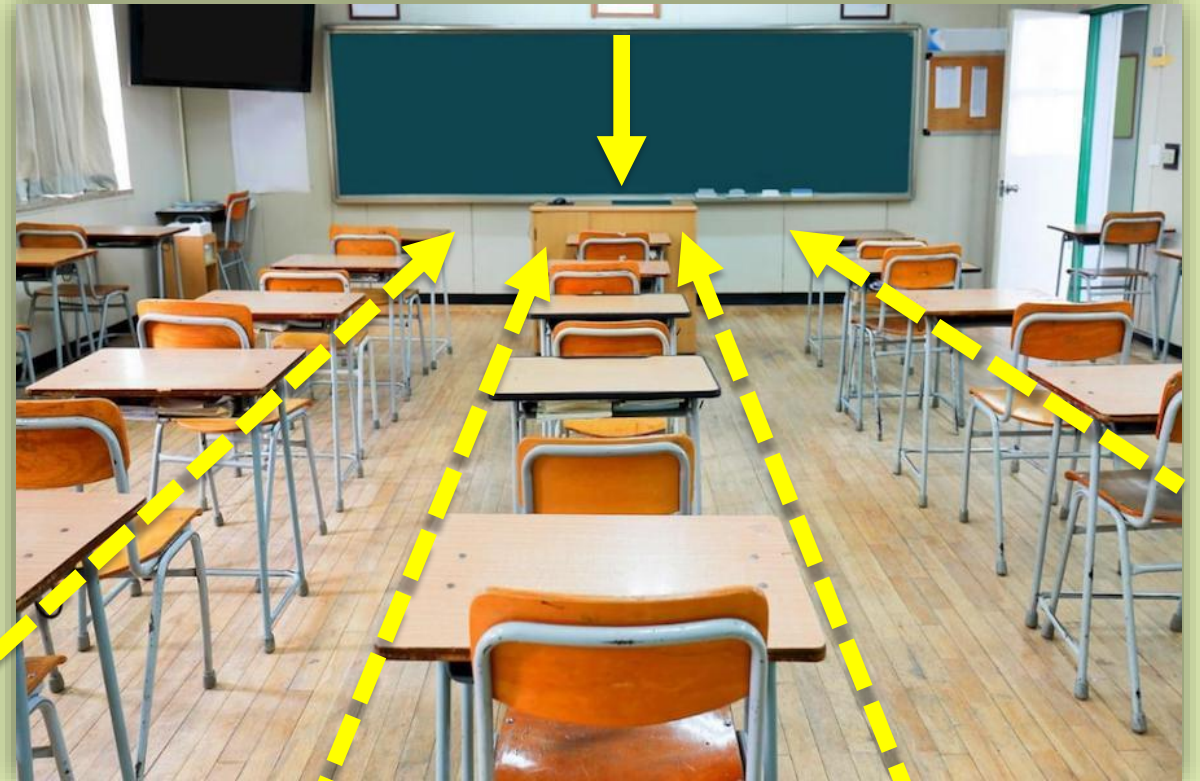
Sala Agora' 10/11-04-2018  
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min  
La Protezione Civile - compiti e funzioni



**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

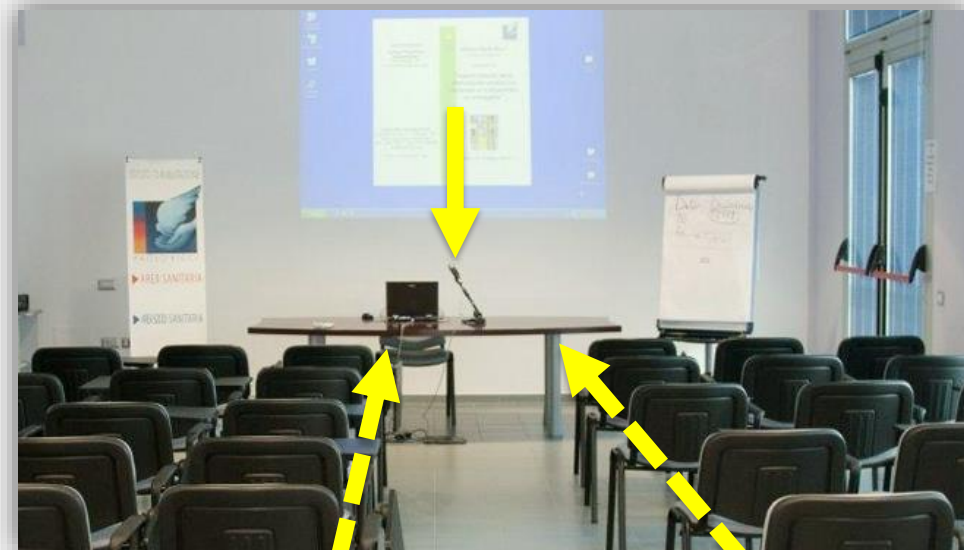
CCV-MB (Comitato Coordinamento del  
Volontariato di Monza e Brianza)  
info@ccv-mb.org  
www.ccv-mb.org  
www.facebook.com/ccv.mb



# Similitudini



A scuola



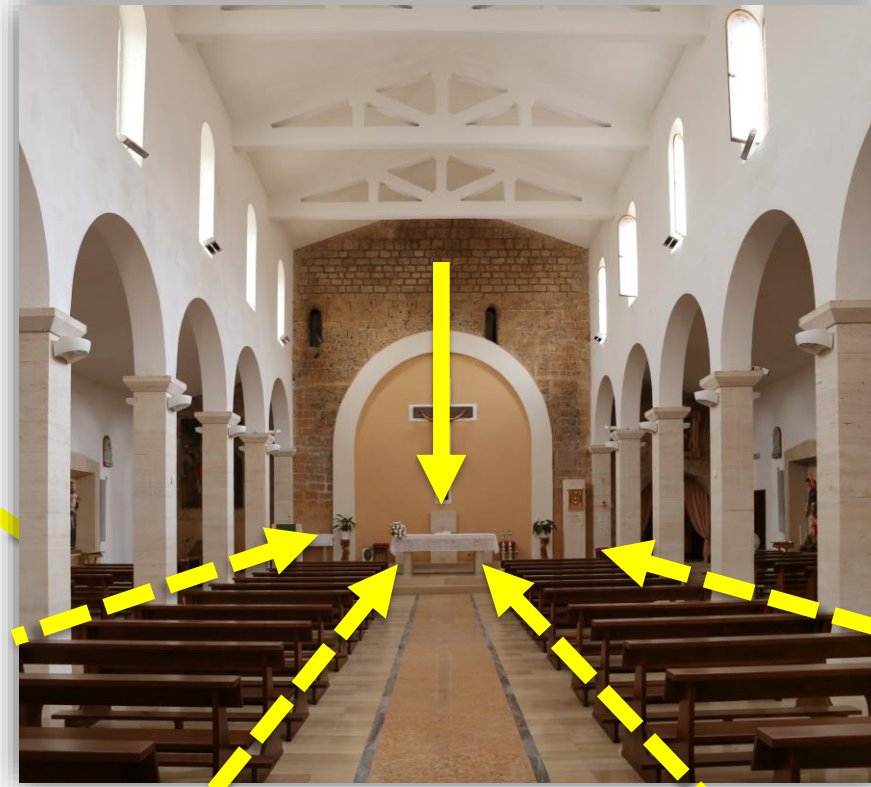
In azienda



Massimiliano Andreatti  
Università Cattolica di  
Milano

- Banche, 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

## Similitudini piu' o meno austere



Massimiliano Andrealetti  
Università Cattolica di  
Milano

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





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 nonché sulla pianificazione di protezione civile;**

g) la promozione e l'organizzazione di esercitazioni ed altre attivita' addestrative e formative, volte a promuovere l'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, volte a 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**

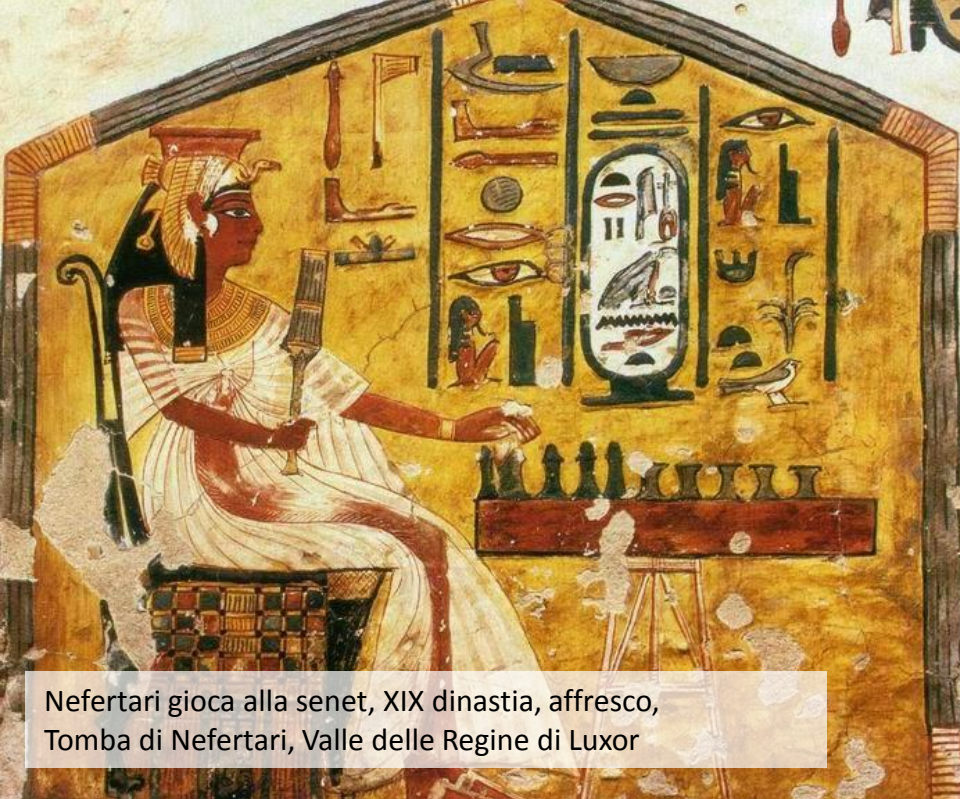
# CHE COSA E' IL GIOCO

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



# Ludus Latrunculorum (Latrunculi)

Il gioco Ludus latrunculorum, o più semplicemente dei Latrunculi (briganti, mercenari), era un gioco da tavolo in voga nell'antica Roma, forse una variante della petteia (gioco praticato nell'Antica Grecia), forse simile ai moderni scacchi o dama. Le pedine, e occasionalmente il gioco stesso, erano chiamati calcoli ("sassolini").



Assorti e impegnati



Assorti e impegnati



## Il gioco è un'attività umana fondamentale

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

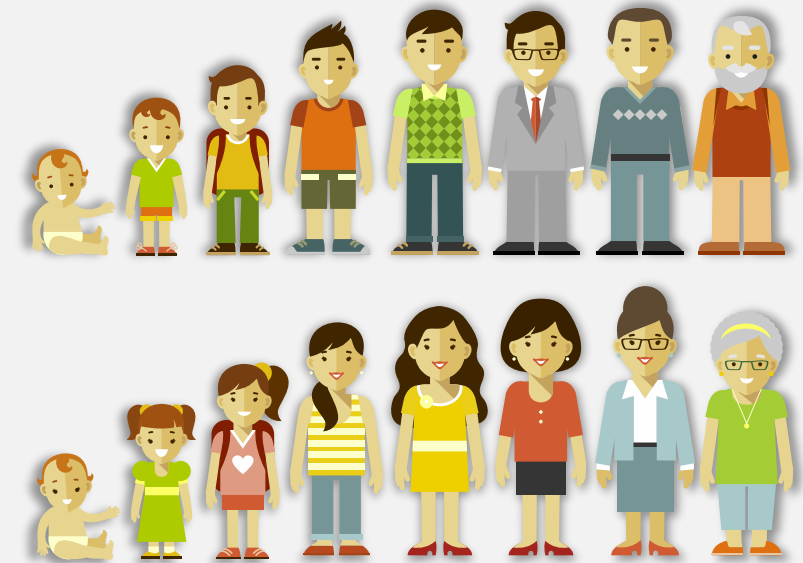
È un fenomeno culturale e sociale.

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



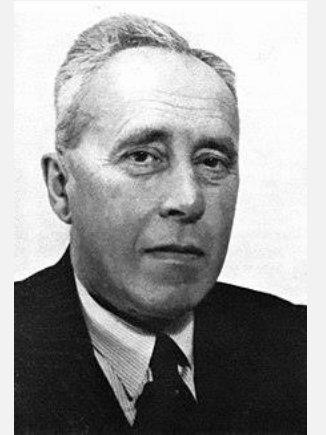
Romina Nesti



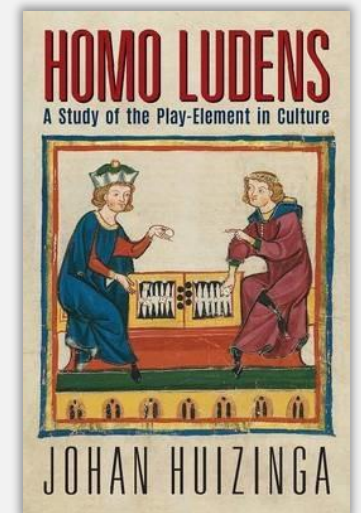
## A caccia di una definizione....

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**

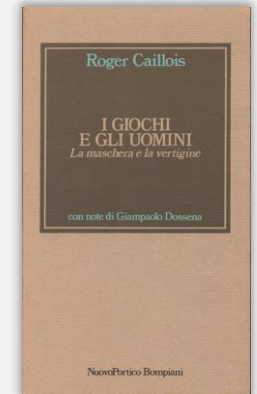
Dalla turbolenza alla regola

**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

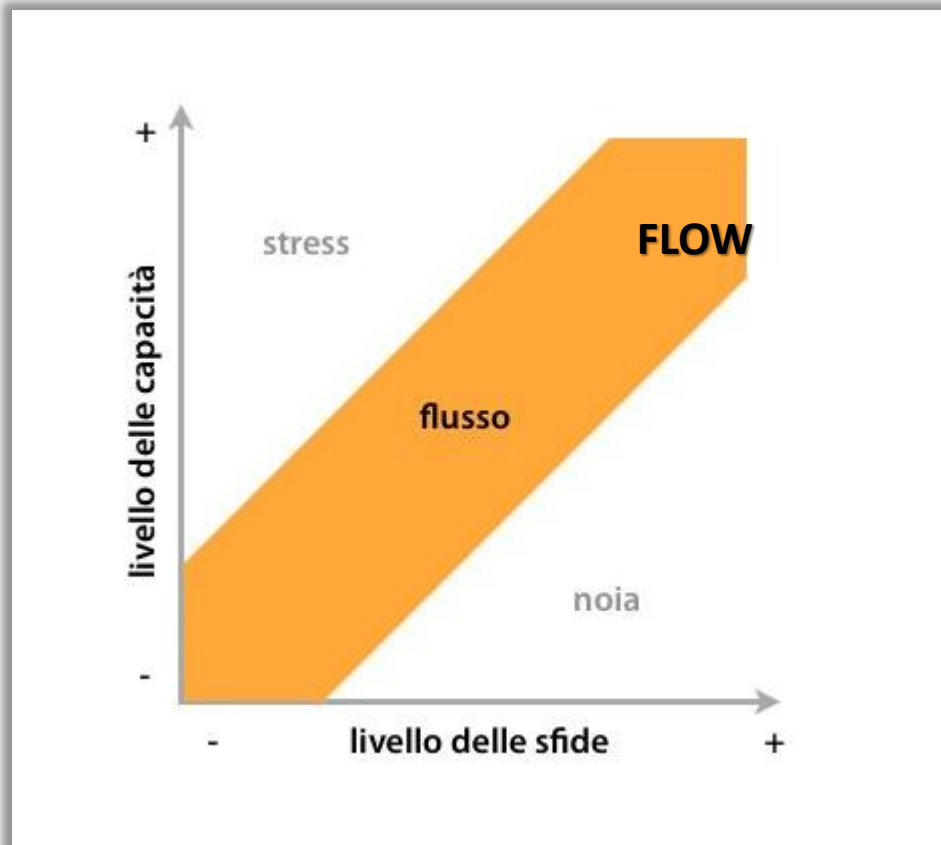
spettacolo

alpinismo

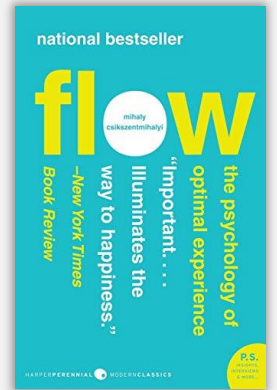
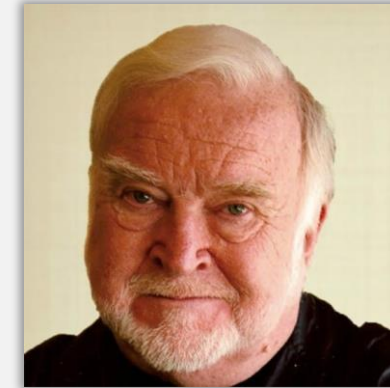


Roger  
Caillois

# 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

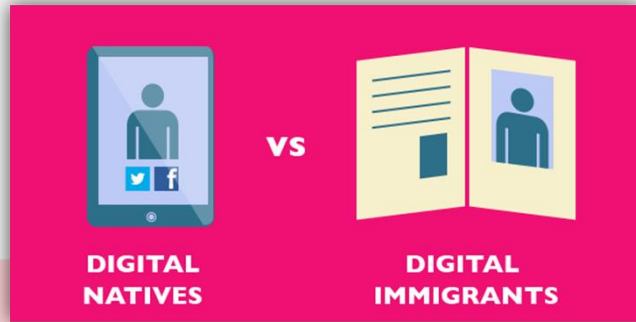
CINESTETICO



## Cinestetico

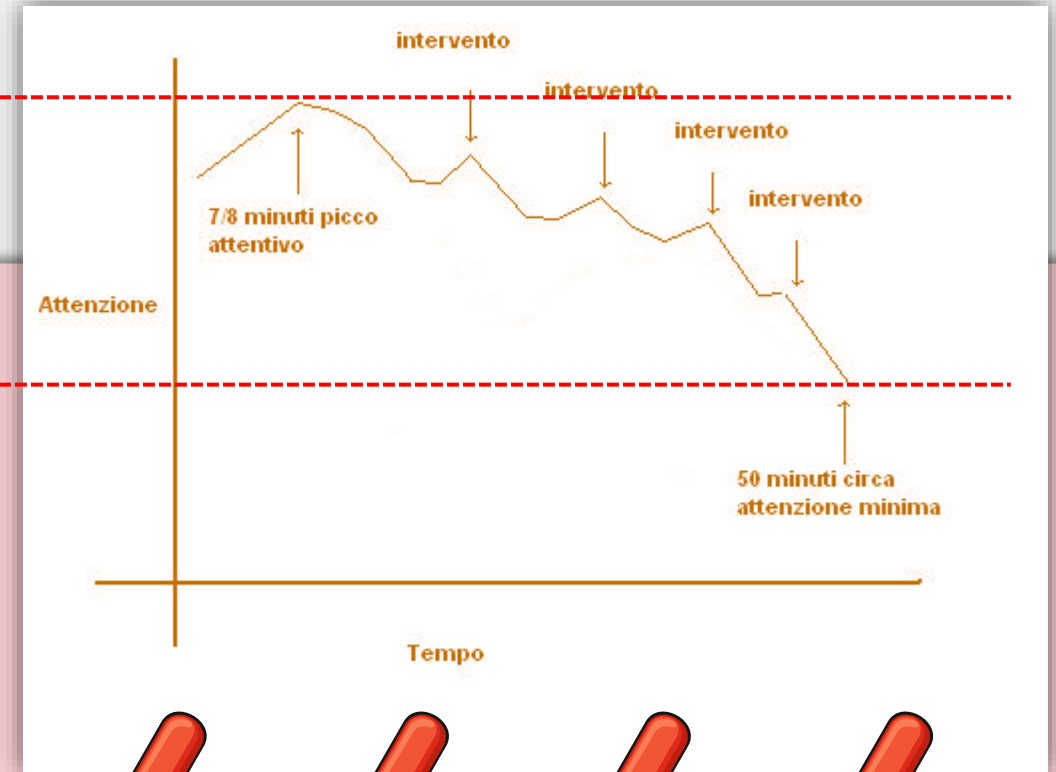
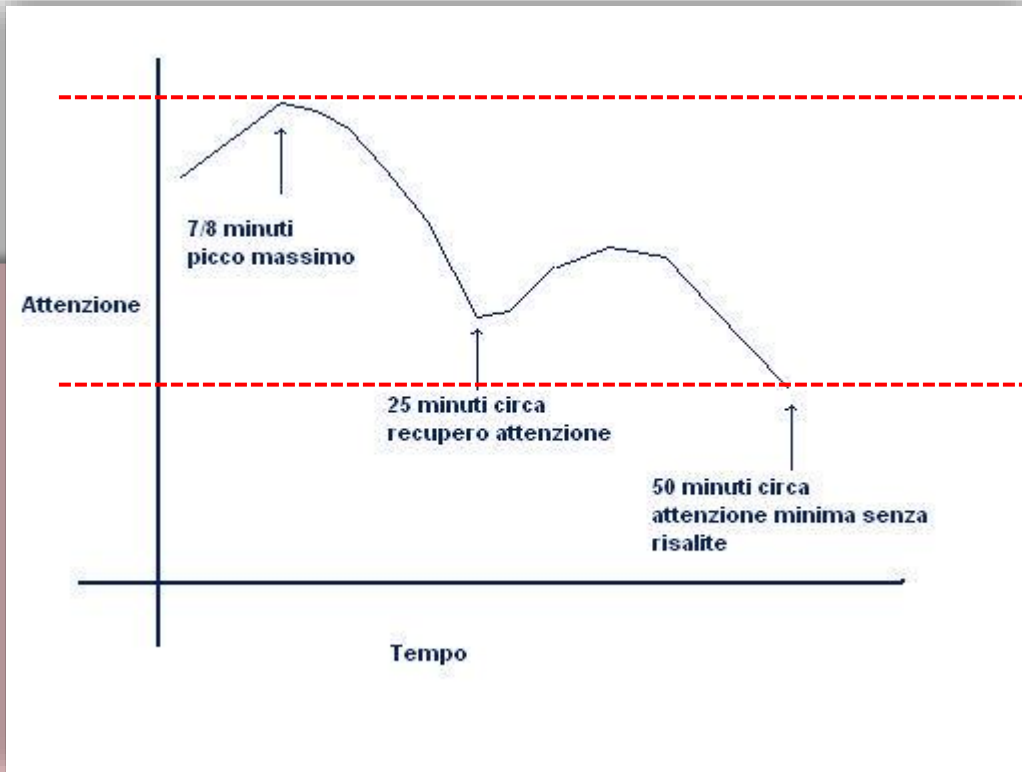
Predilige attività concrete, come fare esperienza diretta di un problema, per comprendere ciò di cui si sta parlando

# Nuovi linguaggi

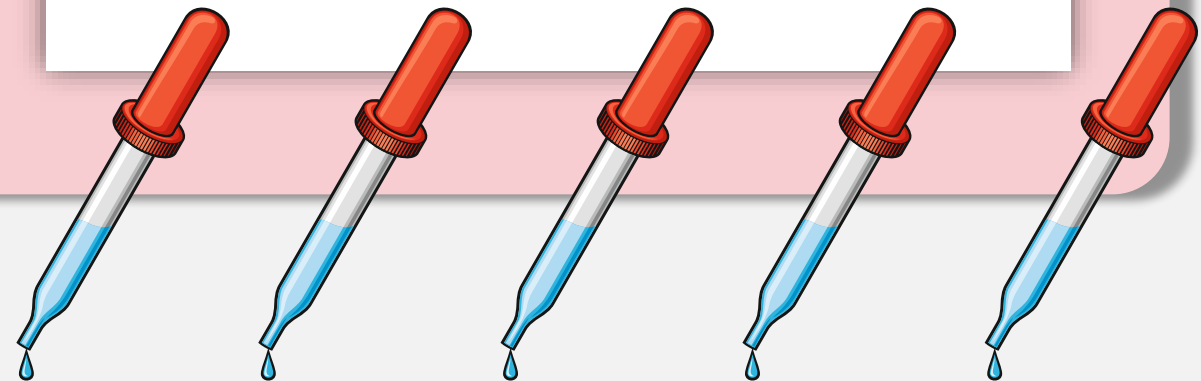


Una forchetta  
che si allarga

# 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

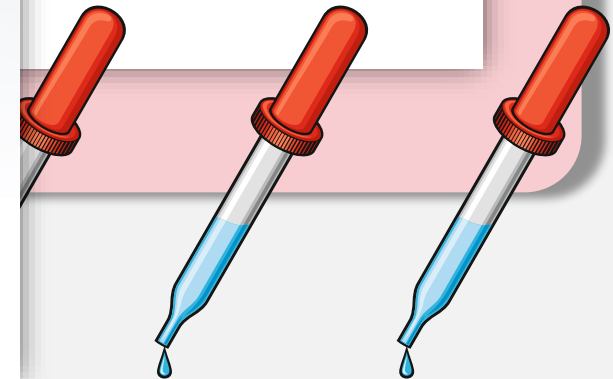
Coach

Reputazione: +14.635

Esperienza: 6.868

Penna D'oro

Luini d'Oro: 10

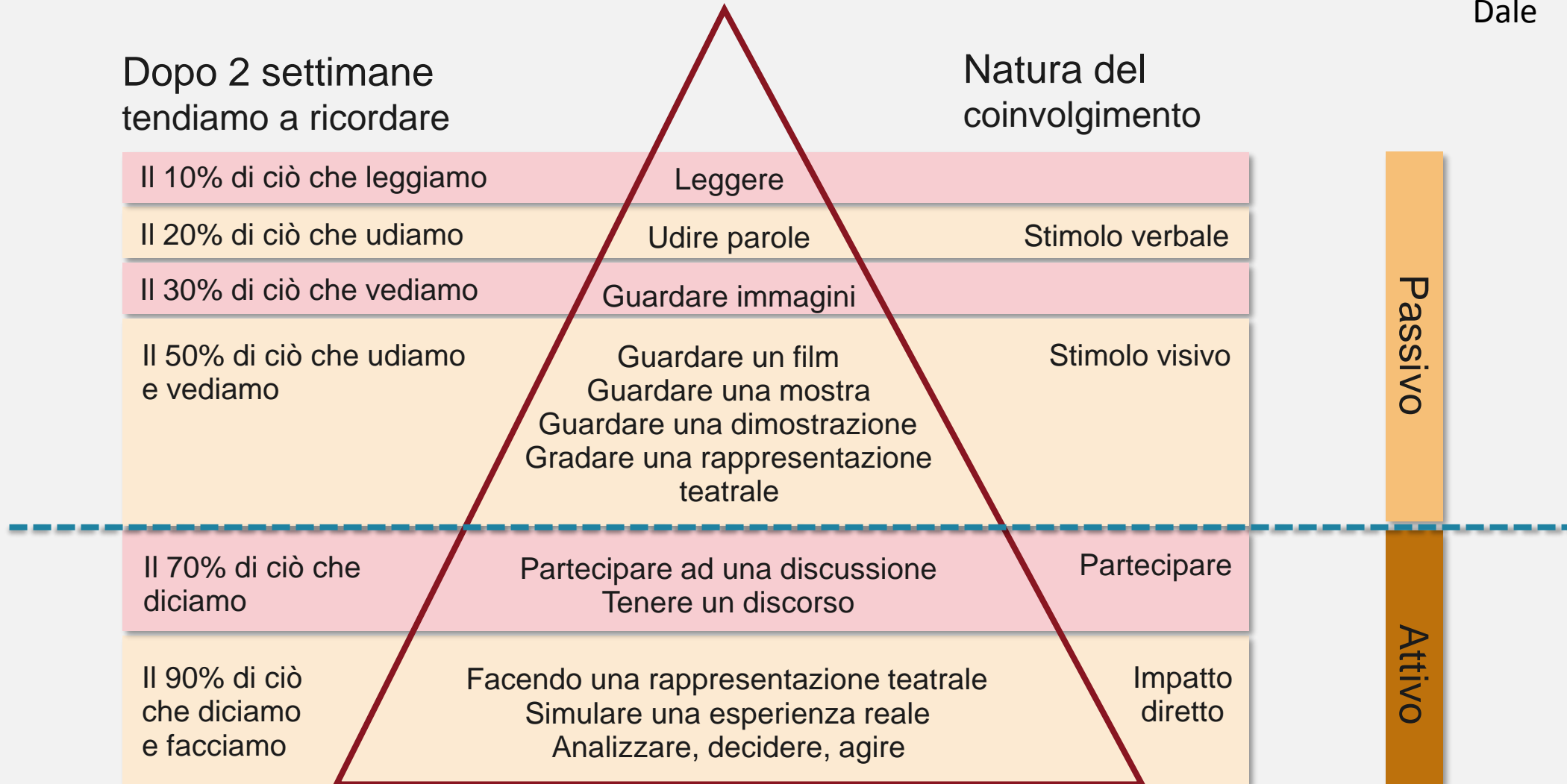


Centellinare/frazionare is



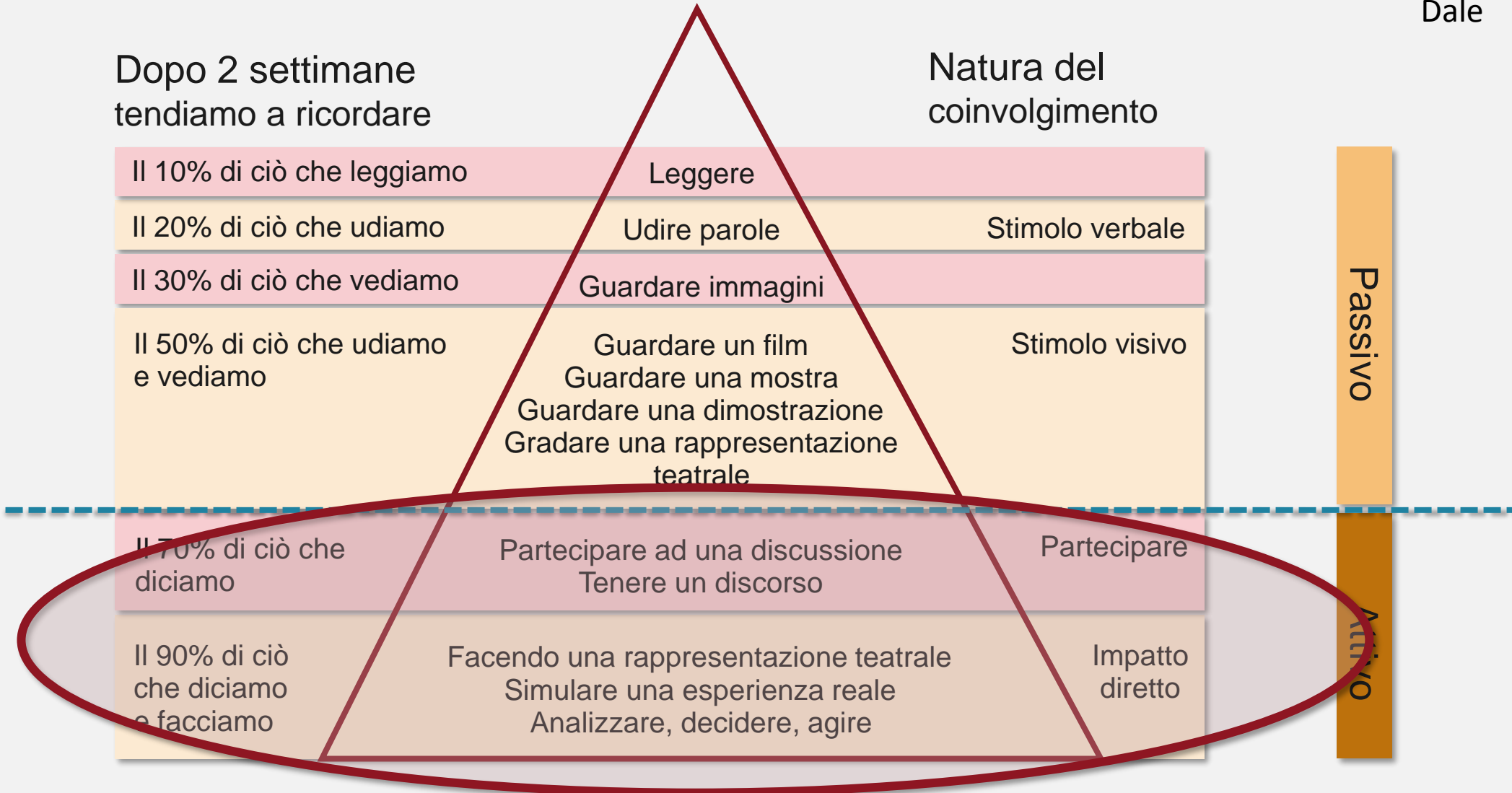
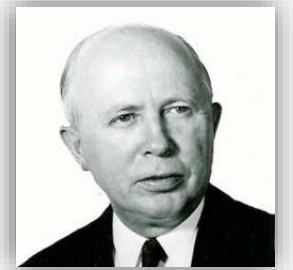
# Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969

Edgar Dale



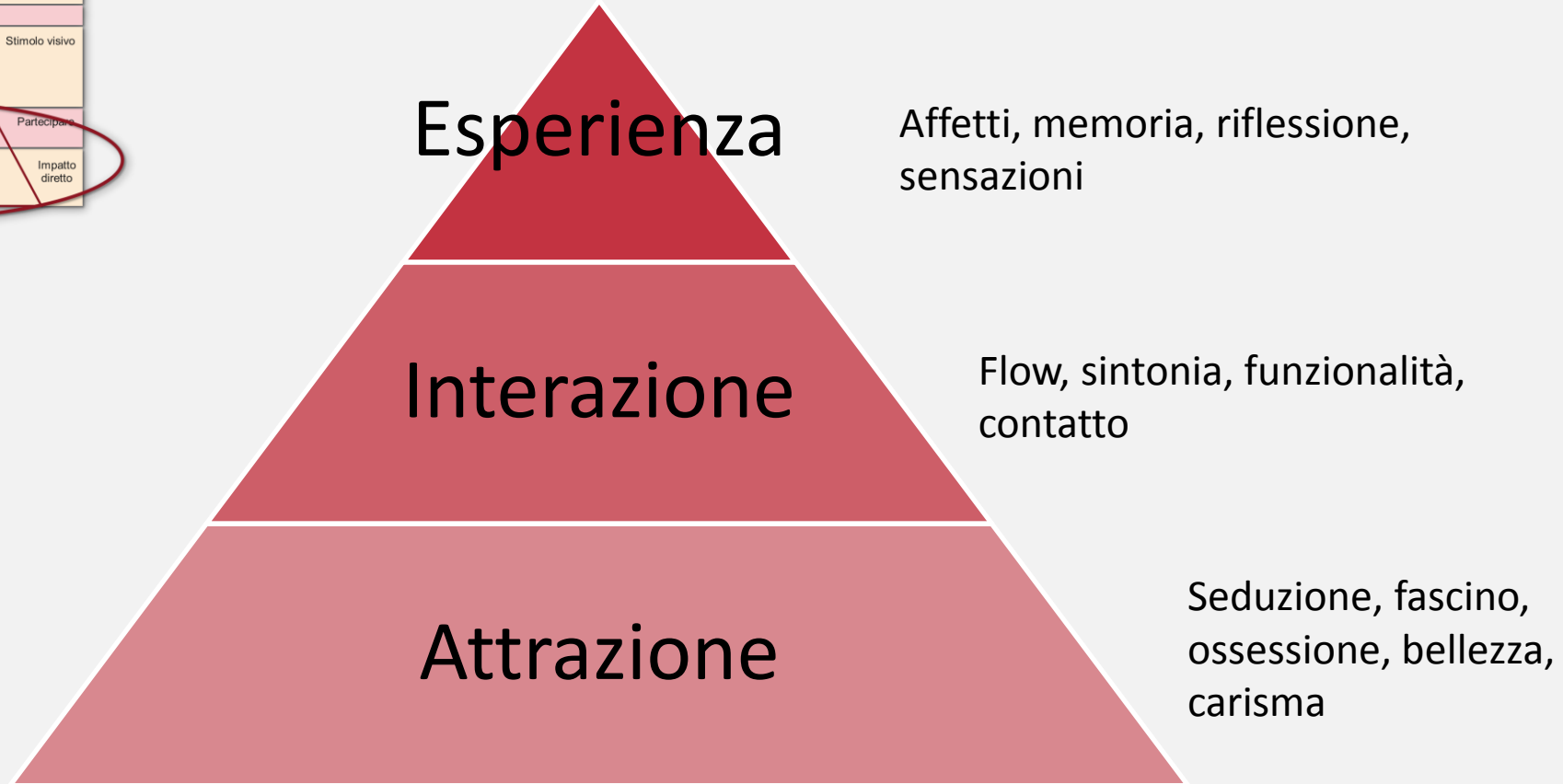
# Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969

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

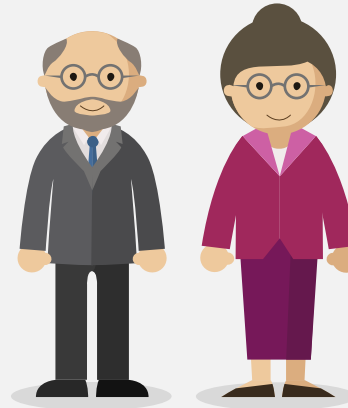


L'esempio di riferimento che interseca trasversalmente i tre tipi di coinvolgimento è quello dei mattoncini LEGO

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

G

- ❖ **Stato dell'io genitore** - comportamenti, pensieri ed emozioni introiettati dalle figure genitoriali, può essere affettivo o normativo



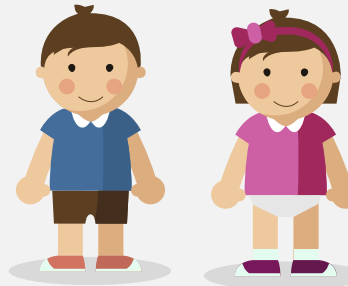
A

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

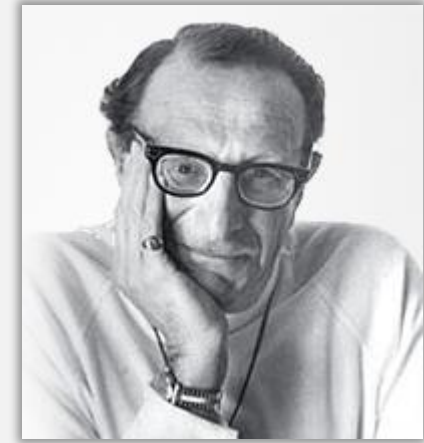


B

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



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

**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]

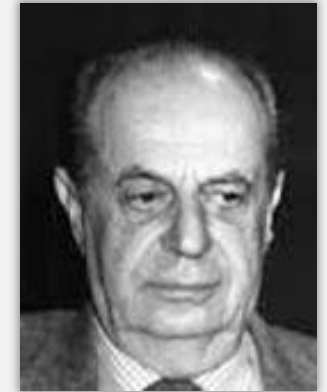


## Gamification vs Ludico/ludiforme

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



## Game based learning

<b>Videogame</b> Puramente gioco. Hanno grosse potenzialità didattiche. Hanno un legame molto stretto con la gamification	<b>Serious game</b> Videogiochi nati con un chiaro intento educativo e didattico. Giochi di simulazione o gestionali utili per la formazione e l'addestramento.
<b>Coding</b> Il coding in educazione riguarda tutti quei progetti e laboratori dove i bambini vanno oltre e dietro lo schermo e imparano a programmare.	<b>Mondi virtuali</b> 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 ingloba 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





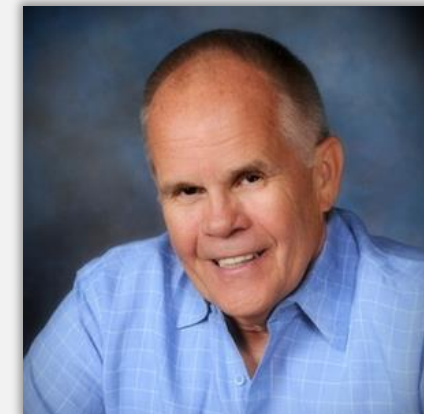
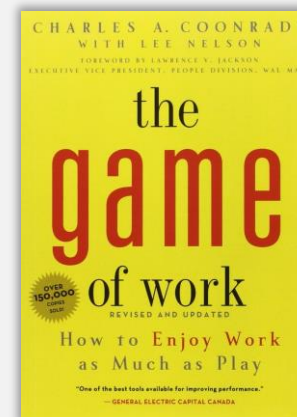
# Primi esempi moderni della gamification

- ❖ 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 – le molte definizioni

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/manipolare/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.

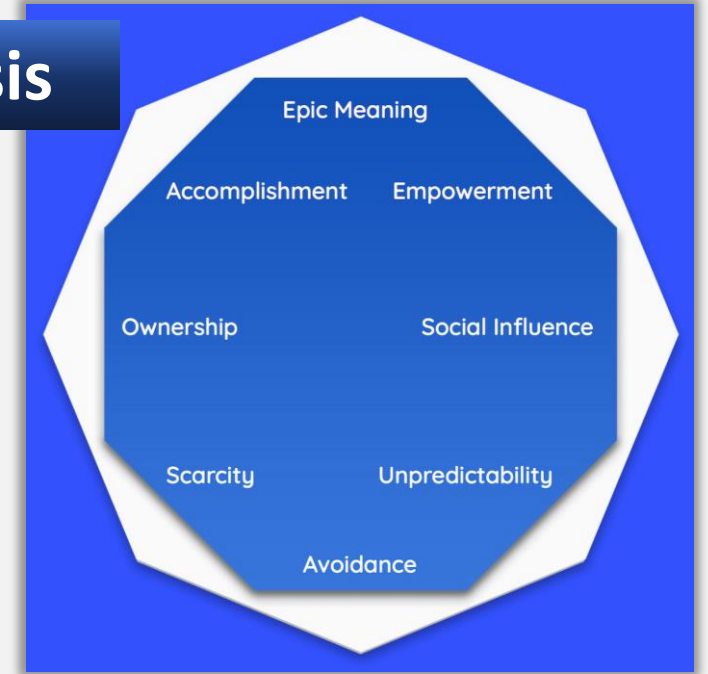


# OCTALYSIS - Yu-kai Chou – felicemente intrattenuto

❖ 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.



## Octalysis



❖ **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

# Modello MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)

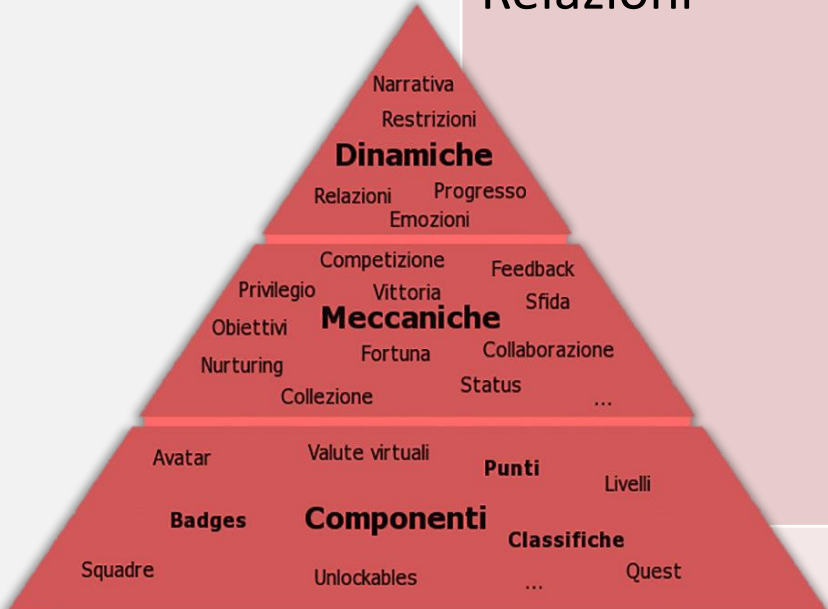
- **Meccaniche** – **Procedure e regole**: cosa si puo' fare, quali sono gli obiettivi, quando li si raggiunge (punti, livelli, sfide, beni virtuali, classifiche)
- **Dinamiche** – **comportamenti e scelte** del giocatore all'interno delle regole: ricompense, stato, conquista di un risultato, espressione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



Massimiliano Andreoletti  
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 (classifiche)</p> <p>Livelli</p> <p>Punti</p> <p>Ricerche (missioni)</p> <p>Team</p> <p>Beni virtuali</p>
		

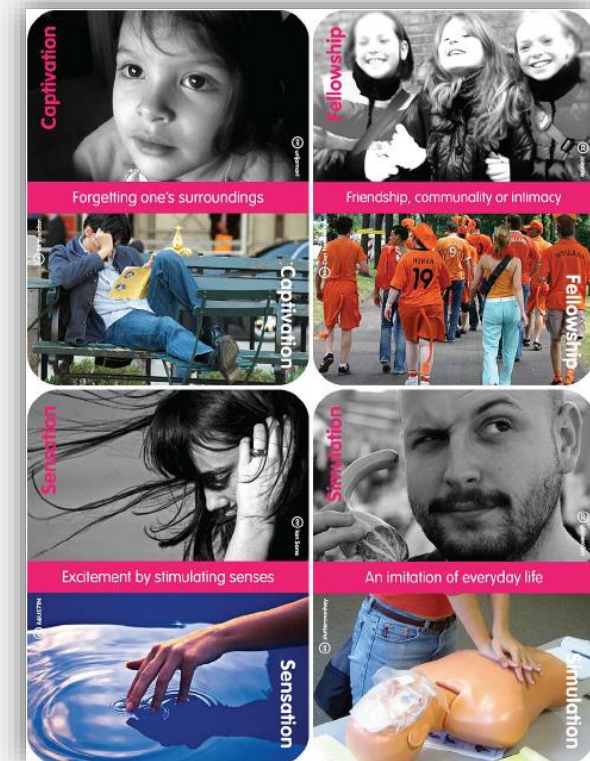


# Playful User Experience (PLEX) - framework

## Playful User Experience (PLEX)

Classificazione delle esperienze ludiche in 20 categorie:

<b>fascino</b>	<b>sfida</b>	<b>competizione</b>
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.

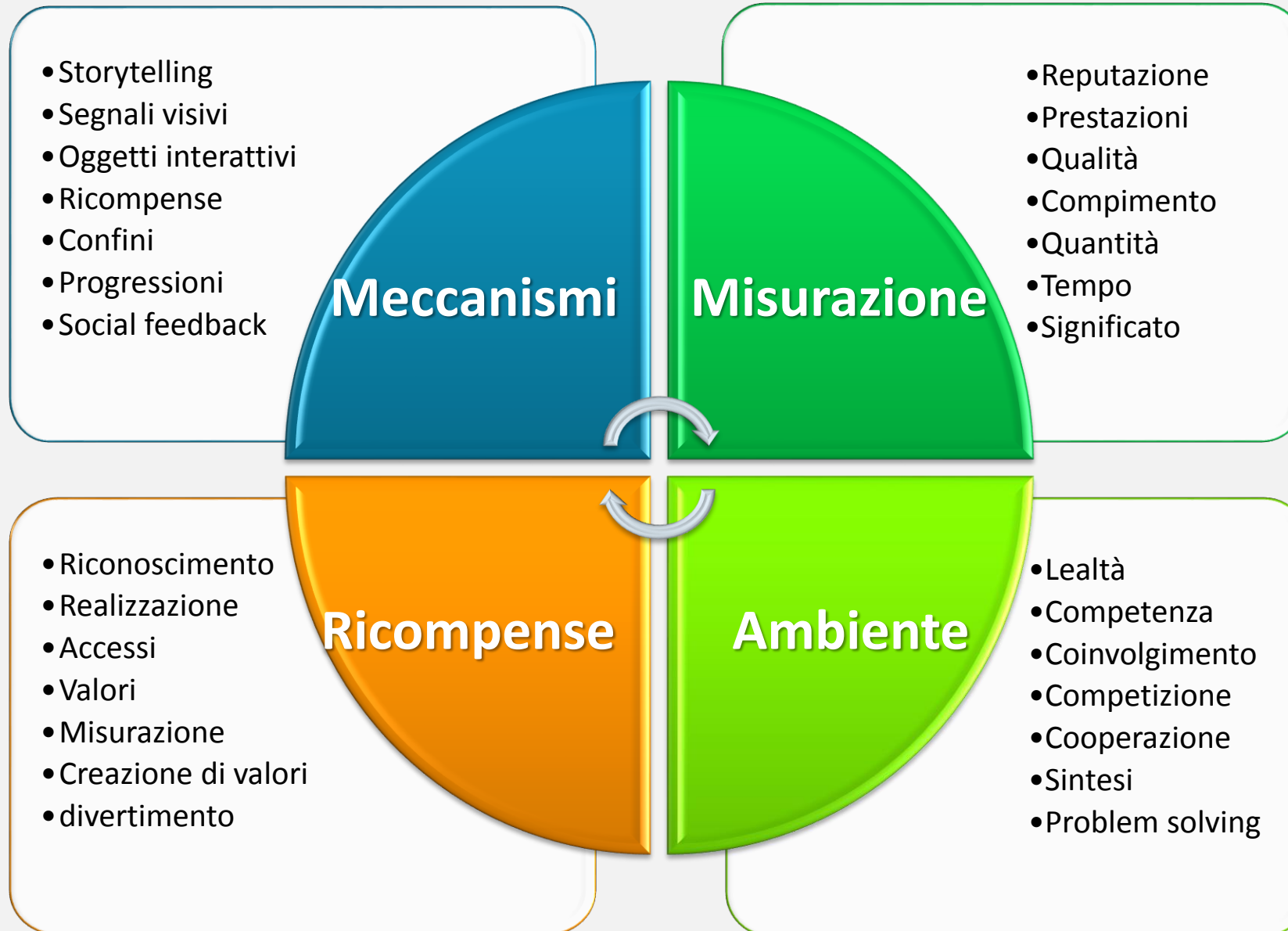
## ❖ Doni

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

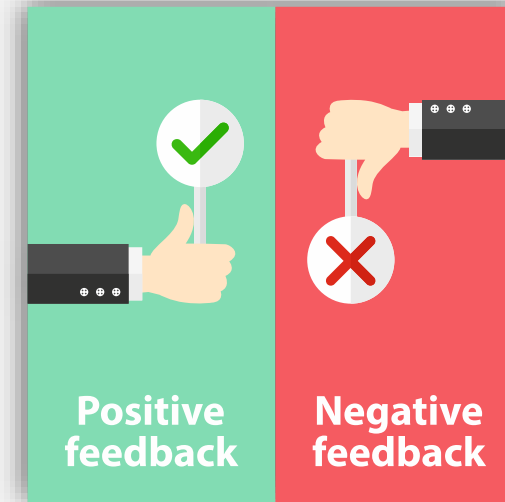
## ❖ Sfide di fine livello

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

# Gamification components



- ❖ 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 Andreatti  
Università Cattolica di  
Milano



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

49  
3349/34600



Facebook - Farmville

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

This inset image shows a collection of Farmville resource icons. At the top is a gold coin icon with the number 8,333,102 and a plus sign. Below it is a key icon with the number 103 and a plus sign. The next row contains a seed icon with the number 11, a pair of yellow gloves icon with the number 1, and a question mark icon. The bottom row shows a document icon with the number 10 and a plus sign. The icons are arranged in a grid-like fashion.



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

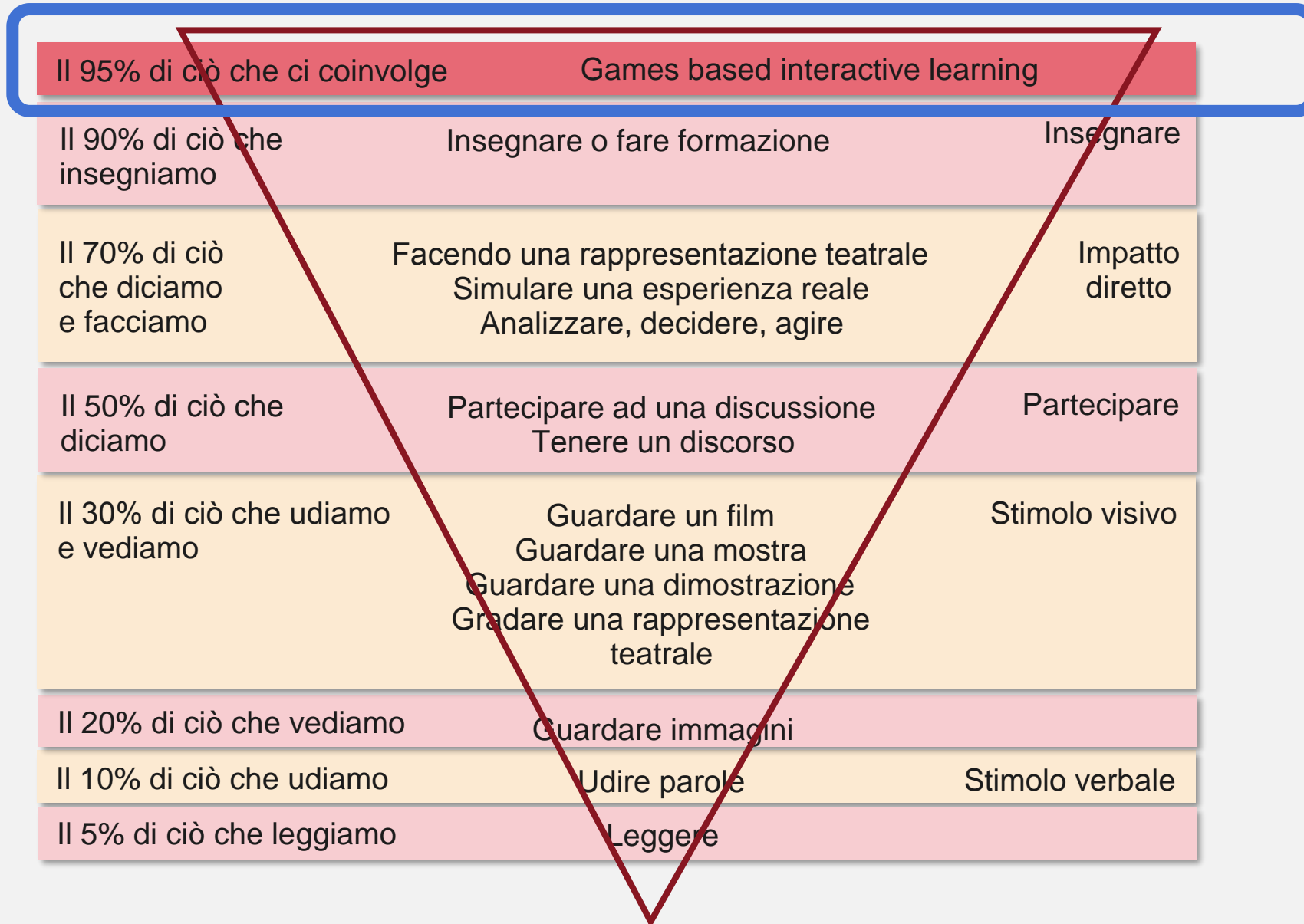
# Chi sono i giocatori



By Anna Rita Vizzari



# Cono dell'apprendimento – Aggiornamento (autori vari)



Attivo

Passivo

La parola chiave e':

**ENGAGEMENT**

**coinvolgimento**

**con attrazione**

# CASE STORY INIZIALE

Rivediamo le meccaniche e driver

# Salone Studente 2018



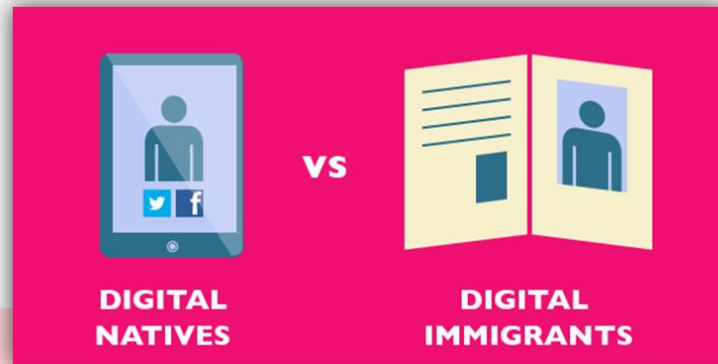
Quasi 5000 presenze  
Due seminari di 45 minuti  
sulla protezione civile





Perché entrare?  
Perché restare?

# Nuovi linguaggi – analisi dei bisogni



Arianna

ultimo accesso oggi alle 17:51

22/3/2018

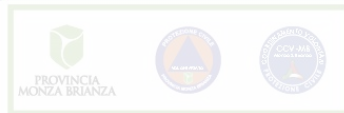
Ciao Maurizio oggi ho chiesto a un po' di miei coetanei per il discorso dello stand al salone dello studente. Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia la protezione civile, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, i compiti, i progetti (anche quelli aperti al pubblico), quali sono state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

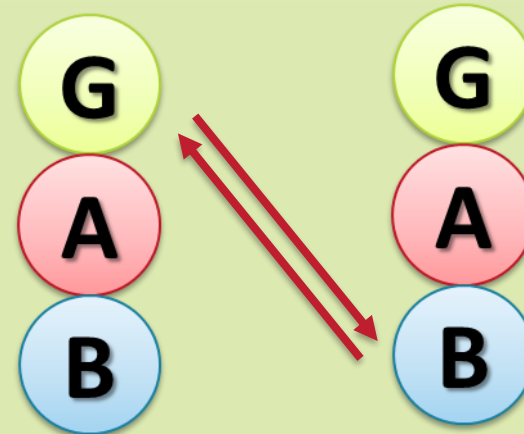
Sala Agora' 10/11-04-2018  
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min  
La Protezione Civile - compiti e funzioni



**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



Non in  
sintonia

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

**Che rottura, figuriamoci se vi entro!**

# 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

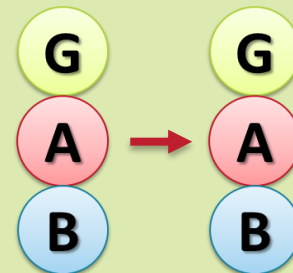


Sai cosa e' una mappa del **rischio**? Sai cosa fa la Protezione Civile e cosa dovrebbero fare i cittadini per **autoprotettersi**? Conosci il **sistema** di Protezione Civile? Sai come fare un **break gustoso**? Se non sai rispondere a queste domande ti aspettiamo in Sala Agora'



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

Orari, flusso continuo

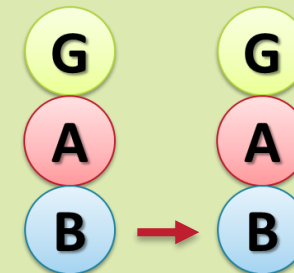
Tabelloni che ricordano dei giochi

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)



Nutella

in sintonia





No sedie  
Solo laboratori



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 appropiare 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 frequente svolte, mentre il secondo indica quali comportamenti sono adottati e suggerisce quali dispositivi sono presenti. Anche per

Tabellone Risk-map - 100x70 cm [file\_pdf]  
Accessori Risk-map - [file\_pdf]

# Liceo di Crotone – Zoho presentation

The screenshot displays 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 slide navigation pane on the left showing three slides.
- Interface:** The Zoho Docs interface with a menu bar (File, Modifica, Visualizza, Cronologia, Segnalibri, Strumenti, Schede che condividono dispositivi, Aiuto) and a toolbar with options like Riproduci, Formato, Anima, and Revisione.



# Liceo di Crotone – 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: attivazione di strutture o loro interventi operativi, gestione soccorsi, allertamenti, evacuazione, spostamento campi, comunicazioni predefinite.
  - Logos: INGV, Croce Rossa Italiana, anas, Consiglio Nazionale della Geologia.
- RIPRISTINO** (Blue section):
  - Author: antonio giulio
  - Text: ripristino infrastrutture, patrimonio abitativo, commercio e industrie, partecipazione attiva e volontaria, servizi sociali, ritorno alla normalità.
  - Logos: Consiglio Nazionale della Geologia, eni.

Surrounding the main content are various logos of Italian institutions and companies, including: Polizia Provinciale, Carabinieri, Croce Rossa Italiana, Consiglio Nazionale della Geologia, ENEA, ISPRA, INGV, anas, Enel, TIM, WIND, RFI, aza, Terna, MFT, and others.

**CONDIZIONI – VINCOLI – OPPORTUNITÀ**



# La Protezione Civile a scuola - Iniziative spontanee



## Esposizione Parata



## Racconto Drammatizzazione



## Formazione strutturata



### Formazione di base in materia di protezione civile

Legge n. 92/2019 sull'introduzione  
dell'insegnamento scolastico  
dell'educazione civica

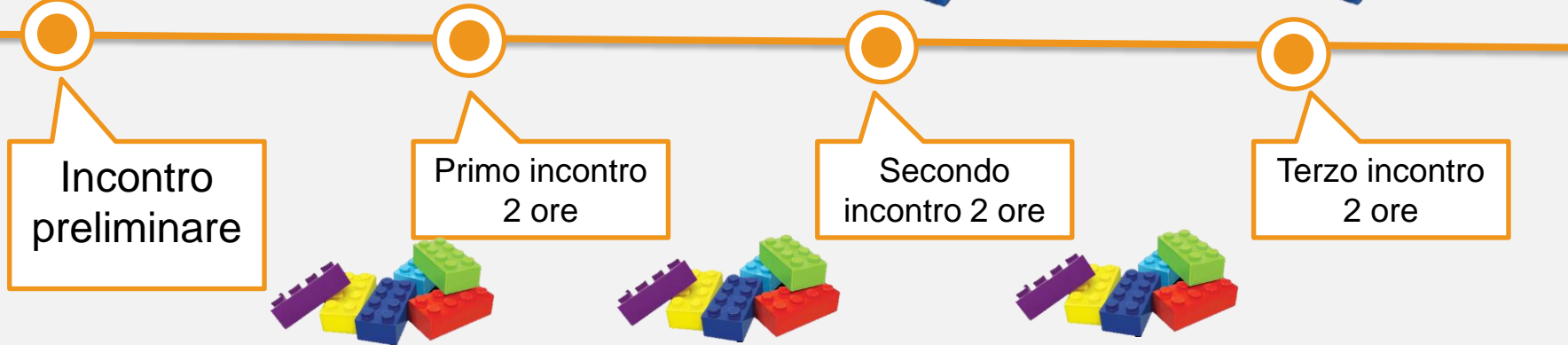
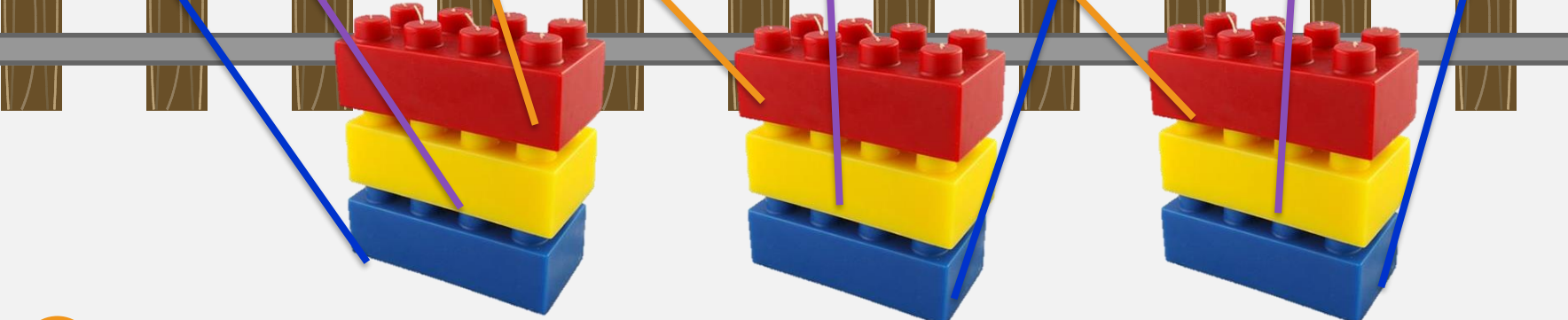
### La protezione civile in Italia

Testo istituzionale di riferimento  
per i docenti scolastici





# Io Non Rischio Scuole - Struttura incontri



Incontro preliminare

Primo incontro 2 ore

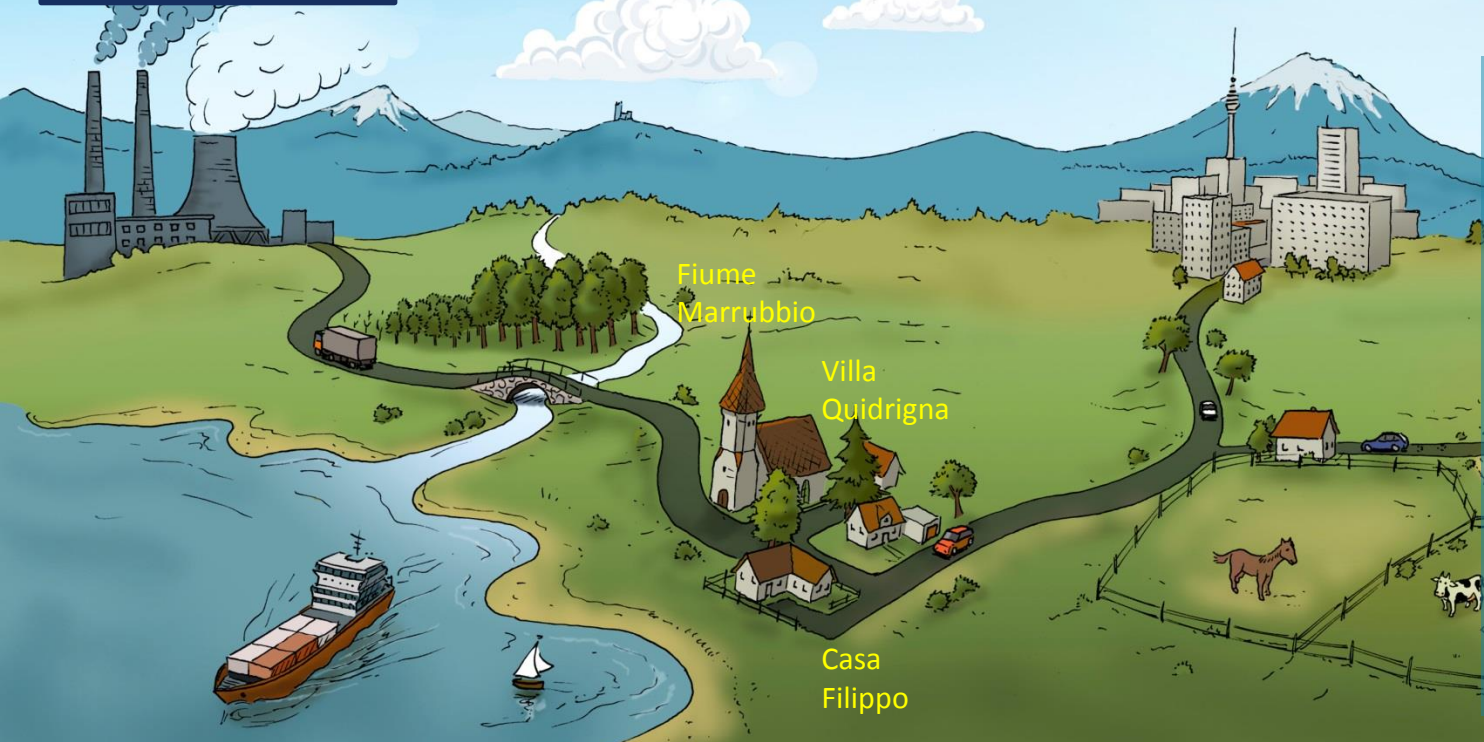
Secondo incontro 2 ore

Terzo incontro 2 ore

# 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

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.	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.	IMPUTATO: sindaco di Modica Costituisce strade e ponti e non è certo colpa tua! Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.
IMPUTATO: ministro dell'ambiente Non si può sempre dire che lo Stato! Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non inquinando e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.	IMPUTATO: oroscopo, il vicino Non si può sempre dire che lo Stato! Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non inquinando e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.	L'AVVOCATO Non si può sempre dire che lo Stato! Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non inquinando e non facendo danni all'ambiente. Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.
TESTIMONE: ambientalista La fabbrica ha disboscato chi... Obiettivo: condannare la Scappellotti.	TESTIMONE: oroscopo montano Le costruzioni stradali e ponti, snaturano il paesaggio, significa non saper più come si comporta la natura, non è mica nostra; se ne abusano e fanno un danno! Obiettivo: condannare il Comune.	TESTIMONE: dimatologo Dai a livello planetario abbiamo rotto degli equilibri. Servono regole per non inquinare e non costruire troppo, il resto serve a poco. Obiettivo: condannare il ministro dell'ambiente.
TESTIMONE: turbinoso Vedi cose brutte anche nel tuo paese! Obiettivo: condannare Vincenzo.	TESTIMONE: vecchia amica di Filippo Questa zona ormai è abbandonata a se stessa, come se non ci fosse nessuno. Obiettivo: condannare Filippo.	TESTIMONE: volontario di Protezione Civile Questa zona ormai è abbandonata a se stessa, come se non ci fosse nessuno. Obiettivo: condannare Vincenzo.
TESTIMONE: ingegnere Il nuovo ponte è stato costruito senza nessuna perdita! Obiettivo: condannare il Sindaco dell'ambiente.	TESTIMONE: signore di 100 anni Gli alberi del bosco, che sono stati abbattuti dalla fabbrica, erano lì da molto tempo e non erano così alti. Obiettivo: condannare il ministro dell'ambiente.	TESTIMONE: botanico Gli alberi del bosco, che sono stati abbattuti dalla fabbrica, erano lì da molto tempo e non erano così alti. Obiettivo: condannare il ministro dell'ambiente.



Circa 5,5 x 5,5 cm



# 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

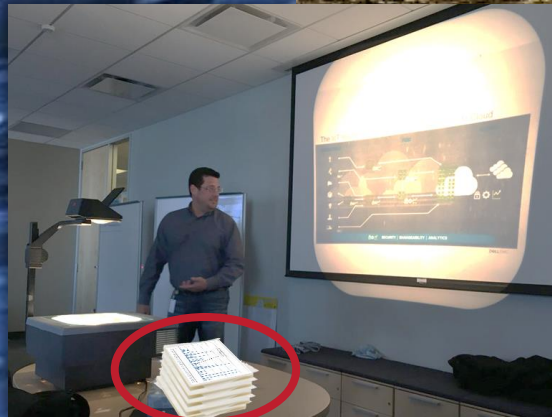
Interventi orizzontali

Interventi spot

1 o 2 ore spot ::: piu' frequente



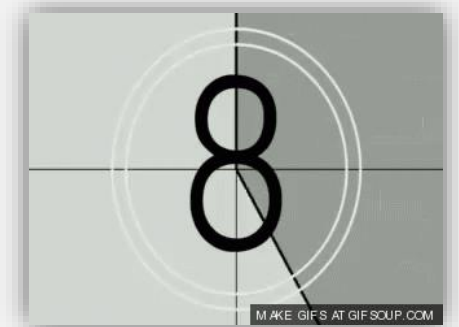
6/10 ore su progetto  
meno frequente







- **Quanti 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 i volontari 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 di riferimento**



# 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)

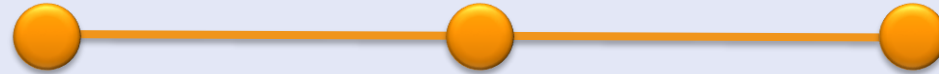
## **Concetti di rischio piani emergenza**

Primarie (elementari)

## **Riconoscere e salvarsi da pericoli**

Secondarie Secondo grado (superiori)

## Avvicinamento al volontariato



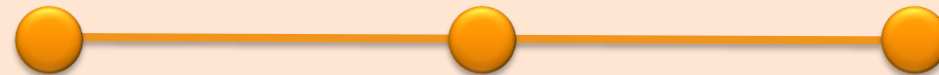
Secondarie Primo grado (medie)

## 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**

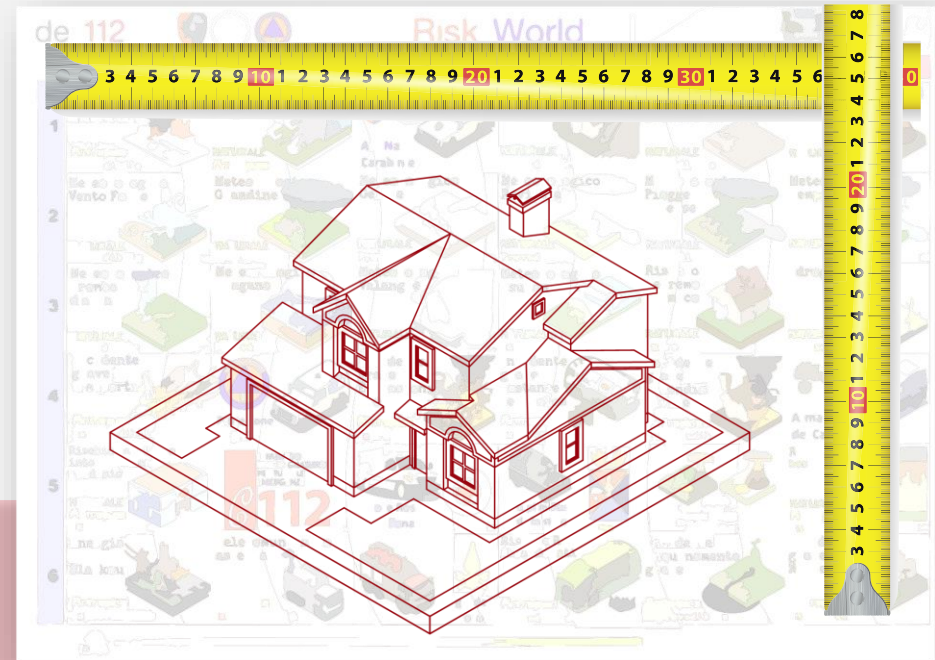
... ci vuole passione, curare  
i dettagli, cercare di capire  
se il messaggio è arrivato e  
non se è solo partito

# 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**



Pizza



Pasta



Minestra

## Il tempo di setup

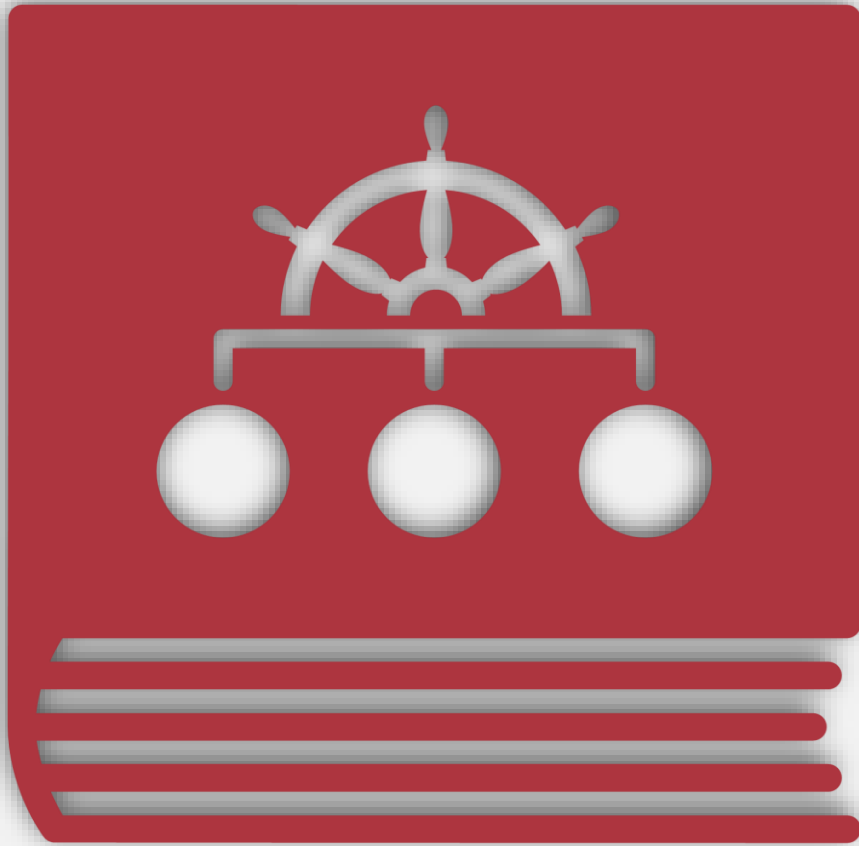


Se si ha un'ora di tempo, il setup del gioco non può essere di 30 min. ...

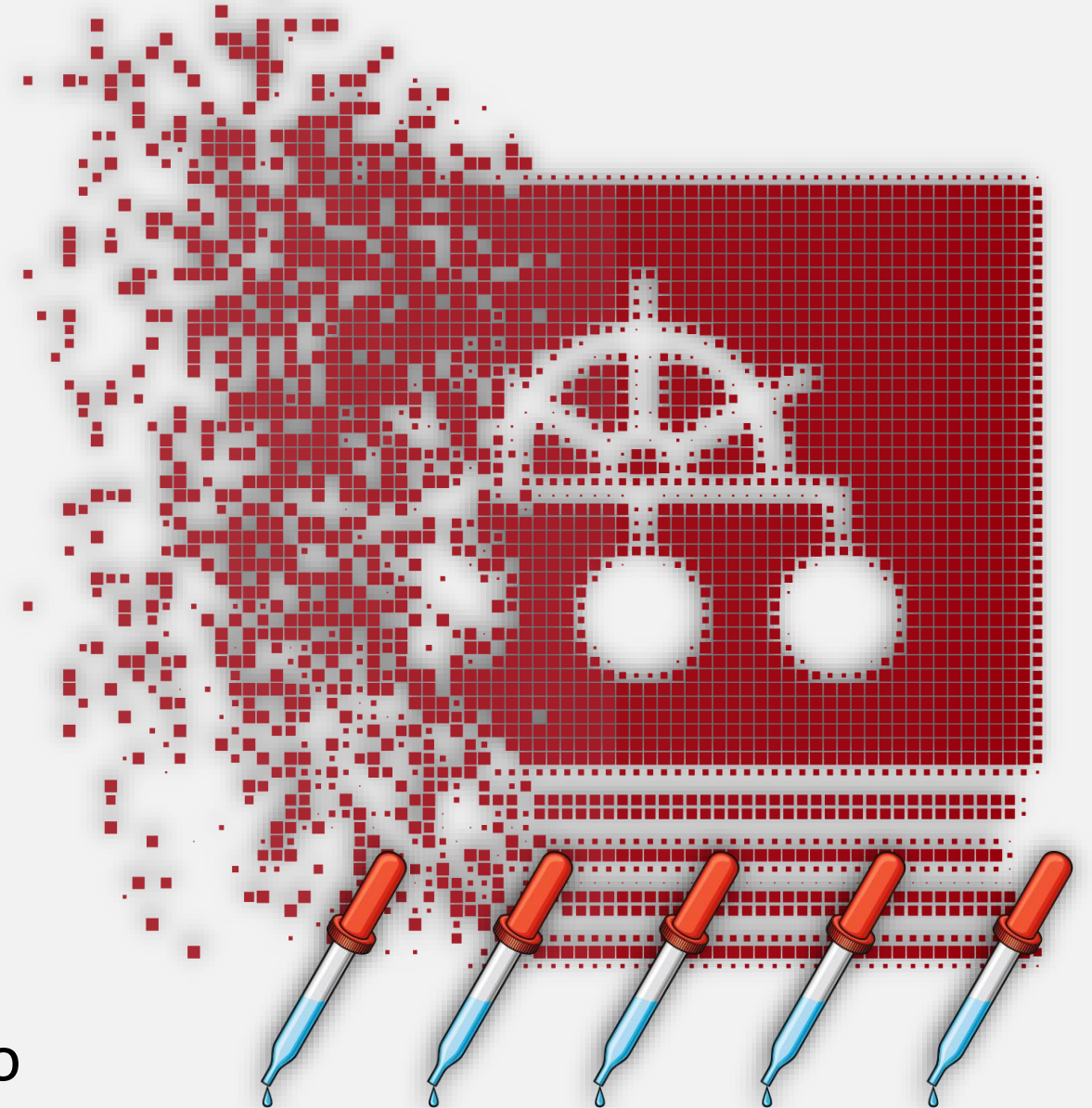




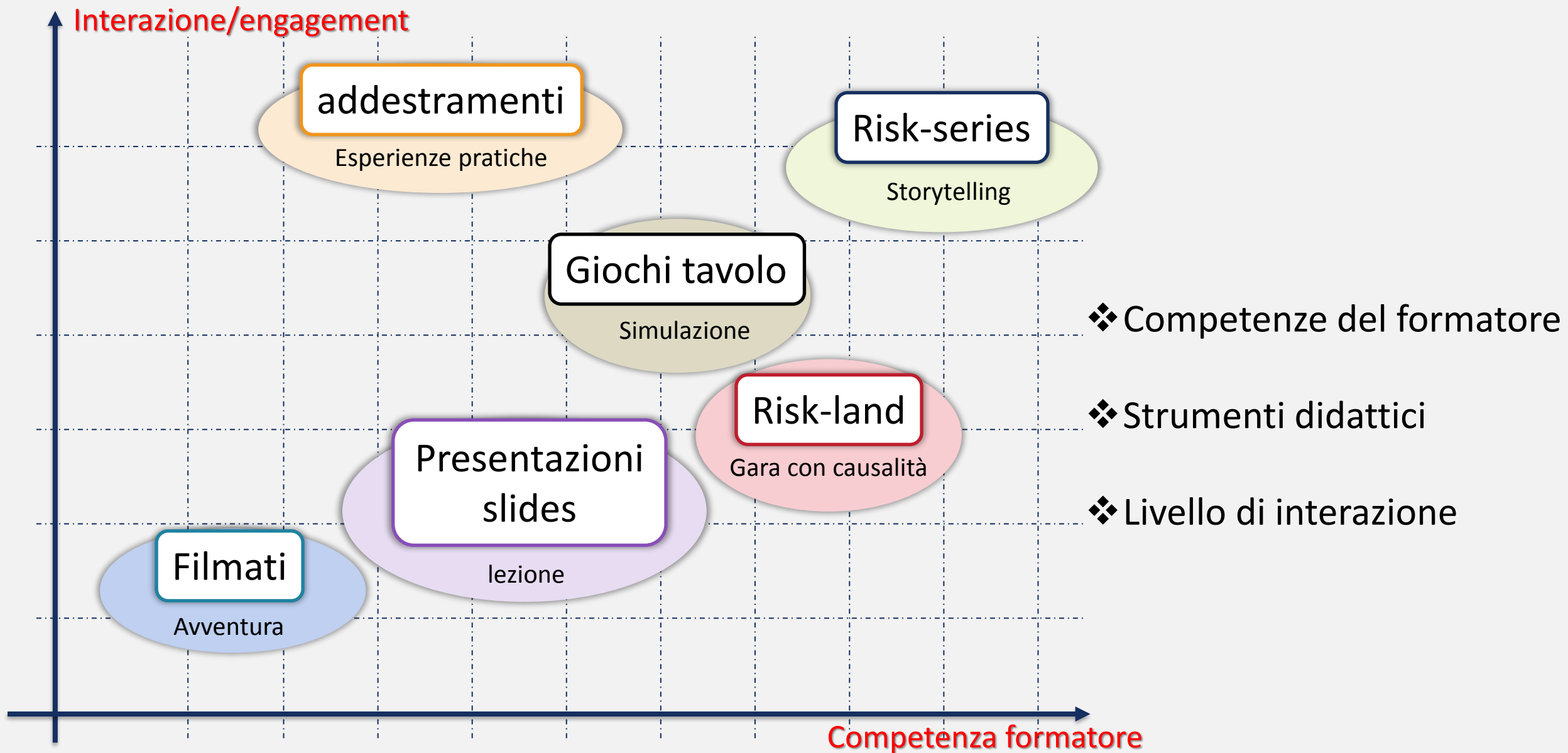
# Frammentazione/frazionamento delle istruzioni



Informazioni: quando e quante servono



# Strumenti di lavoro



# APPROCCI NON FRONTALI

Quello che e' già «gamificato» - offerta presente

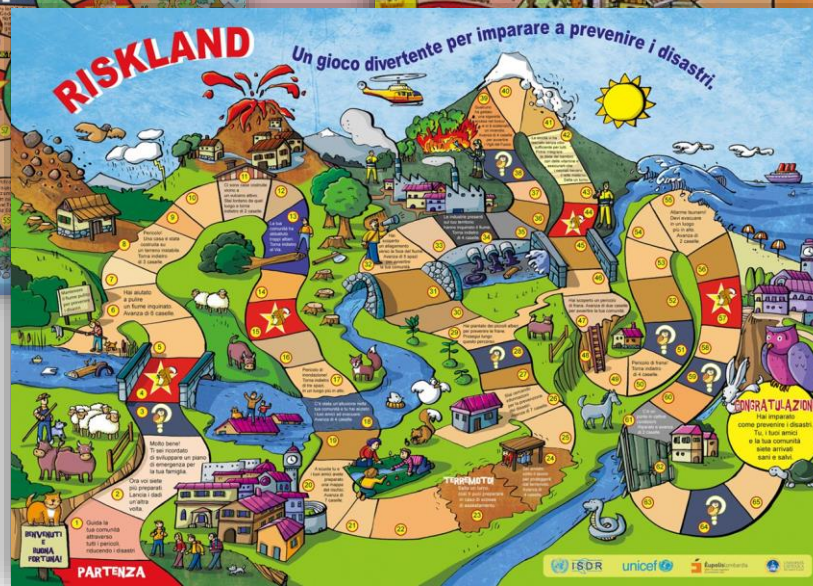
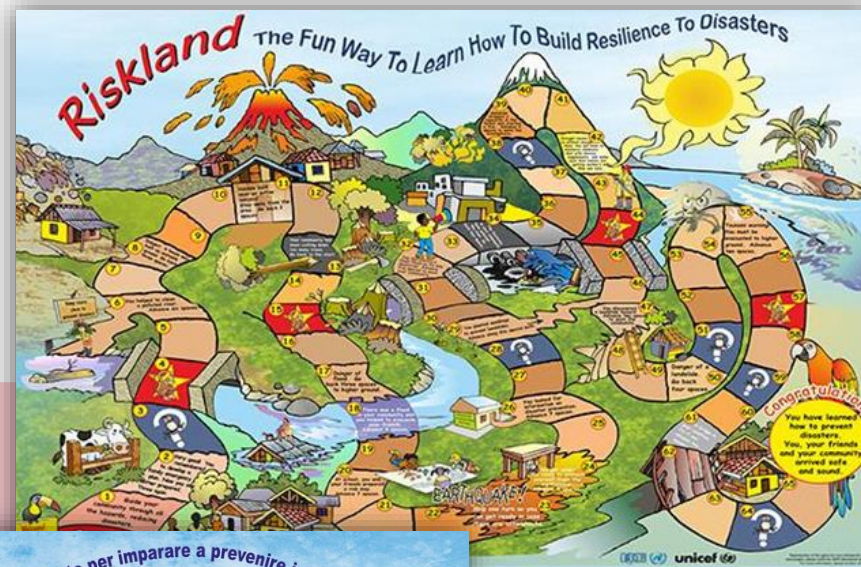


## Es.Civilino

Interattività  
relativa



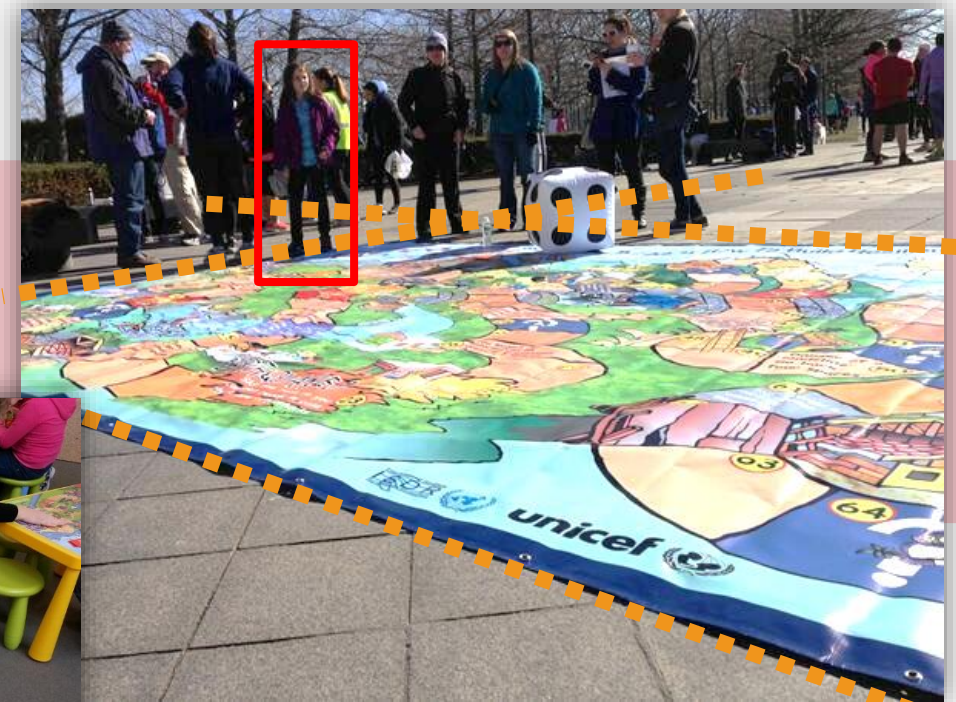
## Riskland



# Riskland nel mondo

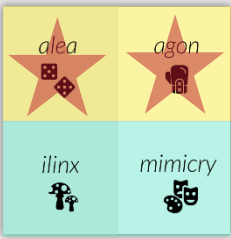


posizione orizzontale  
Rapporto 1:3 1:4 1:5



Rapporto 1:1 1:0,5

# GoGoal



**GO GOALS!**

**2030**

**16** PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE

**15** VITA SULLA TERRA

**14** VITA SOTT'ACQUA

**13** LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

**12** CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

**11** CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

**10** RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE

**9** IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE

**8** LAVORO DIGITALE E CRESCITA ECONOMICA

**7** ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE

**6** ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI

**5** PARITÀ DI GENERE

**4** ISTRUZIONE DI QUALITÀ

**3** SALUTE E BENESSERE

**2** SCONFIGGERE LA FAME

**1** SCONFIGGERE LA POVERTÀ

**START**

**17** PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

**GO GOALS!**

**OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

Lo scopo del gioco **GO GOALS!** è quello di aiutarvi a comprendere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, gli effetti che essi hanno sulla vostra vita e ciò che potete fare ogni giorno per contribuirne e raggiungere i 17 obiettivi entro il 2030. Giocatevi insieme e rendiamo il mondo un posto migliore!

<http://go-goals.org>

**1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ**  
Come si fa a capire se una persona vive in condizioni di povertà?  
a) Non ha una occupazione  
b) Non è in grado di soddisfare i propri bisogni fondamentali, fra cui cibo, assistenza sanitaria e istruzione  
c) Non si ha vestiti

**2 SCONFIGGERE LA FAME**  
Nel mondo si produce cibo a sufficienza per sfamare tutti?  
a) Sì, perché ho sempre fame  
b) Sì, ma il grado di sazietà è insufficiente, ma non abbastanza così a sufficienza  
c) Sì, cibo a sufficienza, ma non tutti possono permettersi di comprarlo

**3 SALUTE E BENESSERE**  
Qual è l'aspettativa media di vita nel mondo?  
a) 50 anni  
b) 60 anni  
c) 70 anni

**4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ**  
In quale continente vive la maggior parte dei bambini dai non frequentano le scuole?  
a) Europa  
b) Asia  
c) America  
d) Africa

**5 PARITÀ DI GENERE**  
Stimato in un paese al mondo di meno più donne che uomini in Parlamento?  
a) In Russia  
b) In Norvegia  
c) In Francia  
d) In Russia  
e) In Perù

**6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI**  
Come si può ridurre l'utilizzo dell'acqua?  
a) Non c'è corrente d'acqua dove vivo, posso utilizzare quella nel viaggio  
b) Facendo la doccia invece del bagno  
c) Bevendo bibite gassate disinfestate invece dell'acqua

**7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE**  
Stare la risposta sbagliata, si può produrre energia pulita con...  
a) Il carbone  
b) Il gas  
c) Il vento  
d) Le onde

**8 LAVORO DIGITALE E CRESCITA ECONOMICA**  
La donna dovrebbe ricevere lo stesso salario degli uomini se fanno lo stesso lavoro?  
a) Sì, certo, uomini e donne hanno gli stessi diritti  
b) No, gli uomini dovrebbero ricevere più soldi di più, perché sono più forti

**9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE**  
Che cosa è una fabbrica sostenibile?  
a) Una fabbrica che produce molto tempo fa e ancora in funzione  
b) Una fabbrica che produce effetti nocivi  
c) Una fabbrica che non emette alcun inquinante

**DADO**

**OCCORRENTE**

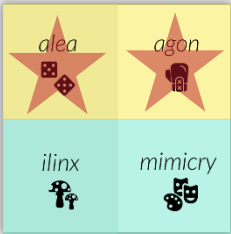
- Una copertina possibilmente a colori, che supporti formati A3/A4
- 2 fogli formato A4 e 1 foglio A3
- Forchi
- Colla
- Penna colorata

**PREPARARE IL MATERIALE**

- Tagliare il dado in pulite
- Disegnare la pagina e colorare l'immagine
- Incollare il dado e la pulite

**PEDINA**

## Disaster master



### UNESCO Bangkok

The Asia-Pacific Programme  
of Educational Innovation for Development  
Education for Sustainable Development

920 Sukhumvit Road  
Prakanong, Bangkok 10110 Thailand  
E-mail: [bangkok@unesco-bkk.org](mailto:bangkok@unesco-bkk.org)  
Website: [www.unesco-bkk.org](http://www.unesco-bkk.org)  
Tel: +66-2-3910577 Fax: +66-2-3910866





**DISASTER MASTER**

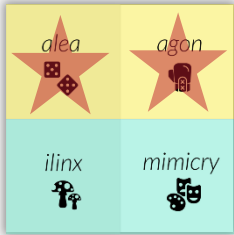
0000000



Help the Heroes! Will you know what to do? Make the right decisions and earn points to unlock new levels. But watch out! The wrong choice could end the game. Survive all 7 levels plus a turn in the hot seat and become a Disaster Master! Print out chapters of your own graphic novel as you play.

Level 1 - Wildfire  
Level 2 - Tornado  
Level 3 - Hurricane/Blackout  
Level 4 - Home Fire  
Level 5: Winter Storm/Extreme Cold  
Level 6 - Tsunami/Earthquake  
Level 7: Thunderstorm/Lightning  
Level 8: The Hot Seat

**REMEMBER** Write down the password at the end of each game to unlock the next level.



## Rischiattrotolo

### IL RISCHIATROTTOLO

**Destinatari:** Alunni della scuola elementare – 2° ciclo

Questo gioco, attraverso un percorso ludico, irto di imprevisti, simula itinerari tipici delle vallate alpine avvicinando i bambini ai concetti di emergenza e rischio con un basso impatto emotivo. Si vogliono veicolare anche i messaggi di solidarietà e compartecipazione nelle emergenze.

Clicca sulle immagini per ingrandirle



## Isola dei fiori

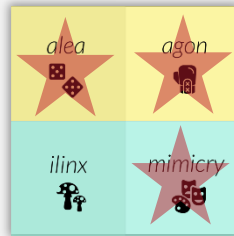
### L'ISOLA DEI FIORI DI TUONO

**Destinatari:** studenti della scuola secondaria di I grado

Un **gioco di ruolo** sui rischi naturali, ambientato nei mari del Sud.

Quest'isola, i cui abitanti sono concentrati nei tre villaggi di Tremu-loa, Mare-muru e Piro-paro, si trova nei mari del Sud, nell'arcipelago di Mya-biky, non lontano da quello di Tuamotu. L'isola deve il suo nome ad un evento molto curioso. Tanto tempo fa, nel corso di una delle tante eruzioni del vulcano più alto e tuttora attivo, il Rumbe-marunk, un'esile colata di lava incandescente raggiunse il bordo di un'alta balza rocciosa. Precipitando verso il basso si suddivise in tanti brandelli che, giunti al suolo, rimbalzarono verso l'alto solidificandosi istantaneamente, assumendo l'aspetto di bellissimi fiori: erano fiori di lava!

Coniugando l'aspetto ludico del gioco di ruolo e l'interpretazione dei personaggi, questo strumento didattico veicola importanti informazioni sulla gestione delle emergenze e sull'importanza della prevenzione.



## PaniCOC

**VAI IN PANICOC: emergenze che uniscono, emergenze che dividono**

**Destinatari: Studenti della scuola secondaria di II grado.**

È un **gioco di ruolo** che coniuga aspetti interpretativi, aspetti conoscitivi e simulazioni che introducono processi decisionali e di interazione tra le parti. L'obiettivo principale è la comprensione delle dinamiche che entrano in gioco durante un evento di protezione civile, attraverso la simulazione di una situazione di emergenza che vedrà interagire il C.O.C. (o Centro Operativo Comunale, organo deputato alla gestione delle emergenze su un territorio comunale) con la cittadinanza, offrendo, al termine del gioco, interessanti spunti di riflessione.

Clicca sulle immagini per ingrandirle:



## PaniCOM

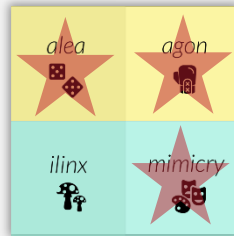
**VAI IN PANICOM: L'unione che fa la differenza**

**Destinatari: adulti e persone con una base di conoscenza sulla protezione civile**

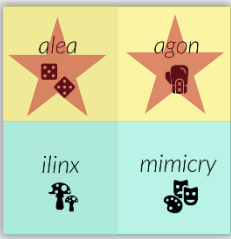
È un gioco di ruolo ambientato in una valle prealpina in cui occorre gestire un'emergenza di livello intercomunale. La valle è composta da cinque Comuni, ciascuno dei quali ha un proprio COC (o Centro Operativo Comunale) ma, per gestire un evento di protezione civile dovranno condividere le risorse scarse che hanno a disposizione. Il tutto avviene con il coordinamento di un COM (o Centro Operativo Misto). Un gioco per comprendere l'importanza della pianificazione e della condivisione e ottimizzazione delle risorse.

Il gioco è stato realizzato con il contributo della Provincia di Torino.

Clicca sulle immagini per ingrandirle:

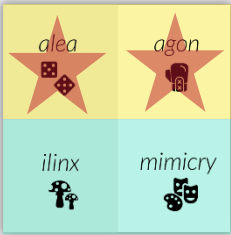


# ANPASSOPOLI



# Rischio!

# Rischio!

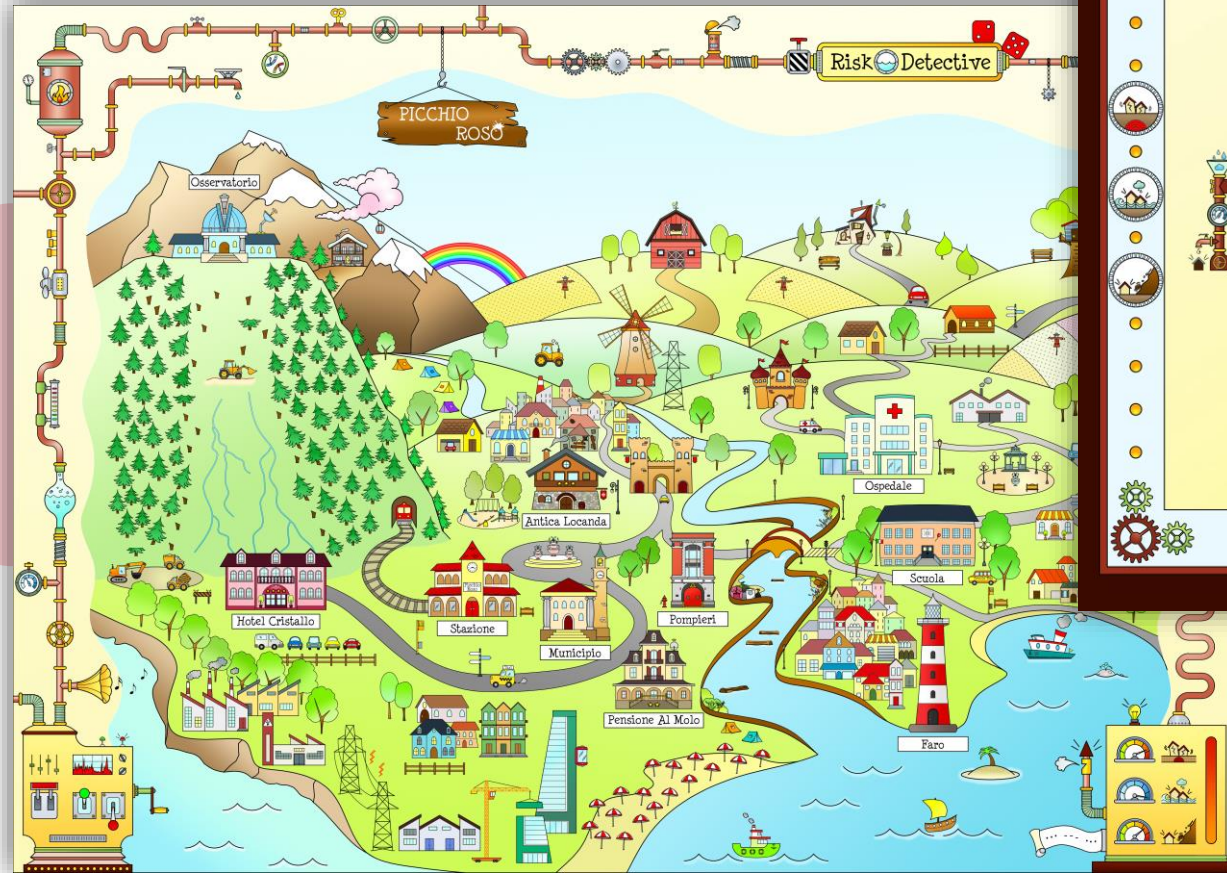


## Rischio! Il Gioco della Protezione Civile

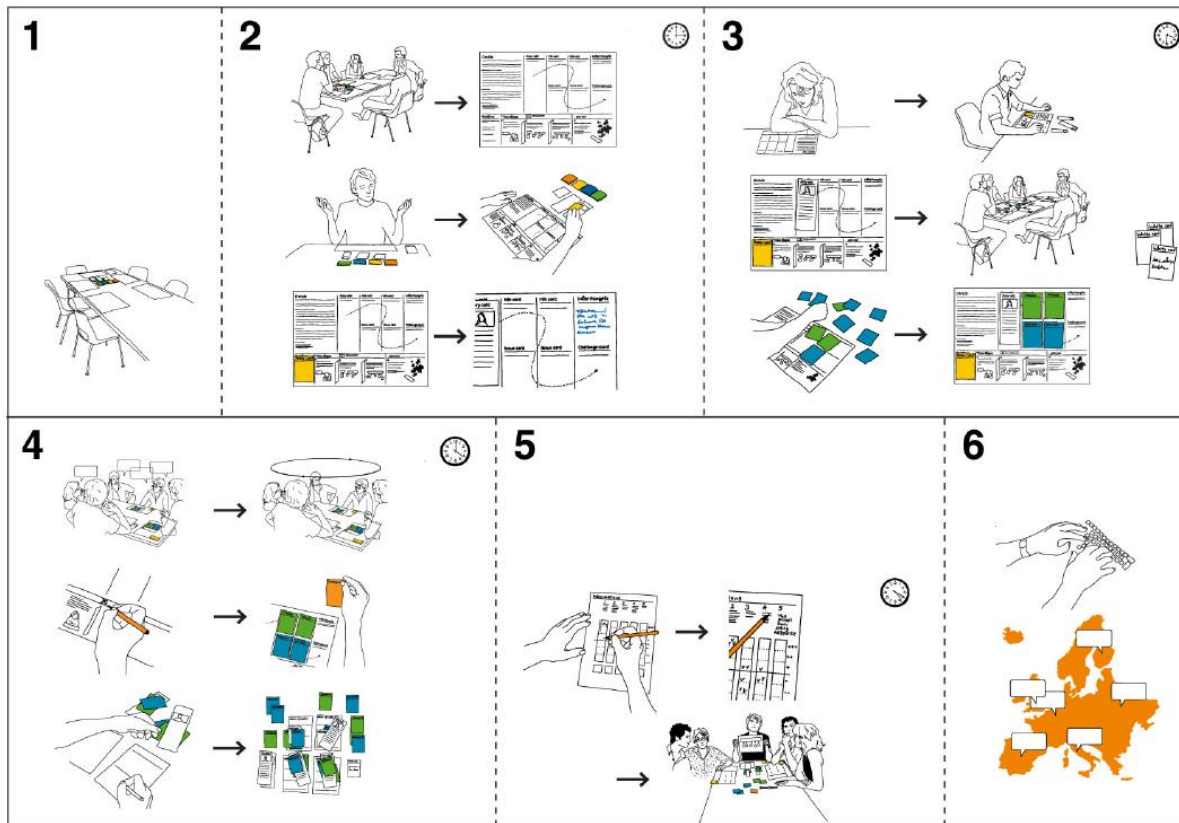


<https://tamtamgames.it/giochi-da-tavolo/protezione-civile/>

# Risk-detective



# PlayDecide



PRINT one-sided, preferably colour ink, on white A4 paper. One per player.

### Carta delle storie 1

Giovanna Riva, sindaco



Vivo in un territorio in cui in passato ci sono stati diversi eventi alluvionali con molti danni e vittime. La mia città è attraversata da un grande fiume e in alcune aree il rischio alluvionale è elevato, ma non si verificano alluvioni da 50 anni. Le piene sono gestite attraverso attività di previsione e prevenzione e i miei cittadini si sentono al sicuro. Ma il nostro territorio è vulnerabile e i tecnici dicono che potrebbero verificarsi altre piene eccezionali. Tutti si aspettano di essere protetti dalle situazioni e se ci sarà un'alluvione temo che se colpe ricadano su di me!

### Carta delle storie 2

Mario Argini, capo Protezione Civile



La protezione civile assicura assistenza e soccorso alla popolazione in caso di emergenza, ma ci occupiamo anche di previsione e prevenzione dei rischi, incluso l'informazione e l'educazione dei cittadini. Conoscere gli eventi alluvionali è il primo passo per affrontarli e difendersi in caso di pericolo. Sapere se la zona in cui si vive è a rischio aiuta a prevenire e fronteggiare le emergenze. Purtroppo la consapevolezza dei rischi è scarsa, pochi conoscono le norme di comportamento in caso di allerta o emergenza e l'assenza dei Piani di emergenza comunale.

### Carta delle storie 3

Maria Acquaviva, pensionata



Ero bambina durante l'ultima alluvione in città. Avevo pochi tantissimo e le strade del centro erano diventate canali. Casa mia non era nella zona allagata ma i miei genitori aiutarono i parenti per ripulire le case in base all'acqua. Una volta verificata l'emergenza, su muri rimase il segno dell'altezza alla quale era arrivata l'acqua melmosa e maleducante. Da quella volta non di ritorno altre alluvioni, ma non ricordo i soldi spesi per sistemare il fiume, temo che un evento pericoloso può determinare su un dato territorio e in un certo periodo di tempo per l'uomo e per i suoi abati.

### Carta bianca

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Carta bianca

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

### Carta dei fatti 1

#### Rischio o pericolo?

Rischio e pericolo sono due concetti diversi. Il pericolo è un evento naturale o indotto dalle attività umane potenzialmente in grado di produrre danni. Il rischio è la misura dei danni che un evento pericoloso può determinare su un dato territorio e in un certo periodo di tempo per l'uomo e per i suoi abati.

### Carta dei fatti 2

#### Rischio idrogeologico e alluvionale

Il rischio idrogeologico è il rischio da frane, colate, valanghe e da esondazione di fiumi, torrenti e laghi. È generalmente associato a precipitazioni intense o abbondanti e comprende il rischio alluvionale, cioè il solo rischio da esondazione di fiumi, torrenti, laghi e da colate di detrito o fango.

### Carta dei fatti 3

#### Previsione

Attività volta a conoscere e individuare i pericoli idrogeologici sul territorio e, quando possibile, a prevedere, o quantificare e monitorare in tempo reale gli eventi calamitosi, al fine di salvaguardare la popolazione e i suoi abati.

### Carta dei fatti 5

#### Anticipazione

Approccio che permette di preparare i cittadini a diversi futuri possibili. Fa parte della disciplina del "Futures Studies". L'anticipazione usa il futuro nei processi decisionali per ridurre l'impatto di particolari tipi di rischio.

### Carta dei fatti 6

#### Quanta acqua passa nei fiumi?

La quantità d'acqua che scorre in un fiume si misura con la portata. Il fiume Adige a Trento ha una portata media annuale di 200 m<sup>3</sup>/sec, che può aumentare di 10 volte in occasione delle piene. Il Po ha una portata media a Ferrara di 1540 m<sup>3</sup>/sec, in occasione delle piene supera i 10 mila m<sup>3</sup>/sec.

### Carta dei fatti 8

#### Colate di detrito o fango

Sono costituite da una miscela di detriti, fango e acqua, che scorre ad alta velocità lungo i versanti o nei torrenti a pendenza molto elevata. Sono fenomeni naturali improvvisi e pericolosi per l'impatto distruttivo e la difficile prevedibilità.

### Carta dei fatti 9

#### Fiumi o canali?

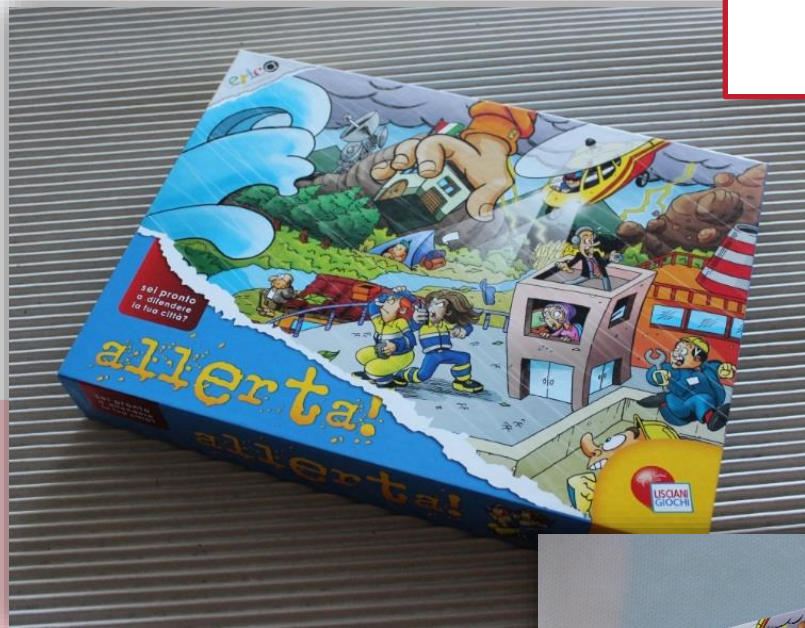
Nei secoli sono state realizzate molte opere di difesa lungo i corsi d'acqua per proteggere le sponde dall'erosione, battere i detriti, contenere le piene. Queste opere hanno cambiato l'aspetto naturale dei fiumi, trasformandoli in alcuni casi in veri e propri canali.

on green A4 paper. One copy of this page per group of players.

PRINT one-sided, black ink, on yellow A4 paper. One copy of this page per group of players.

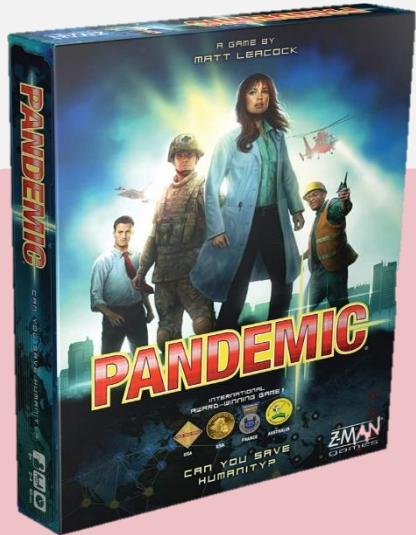


# Allerta!





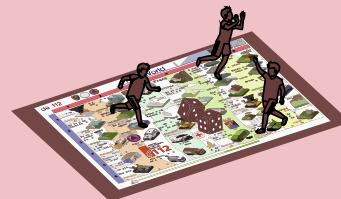
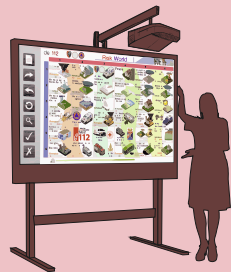
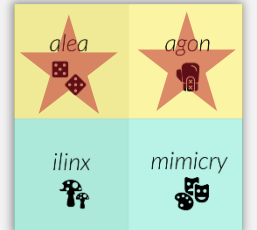
# Pandemic



# Pandemic Alta marea



# R15k-world



# R15k-map & R15k-alert

**ide-112** **Risk-map**  
we help you, to help people

Cartografia tratta dal un Piano di Emergenza che riporta i rischi presenti sul territorio e che sono oggetto di studio per il suo monitoraggio e la sua mitigazione.

**Legenda:**

- Naturale
- Antropico
- Prevedibile
- Non Prevedibile

**Gradi di rischio:** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

(1) posizionare i triangoli rossi del rischio del territorio nelle aree in cui si ritengono presenti i rischi.  
(2) successivamente posizionare correttamente i triangoli verdi (naturale/antropico) accanto a quelli dei rischi.  
(3) successivamente posizionare correttamente i triangoli arancio (prevedibile/rispondibile) accanto a quelli dei rischi.  
(4) posizionare infine i triangolizzurri (grado di rischio) accanto a quelli dei rischi, secondo l'ordine di priorità.

In ogni punto scelto, gestisce i triangoli in questo modo: il risultato finale forma il triangolo del rischio con le sue varie componenti descritte.

Conosci i rischi del territorio?

**ide-112** **Risk-alert**  
we help you, to help people

**Con che strumenti?**

Setelliti, Pluviometri, Modelli matematici, Aste idrometrici, Anemometri, Radar, Isobare, barometri, Anemometri, stazioni meteo, Cartografia, Effetto al

**Chi la elabora?**

Geologo, Meteorologo, Climatologo, REGIONE LOMBARDIA, CFMR, Fisico, Glaciologo, Naturalista, Ingegnere, ARPA

**Chi le usa?**

C Dipartimento, B Presidente regione, B Prefetto, A Sindaco, Volontariato, Cittadini

**Quali fenomeni si osservano?**

Valanghe, Temporali, Neve, Incendi Boschivi, Temporali, Alluvioni, Frane, Incendi Boschivi

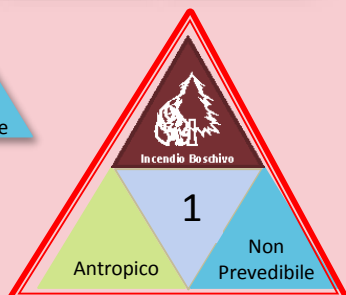
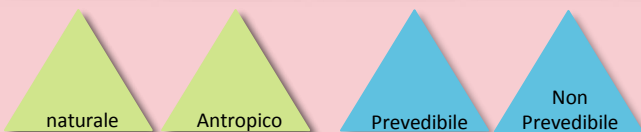
**Come si comunicano?**

ACR, APP, SOCIAL, SITO, Telefono, SMS

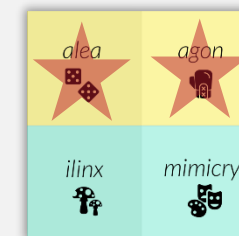
attenzione, pre-allarme, allarme

PREVENZIONE, EMERGENZA

Conosci come funzionano le allerte?



Glaciologo	Geologo	Meteorologo	Climatologo	Ingegnere
Protezione Civile	ARPA	CFMR	Naturalista	Fisico
Matematico	Cartografo	INGV	ISPRA Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale	Consiglio Nazionale delle Ricerche





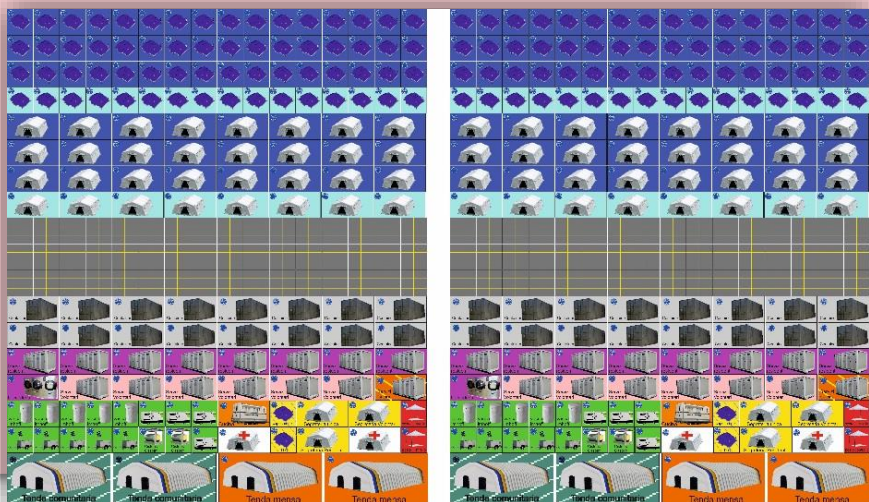
# R15k-camp & R15k-maxeme



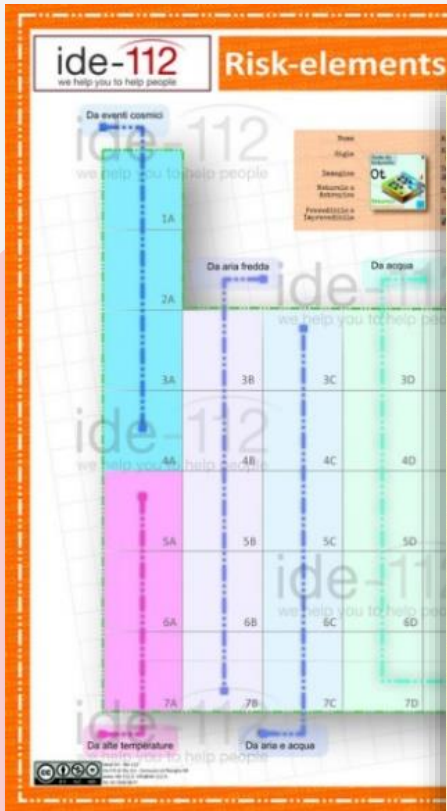
Simulazione operativa per un campo attendato



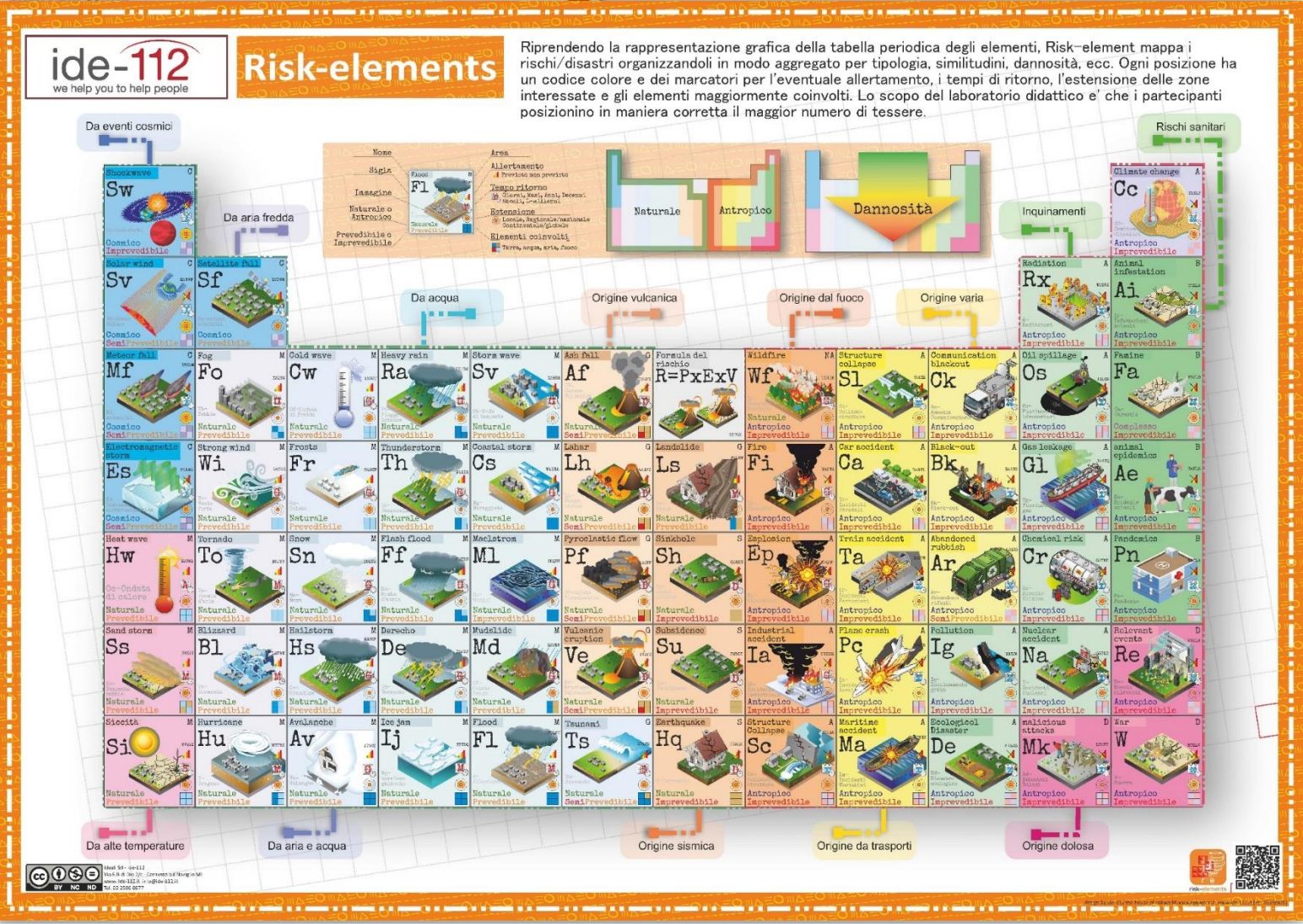
Simulazione operativa per una maxiemergenza



# R15k-elements



**ide-112 Risk-elements**  
 Riprendendo la rappresentazione grafica della tabella periodica degli elementi, Risk-element mappa i rischi/disastri organizzandoli in modo aggregato per tipologia, similitudini, dannosità, ecc. Ogni posizione ha un codice colore e dei marcatori per l'eventuale allertamento, i tempi di ritorno, l'estensione delle zone interessate e gli elementi maggiormente coinvolti. Lo scopo del laboratorio didattico è che i partecipanti posizionino in maniera corretta il maggior numero di tessere.



- Materie connesse
- Scienze
- Geografia
- Storia
- Inglese
- Diritto



# R15k-elements

**Nome**

**Sigla**

**Immagine**

**Naturale o Antropico**

**Prevedibile o Imprevedibile**

**Area**

**Allertamento**

**Tempo ritorno**

**Estensione**

**Elementi coinvolti**

Flood M  
F70EU  
F1

A-  
Alluvione

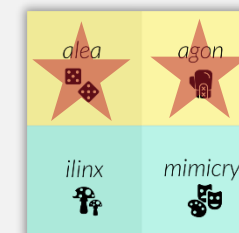
Naturale  
Prevedibile

Previsto non previsto

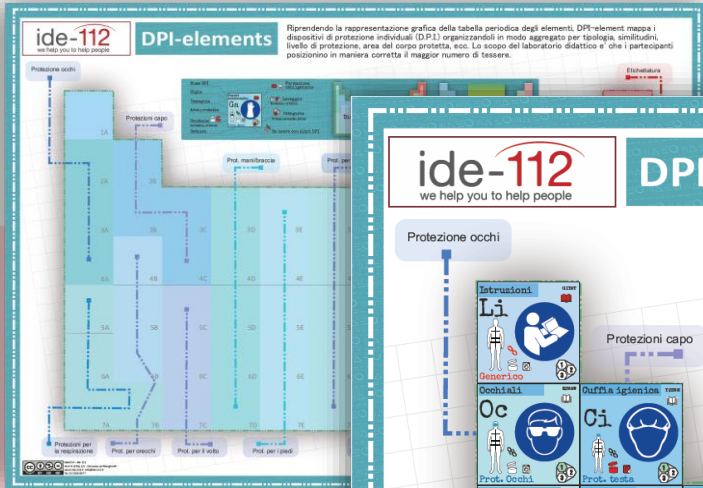
Giorni, Mesi, Anni, Decenni  
Secoli, L-millenni

Locale, Regionale/nazionale  
Continente/globale

Terra, acqua, aria, fuoco



# DPI-elements



## ide-112

we help you to help people

## DPI-elements

Riprendendo la rappresentazione grafica della tabella periodica degli elementi, DPI-element mappa i dispositivi di protezione individuali (D.P.I.) organizzandoli in modo aggregato per tipologia, similitudini, livello di protezione, area del corpo protetta, ecc. Lo scopo del laboratorio didattico e' che i partecipanti posizionino in maniera corretta il maggior numero di tessere.

Protezione occhi

Protezioni capo

Protezioni per la respirazione

Prot. per orecchi

Prot. per il volto

Prot. per i piedi

Prot. per le cadute

Dispositivi

Disposizioni

Maggiore Protezione

Sistemazione

Etichettatura

Cartellonistica

Etichettatura

Disposizioni mandatorie

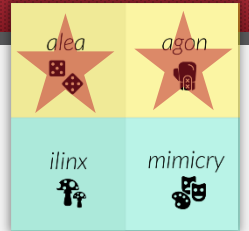
<b>Istruzioni</b> Li	<b>Occhiali</b> Oc	<b>Occhiali opachi</b> Oo	<b>Occhiali Protettivi</b> Op	<b>Macchina</b> Ma	<b>Filtro</b> Fr	<b>Macchero</b> Mf	<b>Protezioni capo</b> Berretto Be	<b>Gasco</b> Ga	<b>Quant</b> Gu	<b>Sovrascarpe</b> Ss	<b>Giule alta visibilita'</b> Gv	<b>Obbligo generale</b> Og	<b>Igenizzazione</b> Ig	<b>Postura corretta</b> Pc	<b>Chiusura obbligatoria</b> Ch	<b>Assicurare la merce</b> Am	<b>Etichettatura CE</b> Ce
<b>Protezioni per la respirazione</b> Filtro Fr	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf	<b>Protezioni per la respirazione</b> Macchero Mf

ide-112 - ide-112  
Via F.lli di S. 2/A - Corridonia (TR) - Italia - 0522  
Tel. 0522-64677

100x70



# DPI-elements



**Nome DPI**

**Sigla**

**Immagine**

**Aree protette**

**Scadenza**  
normale, critica

**Settore**

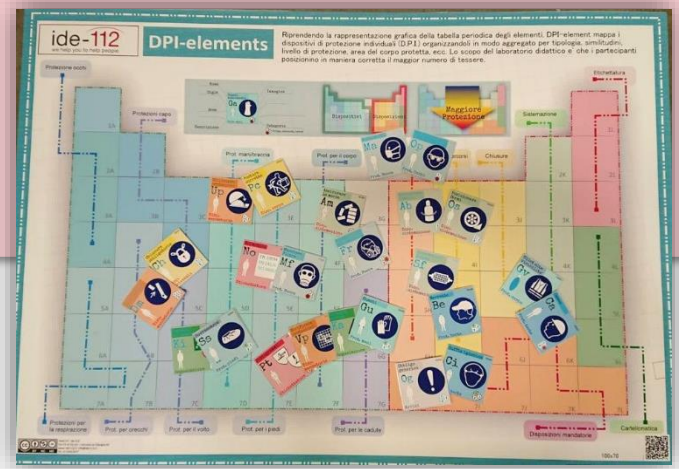
**Formazione obbligatoria**

**Lavaggio**  
Normale, critico

**Categoria**  
Prima, seconda, terza

**Da usare con altri DPI**

Guanti antincendio  
**Ga**  
Prot. mani

A central diagram for the 'Ga' (fire-resistant gloves) DPI. It features a white hand icon inside a blue circle. To the left, a human silhouette has a blue circle on the hand area. Below the hand icon are icons for a fire extinguisher, a washing machine, and a category cube (1, 2, 3). The text 'Guanti antincendio' is at the top, 'Ga' is in large letters, and 'Prot. mani' is at the bottom. A red chain-link icon is positioned below the diagram.

# Caratteristiche dominanti del gioco

## Competizione

agon



## Simulazione

mimicry



## Fortuna

alea



## Emozione

ilinx





Vivere nel gioco



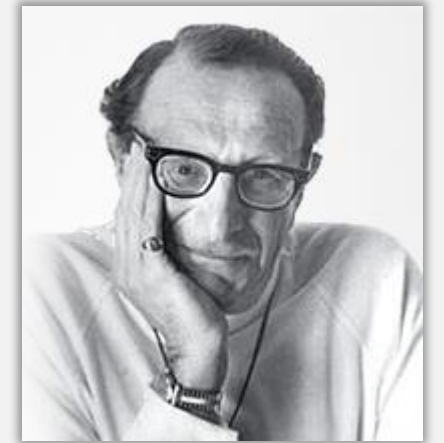


**THANKS YOU !**

## Analisi transazionale - 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.



Eric Berne



# Manifestazione degli stati dell'io

**G**

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



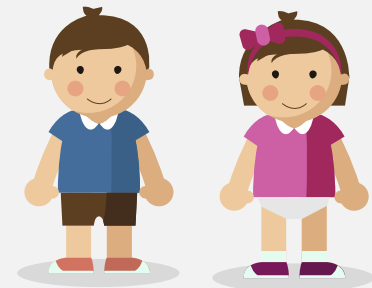
**A**

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

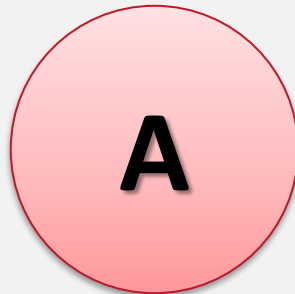
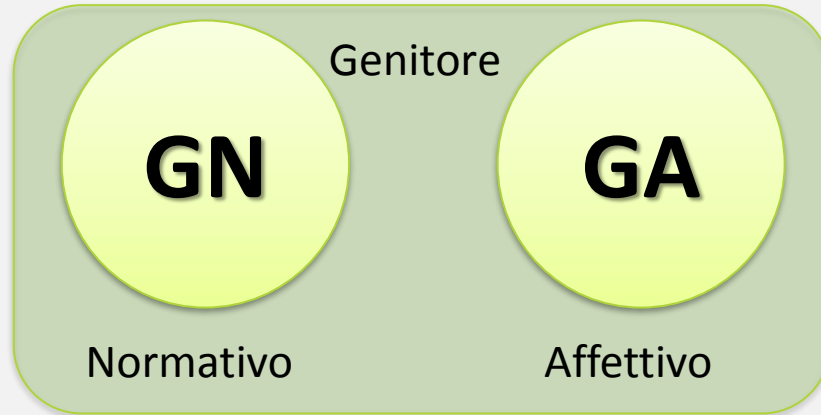


**B**

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



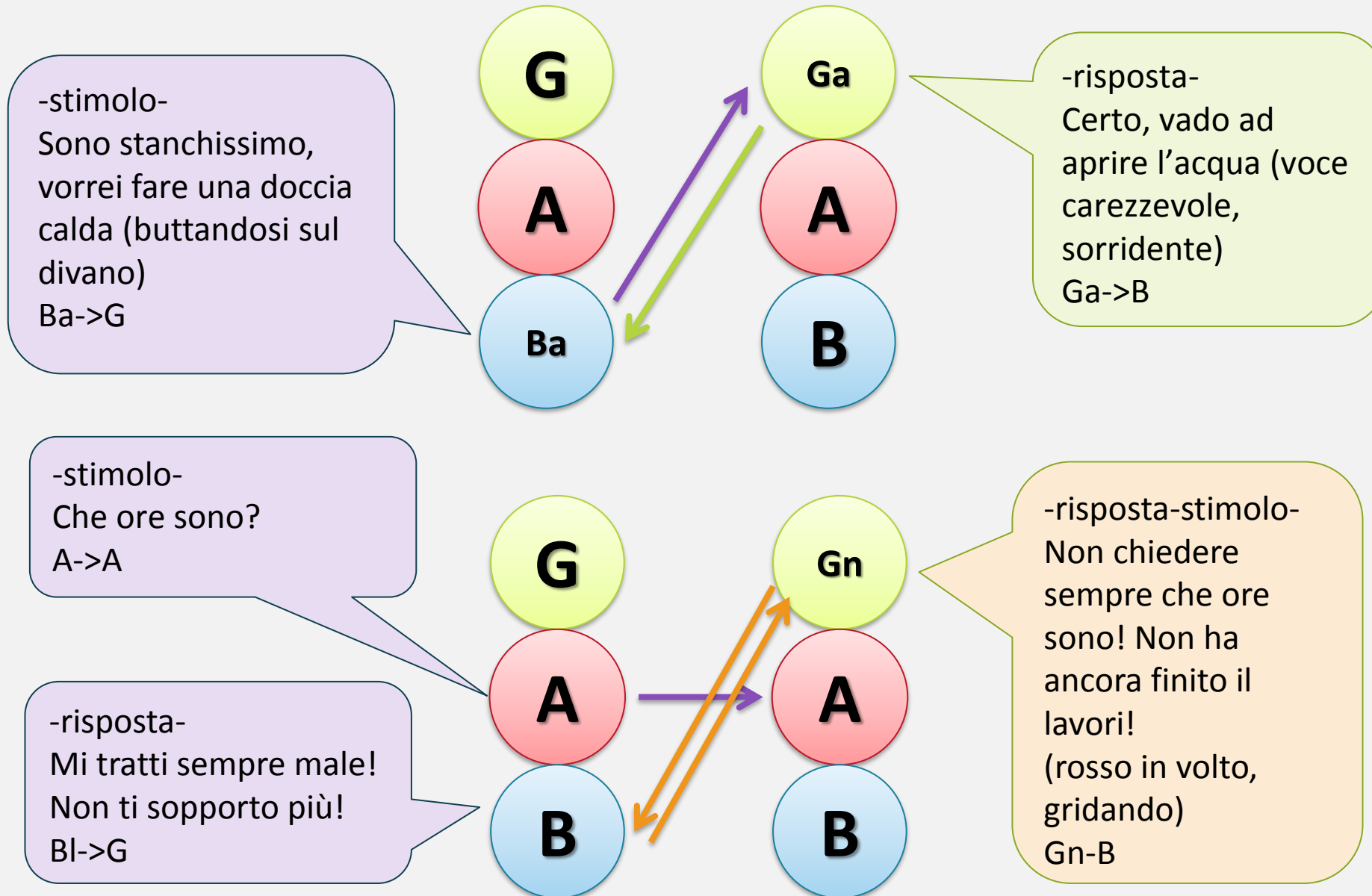
# Manifestazione degli stati dell'io



- **Genitore Normativo** (GN) Comando, divieto, sanzione di norme e di regole, ecc.
- **Genitore Affettivo** (GA) Premura, permissività, comprensione, ecc.
- **Adulto** (A) Elaborazione logica, precisione, razionalità, ecc.
- **Bambino Libero** (BL) Spontaneità, curiosità, voglia di divertirsi, creatività, ecc.
- **Bambino Adattato** (BA) Adeguamento alle norme, timidezza, dipendenza e contro-dipendenza, ecc.



# Esempi transazione



# Tabella degli stati

	<b>Genitore affettivo</b>	<b>Genitore normativo</b>	<b>Adulto</b>	<b>Bambino libero</b>	<b>Bambino adattato</b>
Vocabolario	Ti voglio bene... bravo... magnifico...	Devi... Sii... Dovresti... Bisogna che... Ridicolo... Sempre...	Come? Perché? Chi? Misembra... Quando?	Voglio Non voglio Accidenti! Urca! Cavolo!	Per favore... Provare Sperare Non posso Se vuoi...
Tono di voce	Dolce Soave Caldo Rassicurante	Profondo Severo Stridulo Disgustato	Pacato	Libera Forte Energica	Piagnucolante Conciliante Diffidente
Gesti	Sorriso, abbraccio, braccia aperte accettazione	Indice puntato fronte aggrottata agitare i pugni	Pensosi Vigilanti Aperti	Disinibiti Rilassati Spontanei	Imbronciati Tristi Ingenui
Atteggiamento	Comprensivo Amorevole Generoso	Autoritario Moralizzante Giudicante Minaccioso	Correttezza Ascolto Ponderazione	Divertente Mutevole Giocososo	Di richiesta Vergognoso

Ritorna ...