

Approcci alternativi alla lezione frontale - Cenni sulla ludicizzazione nella formazione







Educazione civica

CPPC – Centri promozione Protezione Civile

# 4 Compiti di Realta'

Articolo scientifico

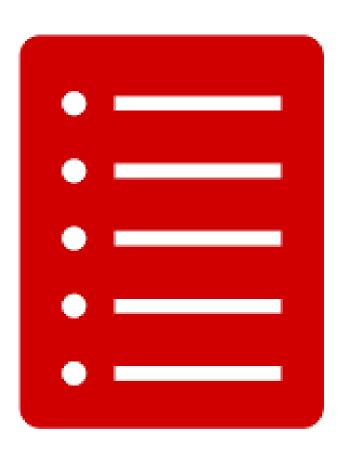
Video/Filmato

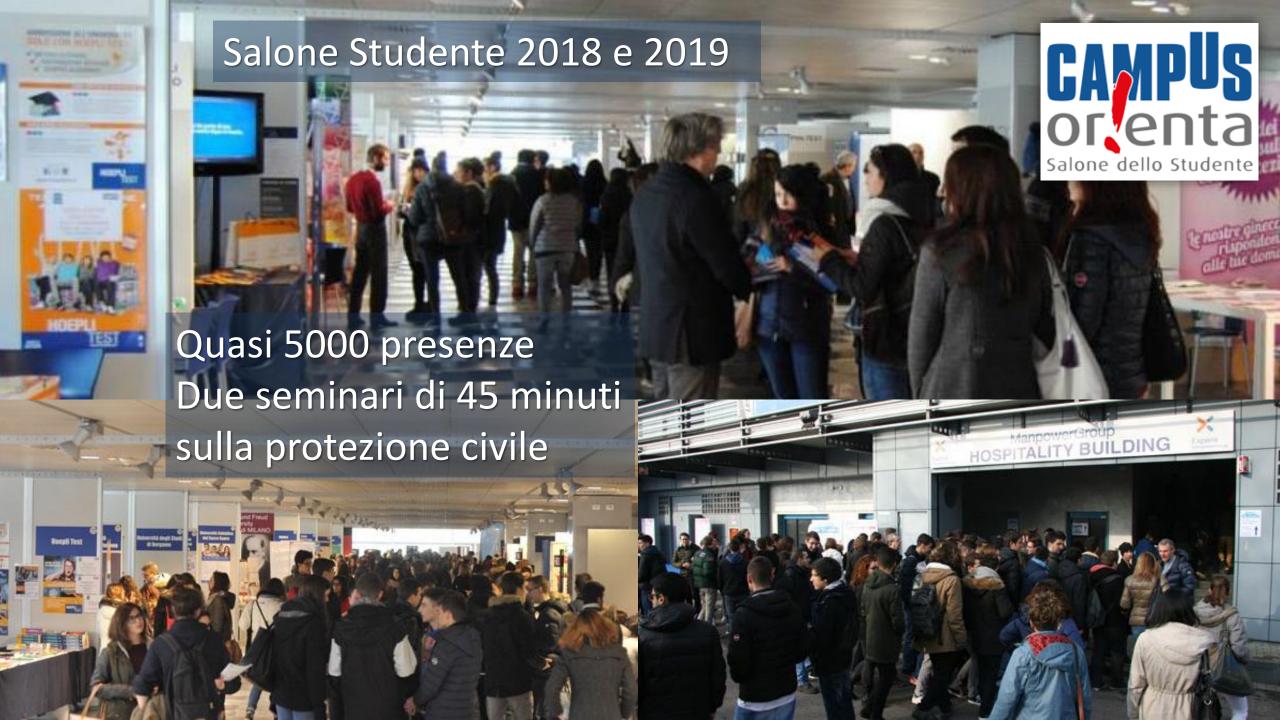
Brochure/opuscolo

Gioco/ludicizzazione

## **Agenda**

- Il caso studio
- Che cosa è il gioco
- Usare tutte le leve
- Gamification
- Case study iniziale
- Condizioni vincoli opportunità
- Razionalizzare gli interventi
- Altri aspetti collaterali





## Seminario per pochi o per molti?

 L'amministrazione di riferimento decide di essere presente nell'area espositiva (punto informativo) ed in quella divulgativa (seminari)

 Per la parte divulgativa l'idea iniziale sono due «importanti» seminari da 45 minuti al giorno











Perché seminari da 45 minuti in aula?

#### Perché e' normale - Similitudini



#### A scuola

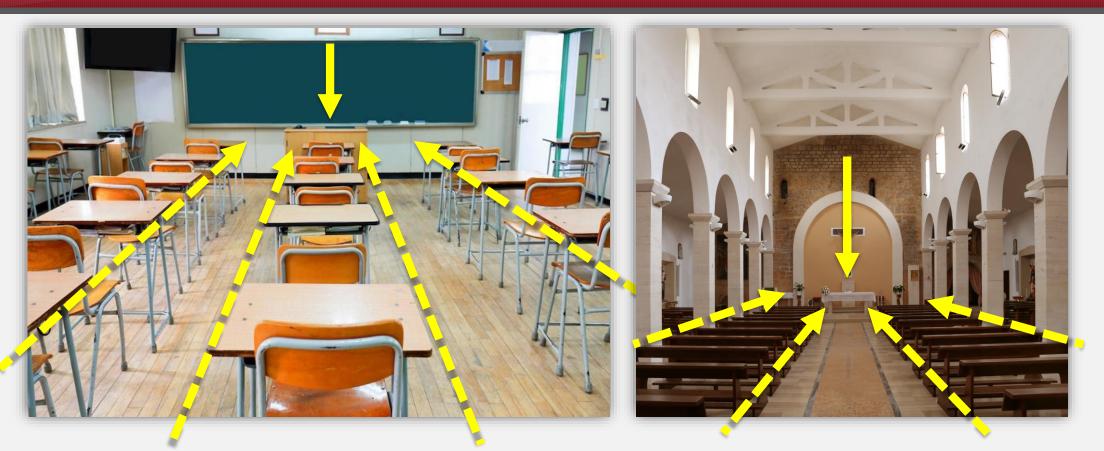


Massimiliano Andreoletti Università Cattolica di Milano



 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 (es. campanella), ci sono dei ruoli (insegnante, bidello, ecc.)

## Similitudini piu' o meno austere





Massimiliano Andreoletti 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 (es. campanella), ci sono dei ruoli (insegnante, bidello, ecc.)



nel codice comunicativo dell'adulto spesso GIOCO e SVAGO si contrappongono al lavoro o studio

- giocare fa male
- prima il dovere poi il piacere
- se non si fa fatica non si apprende

- il lavoro è utile e impegnativo
- il gioco è piacevole ma non è costruttivo

## I Pregiudizi e stereotipi

- «il bambino gioca e lavora allo stesso tempo: si diverte, si rilassa ma contemporaneamente fa qualcosa di estremamente importante e serio perché costruisce la sua persona...»
  Maria Montessori
- «Maturità dell'uomo significa avere ritrovato la serietà che si metteva nel gioco da bambini.» Friedrich Wilhelm Nietzsche
- «Il lavoro consiste in qualsiasi cosa il corpo sia obbligato a fare... Giocare consiste in qualsiasi cosa che il corpo non sia obbligato a fare» Mark Twain
- «L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare» George Bernard Shaw
- \* «Il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale» Sigmund Freud

## I Pregiudizi e stereotipi

"Comincia il gioco, chi c'è c'è, chi non c'è non c'è.

Si vince a 1000 punti.

Il primo classificato vince un carro armato vero.

Beato lui.

Ogni giorno vi daremo la classifica generale da quell'altoparlante là.

All'ultimo classificato verrà attaccato un cartello con su scritto 'asino', qui sulla schiena.

Noi facciamo la parte di quelli cattivi cattivi che urlano, chi ha paura perde punti. In tre casi si perdono tutti i punti, li perdono:

- 1) Quelli che si mettono a piangere;
- 2) Quelli che vogliono vedere la mamma;
- 3) Quelli che hanno fame e vogliono la merendina, scordatevela!

È molto facile perdere punti per la fame. Io stesso ieri ho perso 40 punti perché volevo a tutti i costi un panino con la marmellata. D'albicocche. Lui di fragole.

Ah, non chiedete i lecca-lecca perché non ve li danno: ce li mangiamo tutti noi. lo ieri ne ho mangiati 20. Un mal di pancia. Però erano buoni.

Lascia fare.

Scusate se vado di fretta, ma oggi sto giocando a nascondino, ora vado, sennò mi fanno tana."



La vita e' bella - Roberto Benigni





Il gioco e' un super-tool che sostituisce la lezione tradizionale?

# No... ma e' estremamente utile:

\* Per aumentare il ricordo



Se il tempo e' ridotto



Se vogliamo coinvolgere

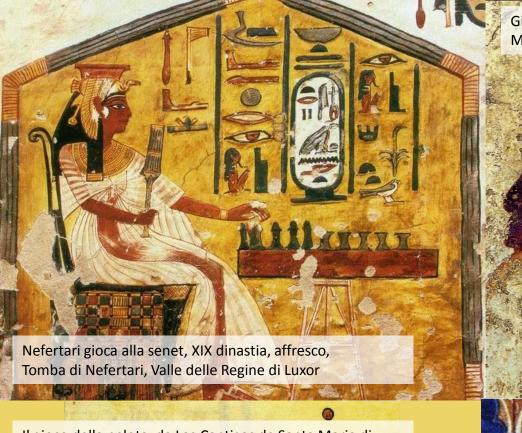




## CHE COSA E' IL GIOCO

Da sempre innato nel genere umano





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





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 calculi ("sassolini").



Museo archeologico di Cremona







Una buona spesa può cambiare il mondo.

## Che cosa e' il gioco?

## Il gioco è un'attività umana fondamentale

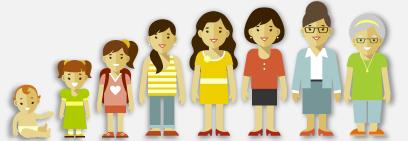
Il gioco è da sempre presente nella vita dell'uomo, in ogni tempo e in ogni luogo.

È un fenomeno culturale e sociale.

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

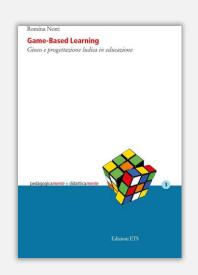
- » Nell'infanzia
- » Nell'adolescenza
- » Nell'età adulta
- » Nella terza età







Romina Nesti



Prof.ssa Romina Nesti – Univ. Firenze

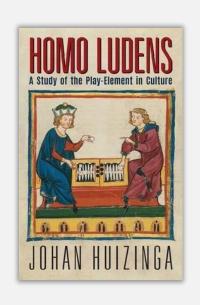
#### A caccia di una definizione....

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



## Perche' il gioco e' potente?



## Non gioco

Obbligato Regole imposte Impegno minimo Sempre con un fine Noia e apatia



## Gioco

LIBERO: in cui il giocatore non può essere obbligato

**SEPARATO**: definito entro limiti di tempo e spazio

INCERTO: svolgimento e risultato non possono essere

determinati in anticipo

**IMPRODUTTIVO**: non crea né beni né ricchezze

**REGOLATO**: sottoposto a convenzioni che sospendono le

leggi ordinarie

FITTIZIO: accompagnata dalla consapevolezza di una

diversa realtà rispetto alla vita normale.



#### 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

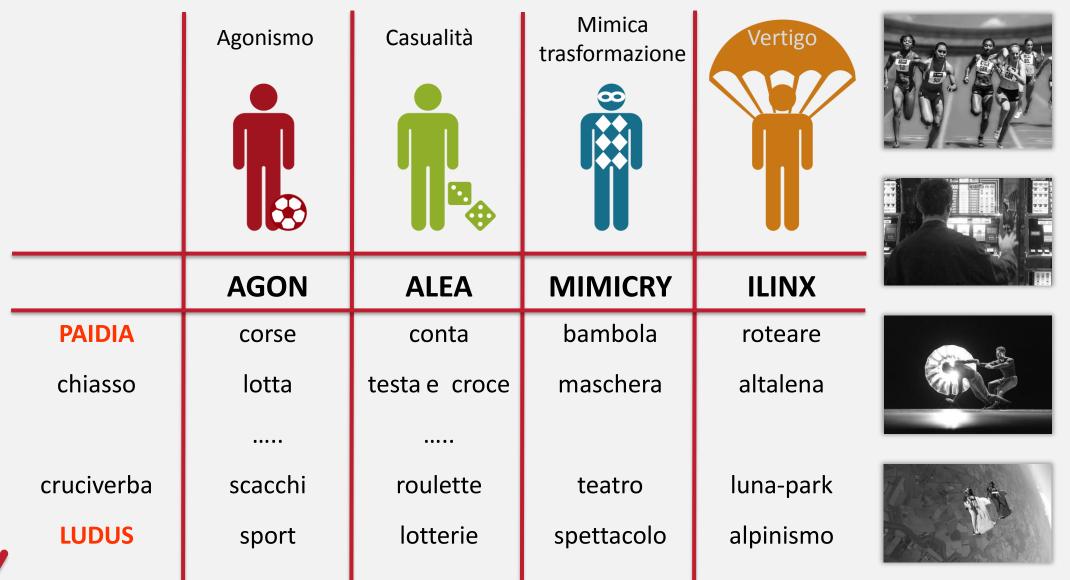








## Le 4 categorie di Caillois





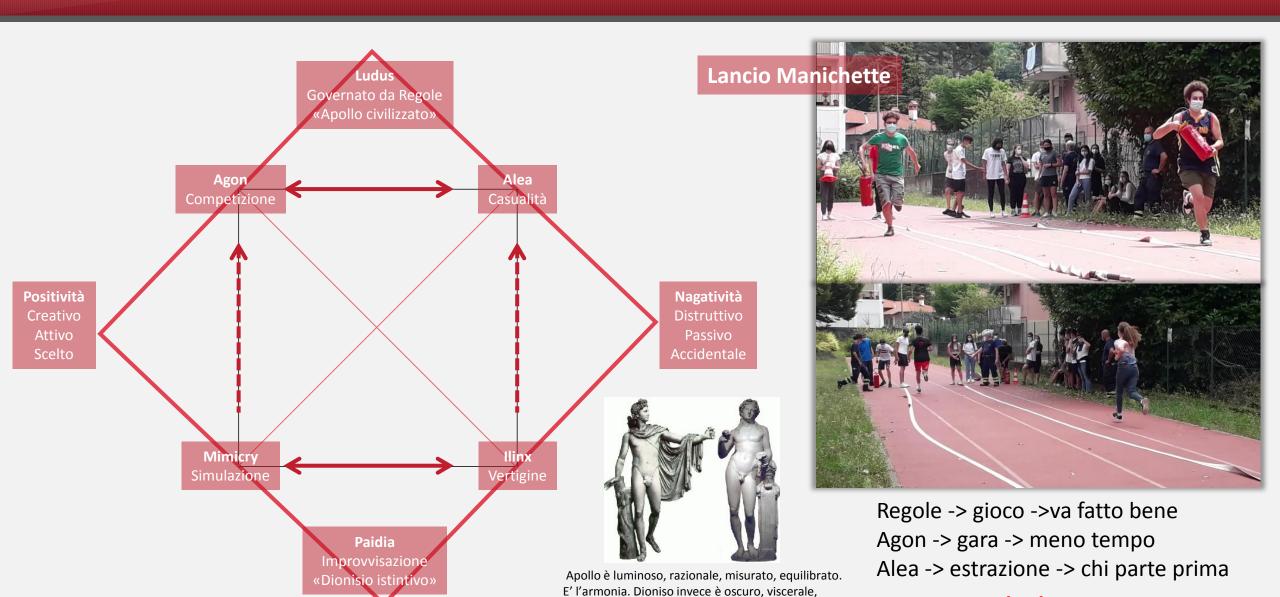
Roger Caillois

## Classificazione dei giochi

	Forme culturali	Forme istituzionali	Forme degenerate
Agon	sport	concorrenza, esami, concorsi	violenza, inganno
Alea	lotterie, casinò	speculazione in borsa	superstizione, astrologia
Mimicry	carnevale, teatro, cinema	professioni rappresentative	alienazione, sdoppiamento di personalità
llinx	acrobazia, velocità, sport estremi	profes. con dominio della vertigine	alcoolismo, droghe

Roger Caillois, I giochi e gli uomini.

### Mix di «Fundamental drivers»



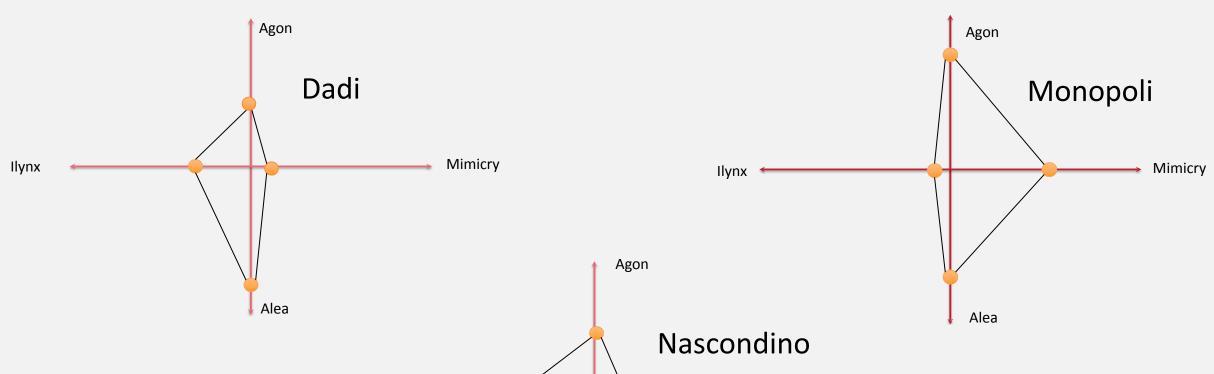
selvaggio, difficile da comprendere e ancor più da

domare. E' l'istinto.

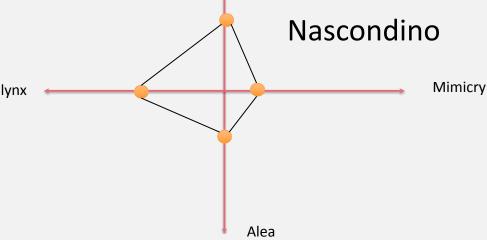
**Maggior impegno** 



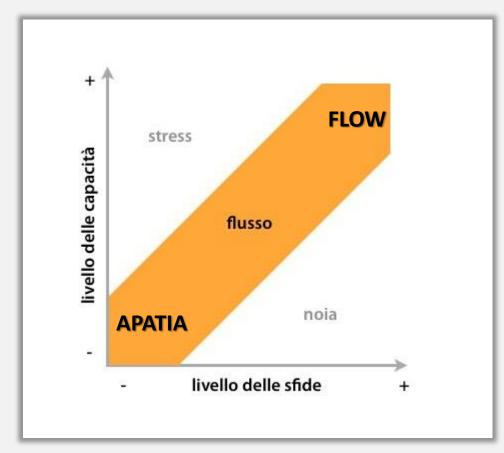
## Analisi di alcuni giochi secondo le caratteristiche di Caillois.



Nel nascondino l'obiettivo è per chi conta quello di trovare gli altri, e per gli altri, quello di non farsi trovare e di fare tana, le regole indicano che chi conta, tiene gli occhi chiusi per un determinato periodo di tempo per permettere agli altri di nascondersi, il sistema di feedback è dato dai giocatori stessi che dichiarano di aver fatto tana, o che dichiarano di essere stati presi, e ovviamente, tutti stanno partecipando volontariamente.



## Csikszentmihalyi – stato di flow



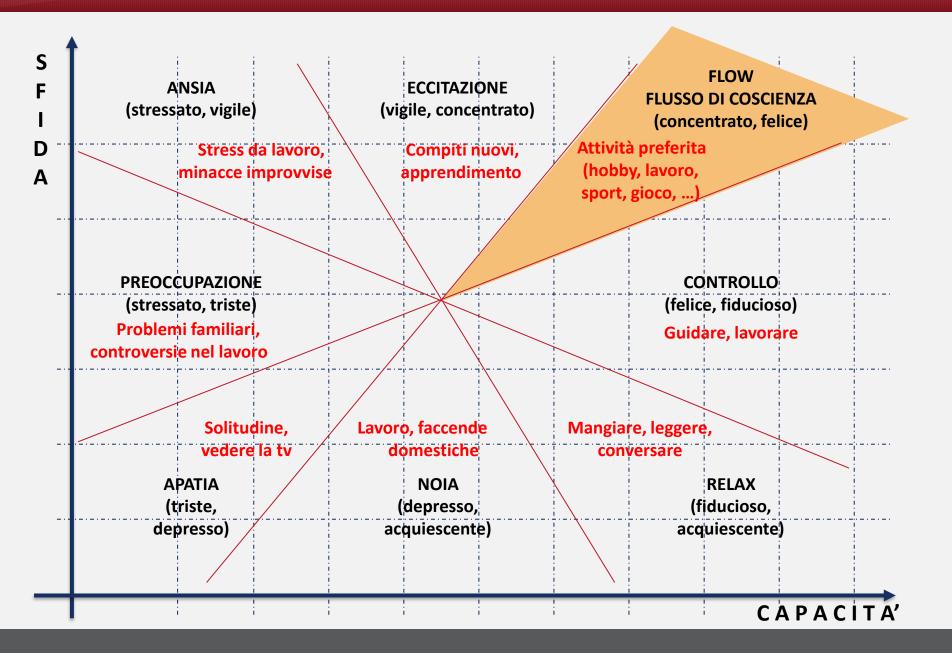
Mihaly Csikszentmihalyi, psicologo ungherese a cui si deve la "psicologia delle esperienze ottimali" cioè ai **momenti di "flusso" o di piena realizzazione.**Quando il bambino dimentica di mangiare o fare i bisogni perché e' intento/assorto nel gioco, quando l'atleta e' nella massima concentrazione e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







## L'esperienza quotidiana



## Perche' il gioco e' potente?





Massimo impegno

## Non gioco

Obbligato Regole imposte Impegno minimo Sempre con un fine Noia e apatia

## Gioco

LIBERO: in cui il giocatore non può essere obbligato

**SEPARATO**: definito entro limiti di tempo e spazio

INCERTO: svolgimento e risultato non possono essere

determinati in anticipo

IMPRODUTTIVO: non crea né beni né ricchezze

**REGOLATO**: sottoposto a convenzioni che sospendono le

leggi ordinarie

FITTIZIO: accompagnata dalla consapevolezza di una

diversa realtà rispetto alla vita normale.

# **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**

### **VERBALE**



### Visivo-verbale

Preferenza per la letto-scrittura: si impara leggendo

### **VISIVO**



### 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**



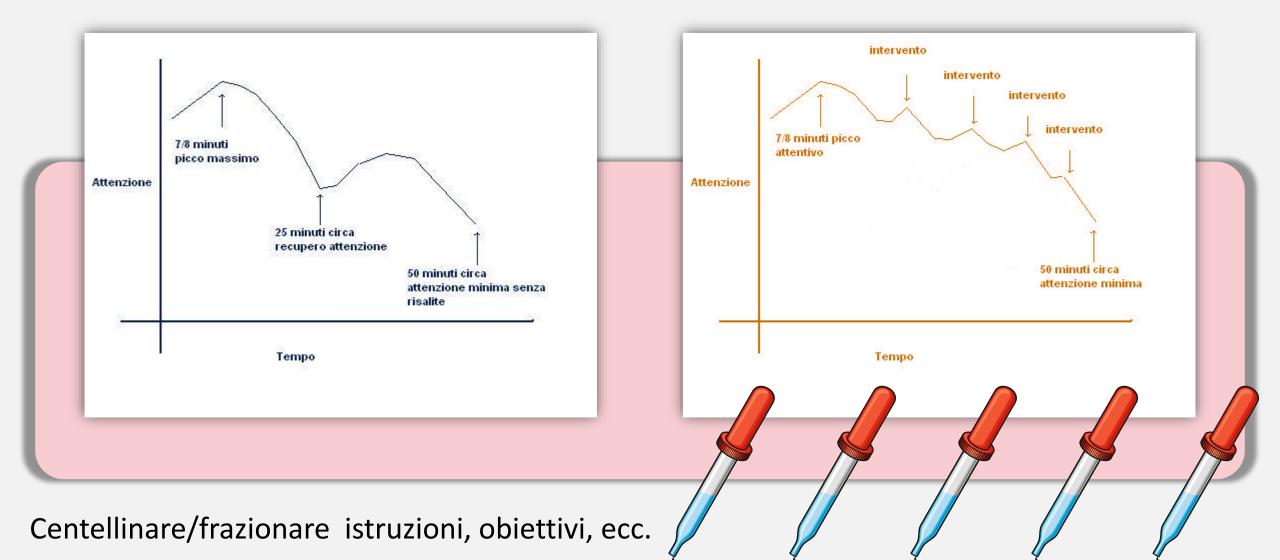


### Restringere la forchetta, linguaggio comprensibile a tutti

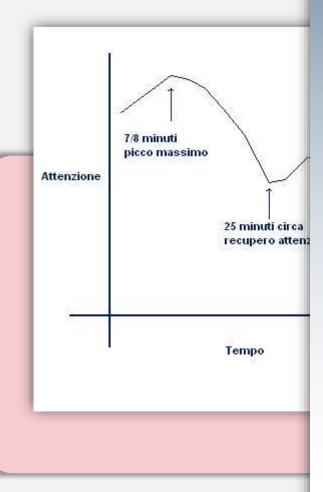




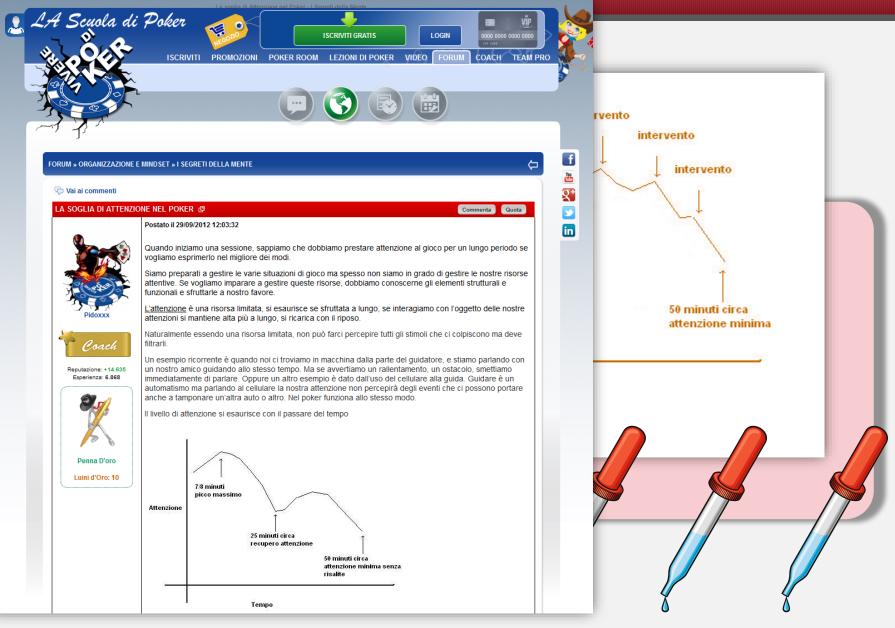
### **Curve di attenzione**



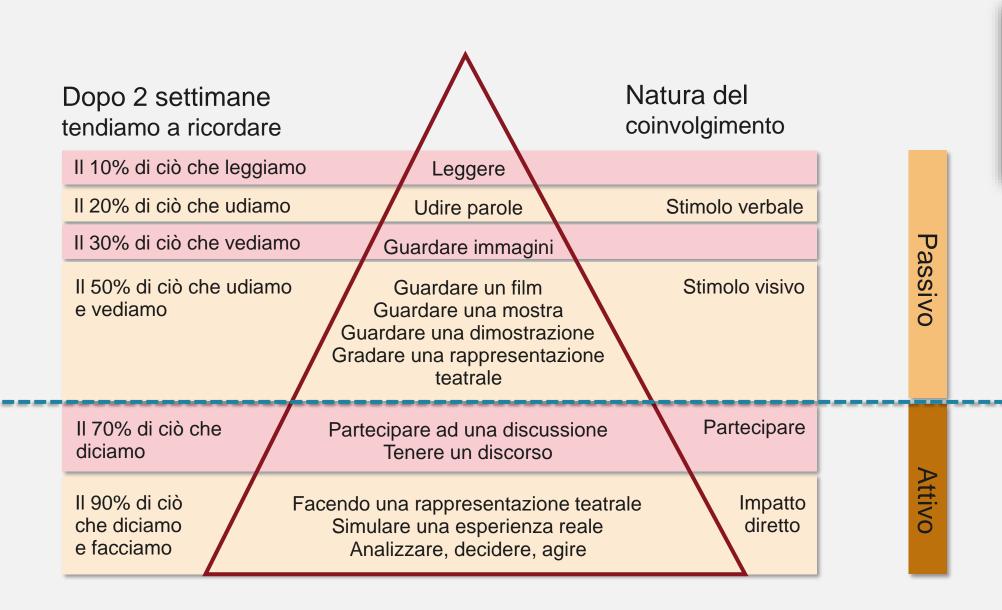
### Curve di attenzione

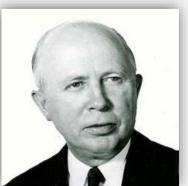


Centellinare/frazionare is



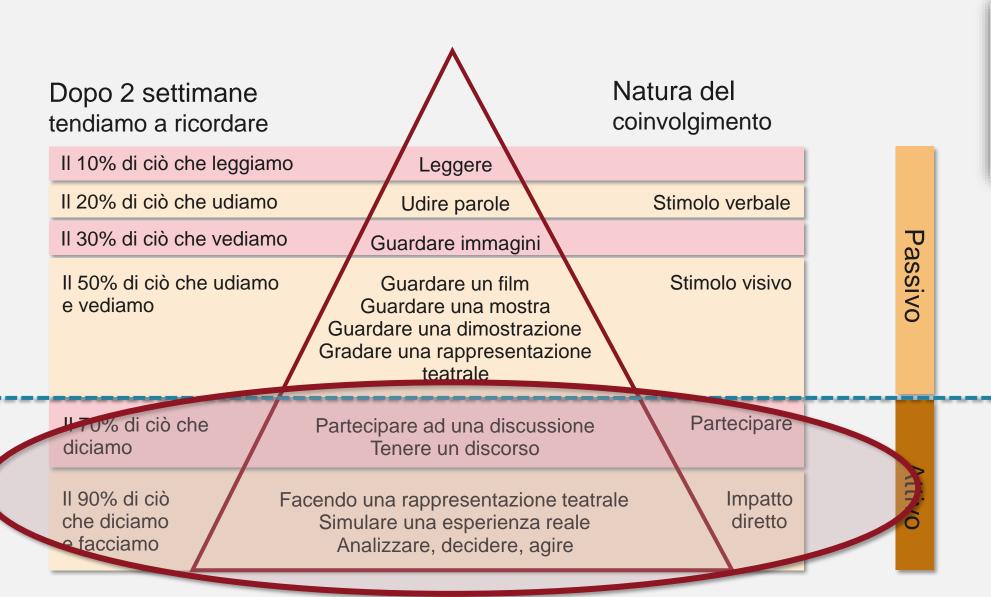
### Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969

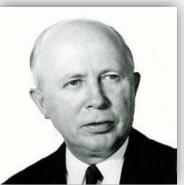




Edgar Dale Pedagogista

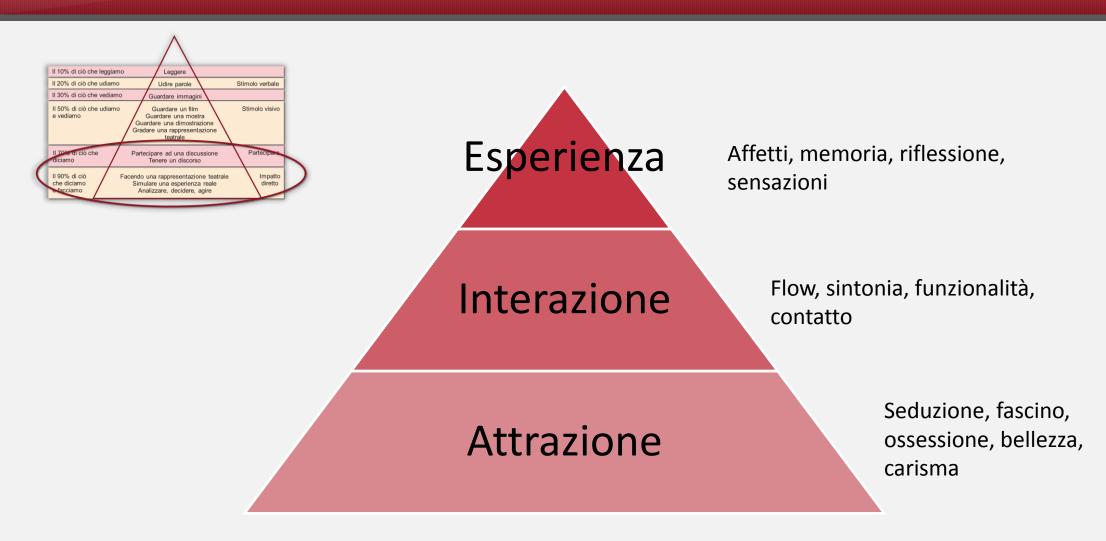
### Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969





Edgar Dale Pedagogista

### Schema TRI-C del coinvolgimento



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

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













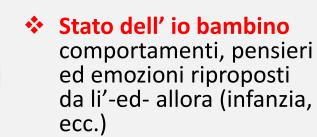


L'analisi transazionale (A.T.) è una teoria psicologica elaborata intorno agli anni '60 da parte di un gruppo di psicoanalisti, che hanno nello psichiatra statunitense Eric Berne il caposcuola e in Thomas Harris il portavoce.

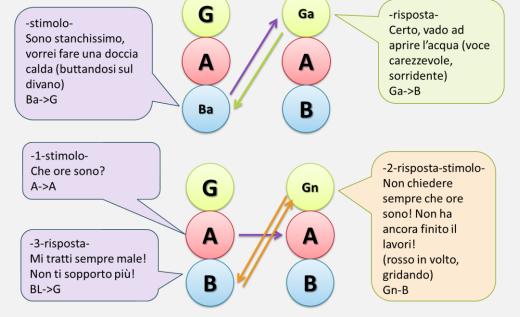
L'A.T. permette di comprendere come gli schemi di vita attuali abbiano origine nell'infanzia e come, nella vita da adulti, si continuino a riproporre delle strategie infantili inadeguate o dannose.



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



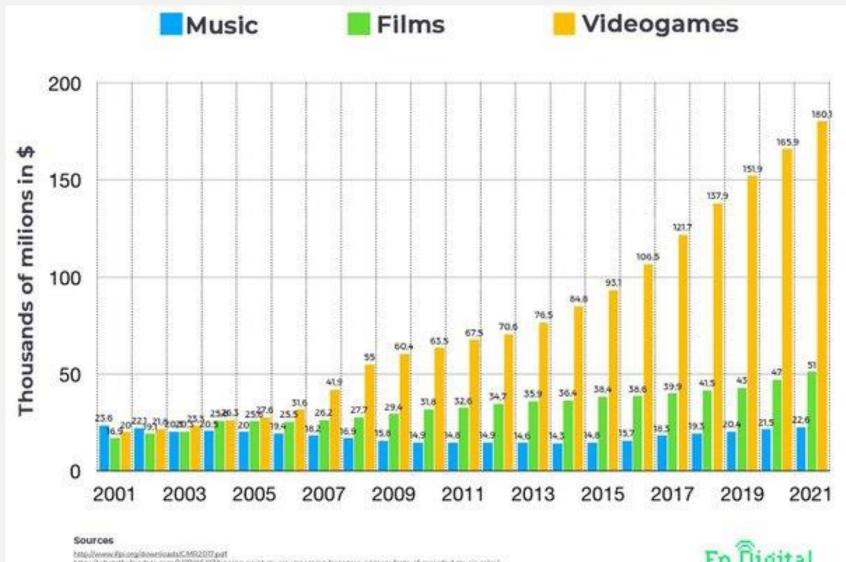




## LA GAMIFICATION

Definizioni e ricerche

### Perché si parla di gamification e lo si studia?



- E' un fenomeno molto importante a livello commerciale
- In valore cuba molto di piu' del mercato della musica e del cinema sommati assieme

https://sehatsthebigidata.com/201206/07/spping-point-music-streaming-becomes-primary-form-of-recorded-music-sales/ https://www.statista.com/topics/966/film/ https://dumiw.wordpress.com/kag/film-industry/ https://enviv.mpas.org/vpi.content/uploads/2017705/M9AA Theatrical Market Statistics 2016, Final poli

https://arstechnica.com/gaming/2006/06/gaming expected to be a 68 billion-business by 2012/ https://newnio.com/mights/articles/global-games-market-reaches-157-9-billion in 2018 mobile-games-take-half/



### 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.

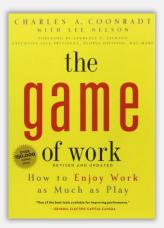


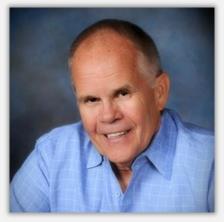


### Primi esempi moderni della gamification

- Altri tentativi di gamification, prima della sua definizione, li abbiano 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. Conradt, 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" Coonradt, 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.







### **Gamification**

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 pedagogista



Prof.ssa Romina Nesti – Univ. Firenze

### Leve forti cogenti e non spontanee

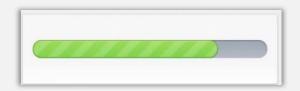


- Compiti
- Voti
- Promozioni
- Bocciature
- Punizioni

- Stipendio
- Carriera
- Promozioni
- Trasferimenti
- Licenziamenti

### Esempi di gamification e serius games a scuola

- ➤ Un professore di chimica che vuole mostrare ai suoi studenti a che punto si trovano nel corso (**obiettivo**). Il professore utilizza una barra di progresso (**Meccanica di gioco**) per mostrare agli studenti quanto manca al termine di un modulo.
- La **gamification** è diversa dai **serious game**. I serious game sono dei giochi progettati principalmente per fini diversi rispetto al semplice intrattenimento.
- ➢ Gamification: Lo studente può utilizzare un potere (Meccanica di gioco) durante il compito di matematica che dà diritto a 5 minuti extra per completare gli esercizi. Lo studente può ottenere il potere facendo tutti i compiti per casa prima del compito (Missione).
- Serious Game: Il professore sceglie di utilizzare il videogioco renovatio quest nel suo corso e nei compiti per casa. Renovatio Quest è un serious game che insegna la matematica agli studenti delle superiori. Gli studenti devono completare un GDR (gioco di ruolo) e dei puzzle per ottenere dei vantaggi durante le lezioni.







 Nei Serious Game i problemi del mondo reale sono <u>implementati</u> all'interno del gioco

 Nella Gamification il gioco è implementato <u>all'interno dei</u> problemi del mondo reale





# MECCANICHE - DINAMICHE - COMPONENTI

### **Modello MDA (Mechanics-Dynamics-Aesthetics)**

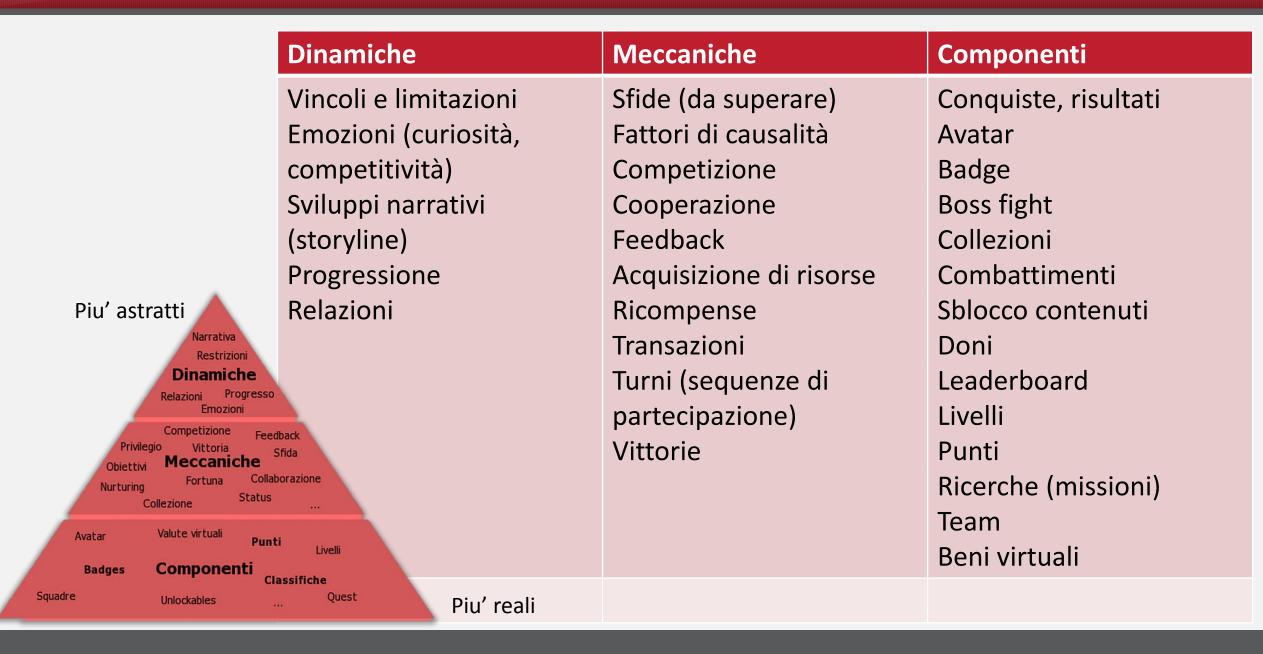
- Meccaniche Procedure e regole: cosa si puo' fare, quali sono gli obiettivi, quando li si raggiunge (punti, livelli, sfide, beni virtuali, classifiche)
- Dinamiche Comportamenti e scelte del giocatore all'interno delle regole: ricompense, stato, conquista di un risultato, espressione di se, competizione
- 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



### 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.

# Facebook



### Feedback rapido

- 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 Andreoletti Università Cattolica di Milano



### Il tempo di setup

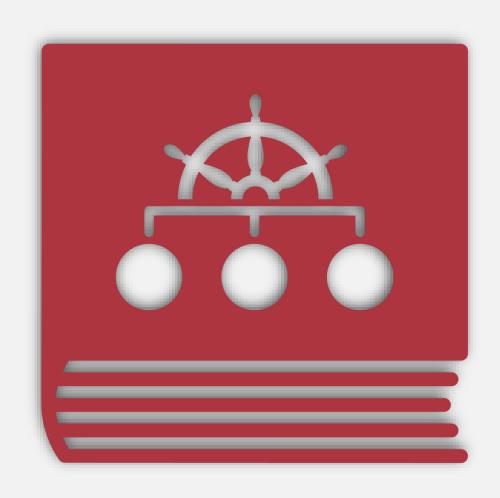


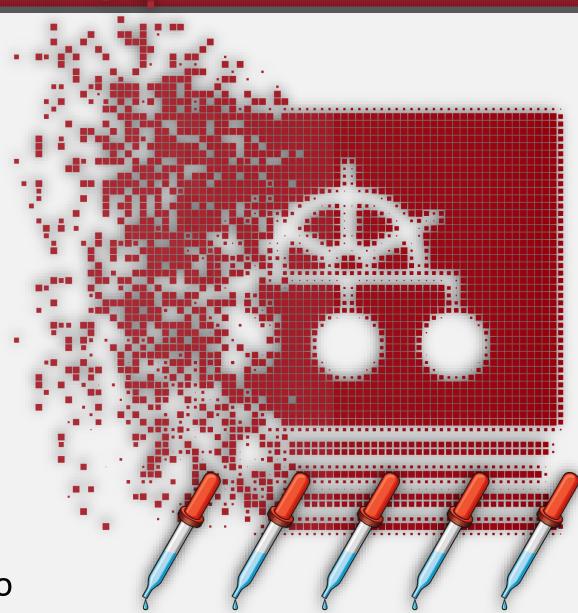
Se si ha un'ora di tempo, il setup del gioco non può essere di 30 min. ...





### Frammentazione/frazionamento delle istruzioni





Informazioni: quando e quante servono

### Chi sono i giocatori – tassonomia di Richard Bartle



By Anna Rita Vizzari

# ENGAGEMENT coinvolgimento con attrazione

Dimmi e io dimentico Insegnami e potrei ricordare Coinvolgimi e io imparo.

**Benjamin Franklin** 

### **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

#### Come comunicare ...



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

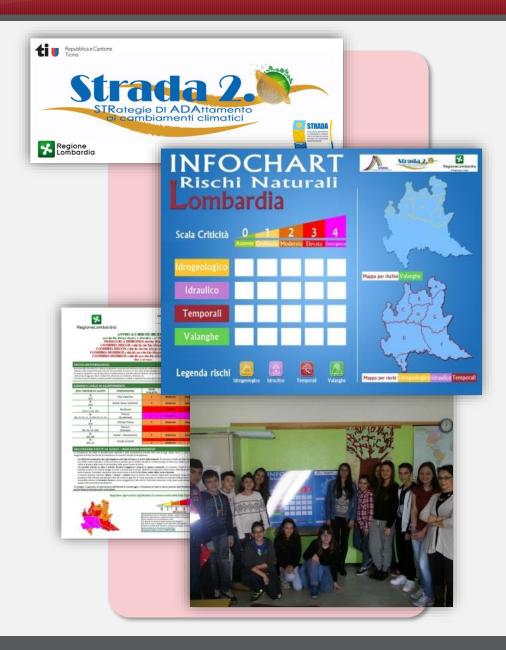
## CONDIZIONI – VINCOLI – OPPORTUNITÀ

#### La Protezione Civile a scuola - Iniziative spontanee





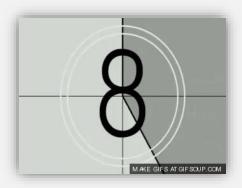
#### Approccio top down - materiali didattici definiti - rigidi disciplinari





#### Vincoli delle scuole

- 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)







#### Presupposti

Primaria					Secondaria prima grado		
ΙA	ΠA	III A	IV A	VA	IA	IIA	III A
IB	II B	III B	IV B	V B	ΙB	II B	III B
1 C	II C	III C	IV C	V C	I C	II C	III C
ID	II D	III D	IV D	V D	ID	II D	III D
ΙE	II E	III E	IV E	VE	ΙE	II E	III E

Interventi verticali

Interventi orizzontali

Interventi spot



#### Vincoli nei volontari

- 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





#### 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







### RAZIONALIZZARE GLI INTERVENTI

Contenuti pregiati – selezionare i contenuti

#### Macro messaggi

Secondarie Secondo grado (superiori)

Agire (imparare a fare qualcosa)

Secondarie Primo grado (medie)

Sapere (conoscere i rischi)

Primarie (elementari)

Salvarsi (autoprotezione)

#### Programma modulare

Secondarie Secondo grado (superiori)

#### **Avvicinamento al volontariato**

Secondarie Primo grado (medie)

### Concetti di rischio piani emergenza

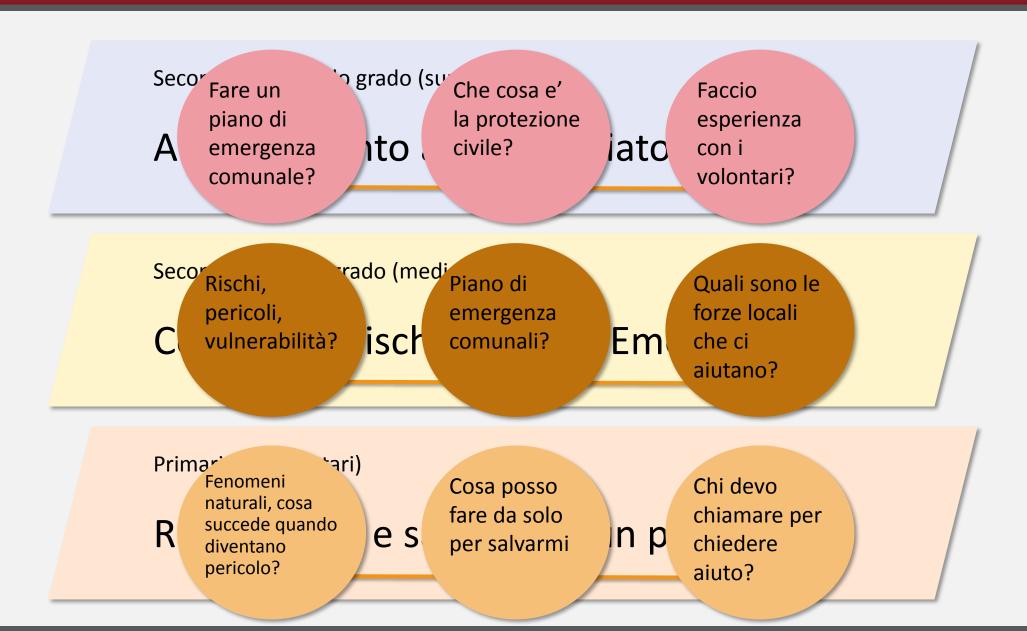
Primarie (elementari)

Riconoscere e salvarsi da pericoli

#### Programma modulare

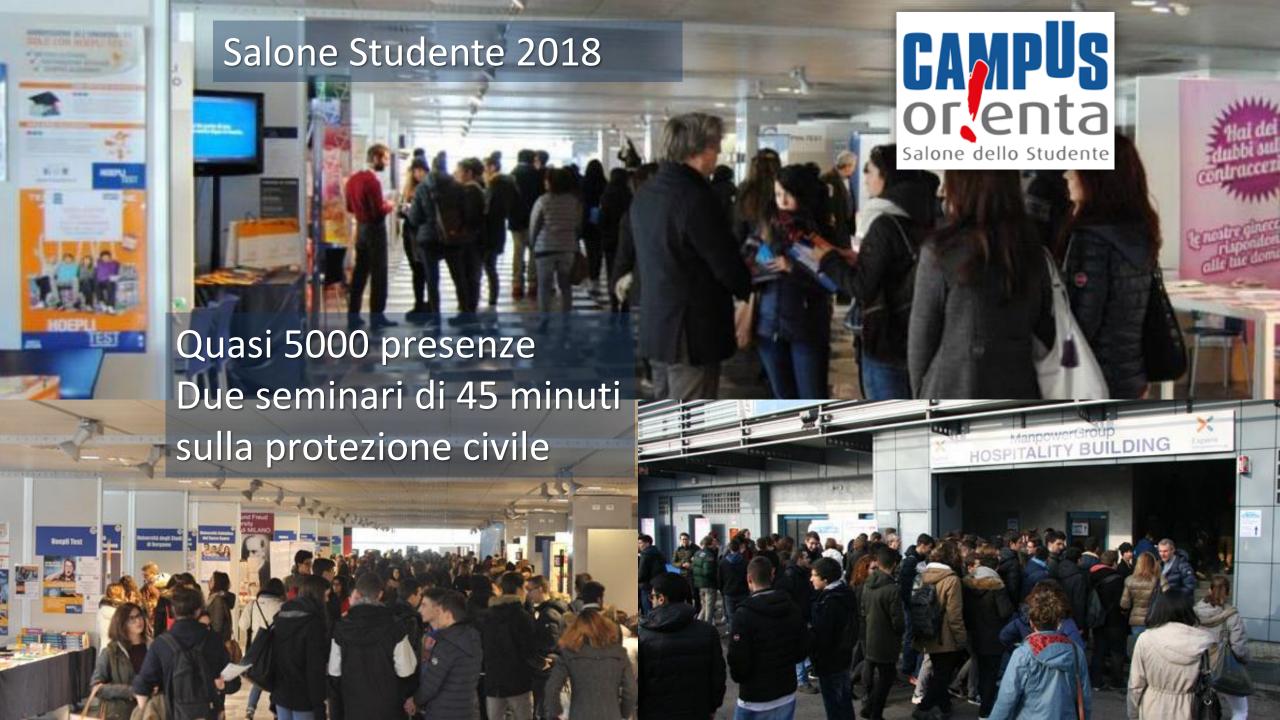
Secondarie Secondo grado (superiori) Avvicinamento al volontariato Secondarie Primo grado (medie) Concetti di rischio Piani di Emergenza Primarie (elementari) Riconoscere e salvarsi da un pericolo

#### Programma modulare



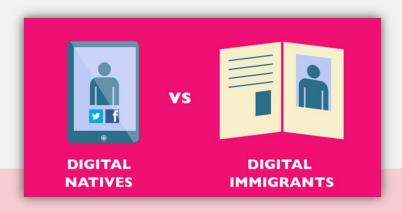
## CASE STORY INIZIALE

Rivediamo le meccaniche e driver





#### 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?



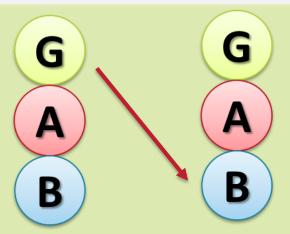


Sala Agora' 10/11-04-2018 ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min La Protezione Civile - compiti e funzioni



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 (Comitate Coordinamente del Volontariato di Monza e Brianza) info@ccv-mb.org www.ccv-mb.org

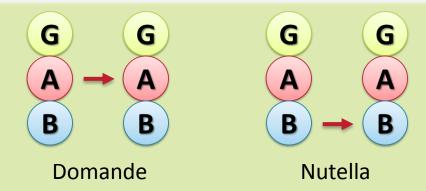


L'istituzione ha organizzato questo seminario, a cui non dovresti mancare perché parla di cose molto importanti che probabilmente non sai.

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

#### Seminario o gioco?





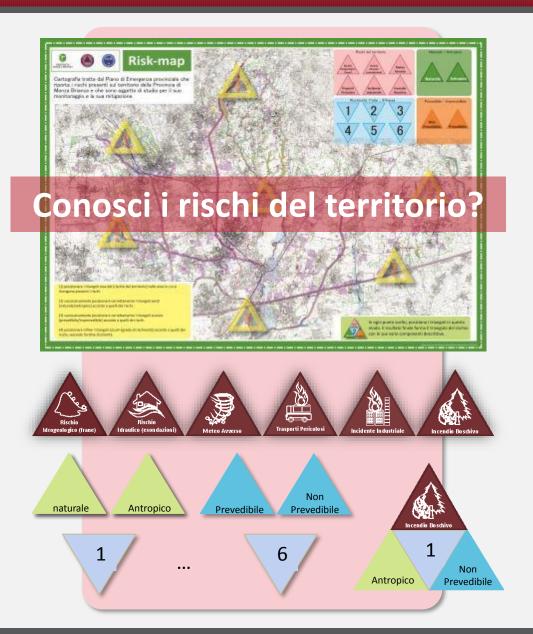
- Orari, flusso continuo
- Tabelloni che ricordano dei giochi
- Conosci i rischi del tuo territorio? Sai cosa fa la protezione civile? Conosci il sistema di protezione civile?
- Nutella, motivazione forte e indipendente (forzatura istintiva)



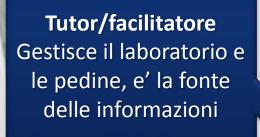




#### Risk-map e Risk-system







Informazioni quando servono, quelle che servono



Killer -> 15min Explorer -> 45 min

> Azione/interazione Il partecipante sviluppa

> > il «gioco»

Durata:

**Partecipante** 

Coinvolgimento attivo

chiede e posiziona le

pedine

«Slides destrutturate» Pedine su grafica ricompongono le slides Definiscono l'argomento

Setup a tempo «zero»

Anatomia di un laboratorio didattico

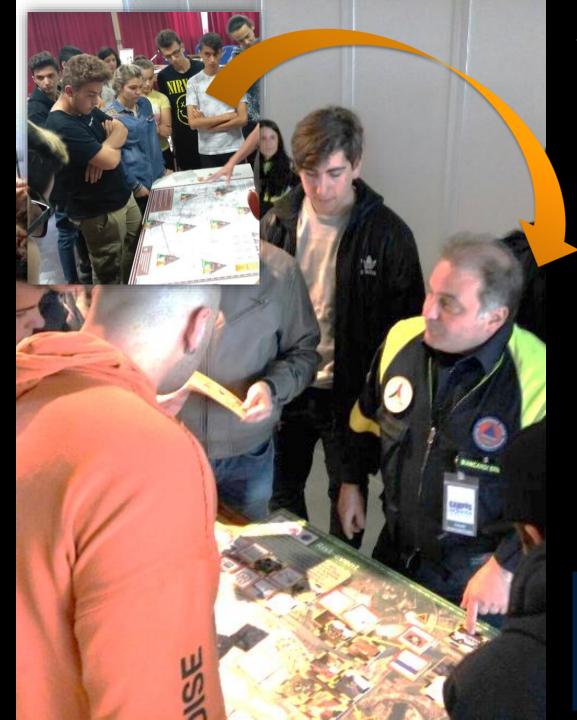




#### Ruolo del «facilitatore»







Anno 2018



Comunicazione tra pari Junior ambassador



### **APPROCCI NON «FRONTALI»**

Alcuni esempi di attività svolte

#### Parole chiave di un progetto:



## Intervento nelle scuole elementari - medie

**Creare un ambiente diverso** da quello della scuola (palestra)

Lavorare con piccoli gruppi

Tenere alta l'attenzione (cambiando gli argomenti ogni 40/45 min)

Teoria in pratica in egual misura

Dare un obiettivo

#### Parole chiave di un progetto:



#### Parole chiave di un progetto:



## Campo scuola di una settimana

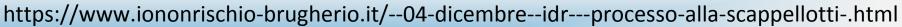
Creare un ambiente diverso da quello della scuola (campo attendato)

Lavorare con piccoli gruppi, teoria in pratica in egual misura

Dare loro un obiettivo di gruppo: elaborare e presentare un loro piano di emergenza comunale (PEC).

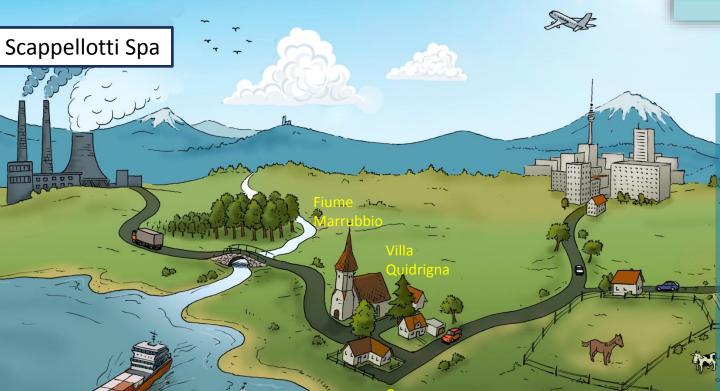
Dare un obiettivo personale: insegnare ai genitore cosa hanno appreso, ricaduta dell'apprendimento







# La storia di Filippo





Attività «Responsabilità e cittadinanza»;

Si racconta la storia

Si rappresenta il processo

Si parla delle conclusioni

	colai fabbrica da lavoro a un sacci n persone, usa gli alberi da sempr e non fa nulla di illegale! Non se possono prendere con vol!	IMPUTATIQuindaco di Mocilla Costruire strade e ponti è dindispensabile per garantre una a civile e moderna a tutti. Se il nuo la ponte ha creato dei problemi al mon è certo colpa tua! Obiettivanon farsi dichiarare colpevole.
dello Stato! Ognuno deve assur le sue responsabilità, non inquir	olpladeglio proprio vedere come fara ensisostenere che un fiume che a	L'AVVOCATO in Questa storia i i è stata raccontat agatal signor Flippo e non sei coin yarvuoi aiutare il tuo cliente a capire a chi è veramente la colpa. Obiettivafare in modo che il processo si svolga in ordine e ci tutti possano dire quel che samp
quadrati di bosco e adesso la te	ral paesaggio, significa non saper più come si comporterà il territor mozorrere più rischi.	TESTIMONE dimatologo doffmai al livello planetario abbiano e rotto degli equilibri. Servono reggi o esevere per non inquinare e non costruire troppo, il resto serve app e Obiettividar condannare il minista dell'ambiente.
ma non puoi fare nulla e non sa come obbligarli a rispettare il fiu	e II papà di Filippo curava la terra, sistemava gli argini, teneva il fiu nesgombro ora invece! Filippo n	Protezione Civile Questa zona ormai è praticamen ne abbandonata a se stessa; cosa no credevano che sarebbe succesa er l'Ognuno deve impegnarsi se vog stare tutti sicuri.
senza nessuna perizia! Chi ha d l'appatto non si è preoccupato d sicurezza, ma solo della spesa d fare bella figura con gli elettori!	atospesso temporali quand'ero pio ellae non erano così forti. Così era disemplice convivere con l'acqua	Gli alberi del bosco, che sono sta plabbattuti dalla fabbrica, erano al più loro posto da centinala di anni. e dDavvero qualcuno può credere cambiare così un territorio non d



Circa 5,5 x 5,5 cm







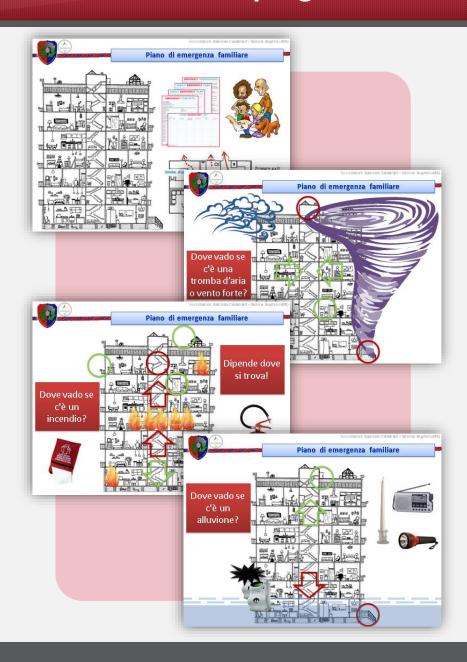
# Raffigurare concetti noti con informazioni conosciute

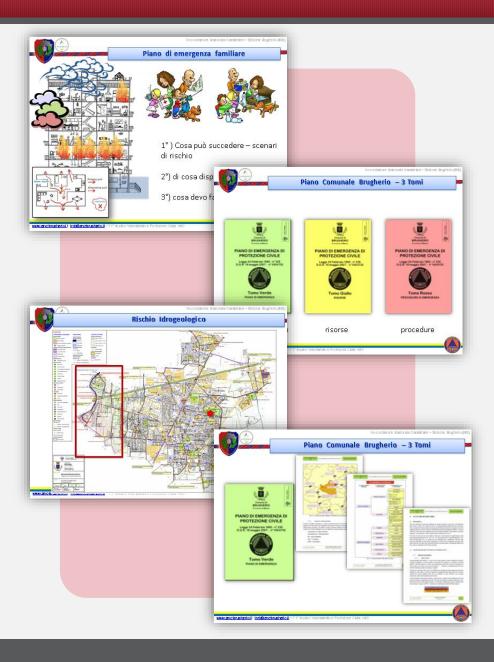
I **cartoni animati** padroni dei quatto elementi -> per spiegare i rischi naturali

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

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

Cercare di mettere in blanda competizione i gruppi









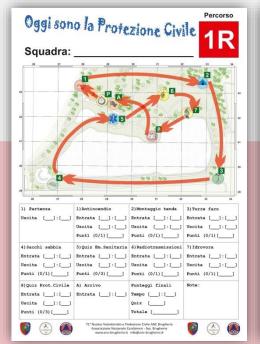
# Diffondere le buone pratiche di protezione civile coinvolgendo la cittadinanza

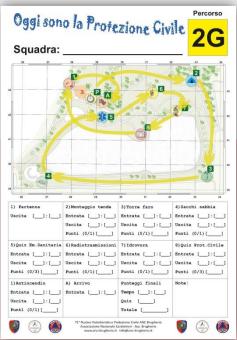
Progettare l'evento per le **famiglie** in modo che possano partecipare tutti bambini, ragazzi, adulti, anziani.

La parte didattica è fusa con quella ludica: è una gara ma non vince chi è più veloce ma chi è più bravo.

Mettere in condizione i partecipanti di prepararsi prima (quiz on line)

Gadget e merenda per tutti

















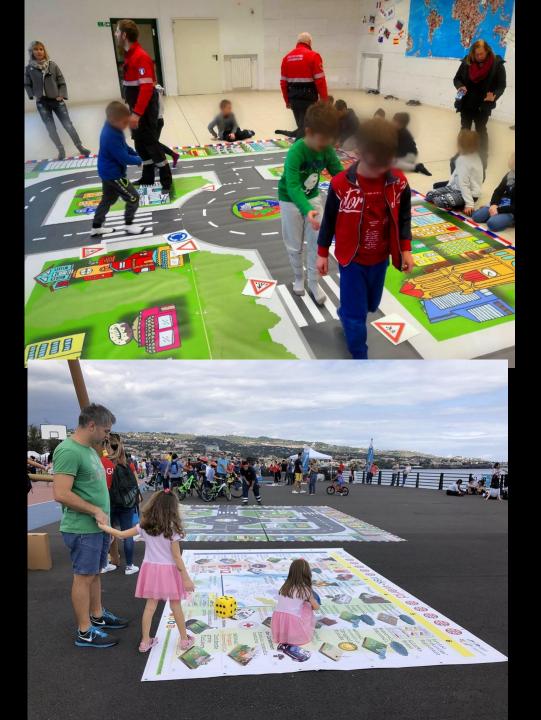
ART ATTACK del piano di emergenza (risk-map)

# Art Attack – scuola media



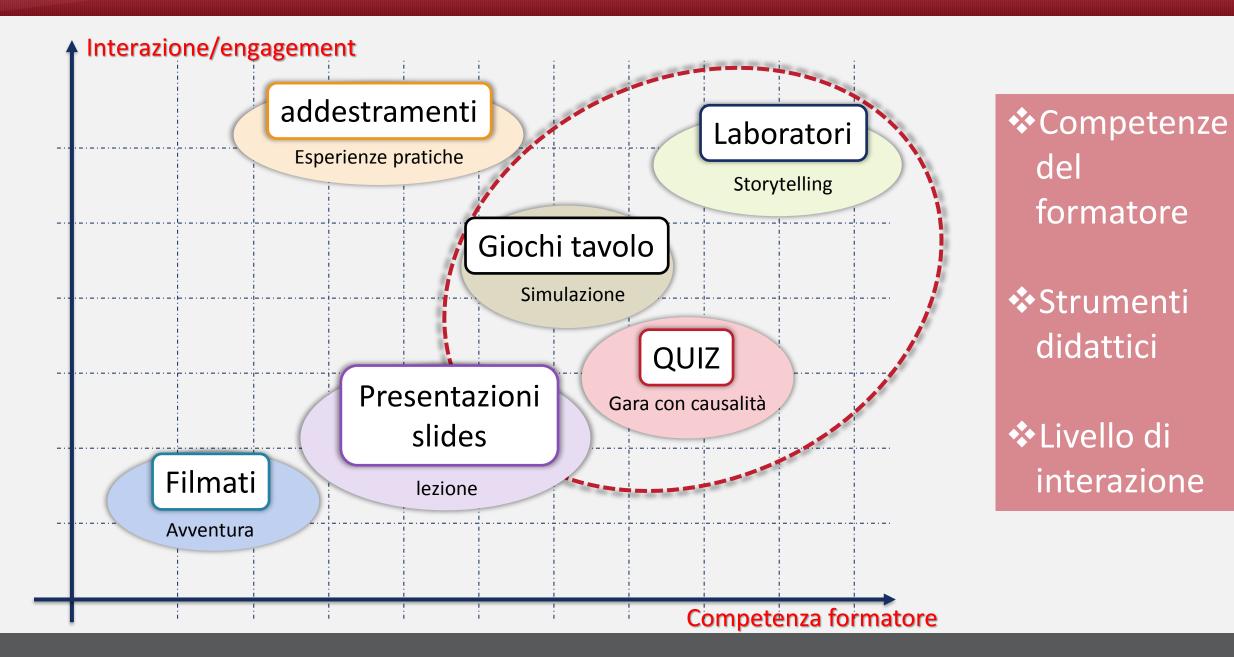








### Strumenti di lavoro



# Caratteristiche dominati del gioco









# THANKS YOU!