Co.De.

Modulo 2 - Apprendimento attraverso la co-progettazione con i giochi di ruolo

Unità 2.1 — Introduzione: Definizione della metodologia e dell'approccio pedagogico

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.
Numero del progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Indice

1 Definizione e fondamenti
Comprendere la metodologia e le sue basi teoriche

2 Valore e competenze
Perché utilizzarla? (Vantaggi per gli studenti e allineamento con le competenze UE)

3 Il ruolo dell’insegnante
Dal ruolo di trasmettitore a quello di facilitatore

4 Applicazione pratica
Un esempio di micro-simulazione ("Fast Starter")

5 Riepilogo e prosieguo
Sintesi e introduzione all’Unità 2.2

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Definizione e fondamenti

Che cos'è? Una simulazione strutturata di stakeholder reali per far emergere esigenze, vincoli e compromessi.

Il triangolo metodologico

Costruttivismo – Imparare facendo e costruendo conoscenza.

Apprendimento basato sull'indagine / PBL– Guidato da problemi e domande del mondo reale

Design Thinking – Processo iterativo centrato sull'empatia verso l'utente.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Valori e competenze

Perché il gioco di ruolo?

- **Autonomia degli studenti:**
Assunzione di responsabilità rispetto ai risultati.
- **Empatia:**
Inclusione attraverso molteplici prospettive.
- **Trasferimento autentico:**
I risultati influenzano i processi scolastici reali

Competenze chiave (UE e Bloom)

- **Dimensione cognitiva:**
Comprendere ⟶ Analizzare ⟶ Creare
(Artefatti decisionali)
- **Competenze:**
Alfabetizzazione, cittadinanza e imprenditorialità

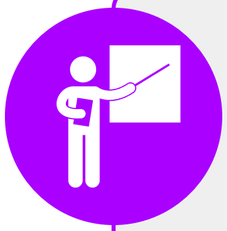
Co-funded by the European Union

Co.De.

Il ruolo e i principi dell'insegnante

Il cambiamento: da "trasmettitore" a "facilitatore/moderatore"

Principi fondamentali e misure di salvaguardia



Sicurezza psicologica

- Costruire fiducia e inclusione



Facilitazione non giudicante

- Guidare il processo, non la risposta



Gestione strutturata del tempo

- Utilizzare il "time-boxing" per mantenere la concentrazione



Riflessione basata su prove

- Miglioramento continuo

Co-funded by the European Union

Co.De.

Applicazione pratica (Fast Starter)

Scenario: Definizione di una "politica equa sui compiti a casa”

Fasi dell’attività

Assegna i ruoli (2 min)

Studente vs.

Genitore vs.

Insegnante

Azione

Raggruppare le idee → Votare → Concordare un criterio

Riflessione

Discutere l'assunzione di prospettiva e i compromessi

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riepilogo e prossimi passi

Riepilogo

Il gioco di ruolo è uno strumento che favorisce l'empatia, il processo decisionale democratico e il pensiero visibile.

Prossimo argomento (Unità 2.2)

Adattare contesto, scopo e competenze.

Valutazione

Ricordate che la valutazione finale del modulo richiede un tasso di successo dell'80%.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riferimenti

https://www.youtube.com/watch?v=54HTo63K4D4 Supporta la definizione di base della metodologia di co-progettazione
https://repository.isls.org/bitstream/1/3563/1/606-612.pdf Aiuta a sostenere il cambiamento nell'atteggiamento dell'insegnante (facilitatore) e nelle dinamiche di collaborazione
https://www.google.com/search?q=https://run.unl.pt/bitstream/10362/126557/1/Design_as_a_process_tool_of_collaborative_and_multidisciplinary_learning_in_society.pdf Supporta l'ancoraggio teorico su come la progettazione (e il gioco di ruolo come suo strumento) costruisca la conoscenza

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 2.1

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.