Co.De.

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

Unità 2.3 - Esempi di scenari

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 Scenario A: Riorganizzazione degli spazi
(La "Mensa dei sogni")

2 Scenario B: Politica scolastica
(Il dibattito sulla "cittadinanza digitale")

3 Scenario C: Progettazione del programma didattico
(La pianificazione della "Settimana dei progetti")

4 Adattare la complessità
Dagli scenari micro a quelli macro

5 Riepilogo e passi successivi
Preparazione allo strumento di progettazione

Co-funded by
the European Union

Co.De.

A: Riprogettazione degli spazi (La "Mensa dei sogni")

Contesto



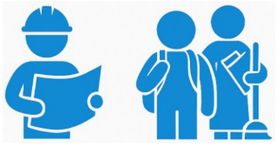
- La mensa scolastica è rumorosa e disorganizzata

La sfida



- Riprogettare la disposizione per migliorare la circolazione e il benessere

Ruoli



- **Architetto**: si concentra sul budget e sulle norme di sicurezza.
- **Studente**: desidera comfort, servizio veloce e musica.
- **Personale**: ha bisogno di facilità di pulizia e code ordinate

Obiettivo di apprendimento



- Comprendere **i vincoli rispetto ai desideri** (STEM e Design Thinking)

Co-funded by
the European Union

Co.De.

B: Regolamento scolastico (Il "Codice dello smartphone")

Contesto



- Conflitti sull'uso dei cellulari in classe/durante le pause

La sfida



- Creare insieme una "Politica di uso corretto" accettabile per tutti

Ruoli



- **Genitore:** preoccupato per la dipendenza dallo schermo e il cyberbullismo
- **Insegnante**: ha bisogno di concentrazione e meno distrazioni durante le lezioni
- **Studente influencer:** vede i telefoni come strumenti creativi per i contenuti

Obiettivo di apprendimento



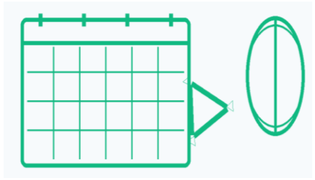
- **Negoziazione civica** e cittadinanza digitale

Co-funded by the European Union

Co.De.

C: Progettazione del programma didattico (La "Settimana verde")

Contesto



- La scuola vuole organizzare una settimana dedicata alla sostenibilità

La sfida



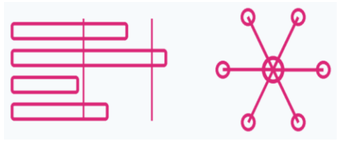
- Selezionare attività coinvolgenti, educative e a basso costo

Ruoli



- **ONG locale**: desidera workshop scientifici di grande impatto
- **Studente disinteressato**: desidera attività divertenti all'aperto, niente lezioni frontali
- **Amministrazione scolastica**: preoccupata per gli orari e la logistica

Obiettivo di apprendimento



- **Gestione del progetto** e coinvolgimento della comunità

Co-funded by the European Union

Co.De.

Adattare la complessità (scalabilità)

Micro-scenari (15-30 min)

- Concentrarsi su un unico argomento (ad esempio: «Dove collocare i contenitori per la raccolta differenziata?»)
- Ruoli limitati (2-3 persone) e spazio sufficiente sia per l'azione che per la riflessione

Macro-scenari (Basati su progetti)

- Arco narrativo su più sessioni (ad es. "Progettare la nuova biblioteca scolastica")
- Include ricerca, interviste a soggetti interessati reali e prototipazione

Regola fondamentale

- La complessità deve corrispondere all'età e al livello di autonomia degli studenti

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riepilogo e prossimi passi

Riepilogo

Gli scenari consentono agli studenti di esercitare l'empatia in spazi sicuri (fisici, normativi o curricolari)

Ponte verso l'Unità 2.4

- "Ora che abbiamo gli scenari, come li strutturiamo?"
- **Prossimo passo**: lo strumento per la progettazione di scenari di apprendimento (modello e guida)

Valutazione

Tenete a mente questi esempi per il quiz del modulo

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riferimenti

https://www.researchgate.net/publication/230727807_A_sound_foundation_What_we_know_about_the_impact_of_environments_on_learning_and_the_implications_for_Building_Schools_for_the_Future *Una solida base? Cosa sappiamo sull'impatto dell'ambiente sull'apprendimento*
https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship Cittadinanza digitale nelle scuole: nove elementi che tutti gli studenti dovrebbero conoscere
https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf La partecipazione dei bambini: dal tokenismo alla cittadinanza
https://www.sparqs.ac.uk/ch/E3%20Student%20Participation%20in%20Curriculum%20Design%20-%20Catherine%20Bovill.pdf *Un modello di partecipazione attiva degli studenti alla progettazione del programma di studi*
https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf Oltre il Net Zero: un approccio progettuale sistemico

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 2.3

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.