Co.De.

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

Unità 2.4 — Lo strumento per la progettazione didattica collaborativa

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 Presentazione dello strumento
Il modello di gioco di ruolo Co.De.

2 Fase 1: Preparazione
Definizione degli obiettivi e dei ruoli

3 Fase 2: La sceneggiatura dell'azione
Progettazione del conflitto e dell'ambiente

4 Fase 3: Il risultato
Materiali e criteri di valutazione

5 Fase 4: Il debriefing
Strutturare la riflessione

6 Riepilogo e passi successivi
Passaggio alle risorse esterne

Co-funded by
the European Union

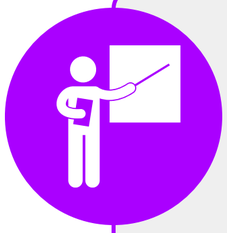
Co.De.

Introduzione allo strumento (The Canvas)

Di cosa si tratta? Un modello operativo passo dopo passo per progettare sessioni di gioco di ruolo orientate alla co-progettazione.

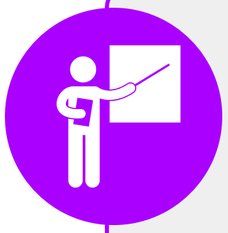
Perché utilizzarlo? Per garantire l'allineamento tra il "divertimento" della recitazione e **gli specifici Obiettivi di Apprendimento**

I 4 pilastri dello strumento



Contesto

- Problema reale



Cast

- Parti interessate (Persone)



Conflitto

- La tensione da risolvere



Conclusione

- La soluzione concreta

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 1: Preparazione
Obiettivi e ruoli

Definisci il "perché"

Selezionare le competenze (ad es. Empatia, Negoziazione) dal quadro UE.

Progettare il "chi"

Crea 3-4 ruoli distinti con **Agende Nascoste** in conflitto. Suggerimento: evitare la contrapposizione "Bene contro Male"; puntare a una prospettiva "Valido contro Valido"

Stabilisci i vincoli

Limiti di tempo, budget o confini fisici

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 2: Il copione dell'azione

L'«incidente scatenante»

Come inizia la simulazione? (ad es. un'e-mail frenetica, una notizia dell'ultima ora)...

L'ambiente

Fisico: disposizione della sala (tavoli rotondi vs. lati opposti).
Aspetti digitali: bacheche online (Miro/Padlet) per la registrazione delle decisioni

Regole di ingaggio

Chi parla e quando?

Come si votano le decisioni?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fasi 3 e 4: Risultati e analisi

Il prodotto (il "Cosa")

- Gli studenti devono produrre qualcosa di tangibile (bozza di politica, prototipo, manifesto)

Il debriefing (il "E allora?")

- **De-roling:** uscire dal personaggio.
- **Domande di riflessione:** "Cosa è stato frustrante?", "La voce di chi è stata ignorata?", "In che modo questo si applica alla vita scolastica reale?"

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riepilogo e prossimi passi

Riepilogo

Lo strumento trasforma un'idea generica in un piano didattico ben strutturato utilizzando i 4 pilastri (Contesto, Personaggi, Conflitto, Conclusione)

Prossimi passi

Risorse esterne: dove trovare copioni esistenti e ricerche

Promemoria finale

Utilizza questo strumento per prepararti alla valutazione finale

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Riferimenti

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf
Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ
Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). *Vuoi usare il gioco di ruolo? Un nuovo approccio alla pianificazione*

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf
Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). *Massimizzare l'apprendimento: l'uso del gioco di ruolo in classe*

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
Maier, H. (2002). Gioco di ruolo: strutture e obiettivi educativi

http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf
Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Ambienti di gioco di ruolo online per l'istruzione superiore

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 2.4

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.