



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



CAMPUS
or!enta
Salone dello Studente

Quasi 5000 presenze
Due seminari di 45 minuti
sulla protezione civile





Perché entrare?
Perché restare?

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/ccv-mb

- ❖ Conosci i rischi del tuo territorio?
- ❖ Sai cosa fa la protezione civile?
- ❖ Conosci il sistema di protezione civile?





L'esca ha
funzionato

MISSION

Non ci saranno mai abbastanza soccorrittori
per tutte le vittime

Creare una comunità resiliente contribuisce a
ridurre questo divario



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' volte a ridurre la possibilita' che si verifichino danni conseguenti a eventi di rischio.
4. Sono attivita' di prevenzione non strutturale:
 - a) l'allertamento del Servizio nazionale, articolato in monitoraggio e di sorveglianza in tempo reale;
 - b) la pianificazione di protezione civile, come definita all'articolo 3, comma 1;
 - c) la formazione e l'acquisizione di ulteriori competenze;
 - d) l'applicazione e l'aggiornamento della normativa;
 - 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 comunita' 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 del Servizio nazionale al fine di promuovere l'esercizio in condizioni realistiche;
 - h) le attivita' di cui al presente comma svolte in collaborazione con organismi internazionali, al fine di promuovere l'esercizio in condizioni realistiche;
 - i) le attivita' volte ad assicurare il raccordo tra le diverse competenze del territorio per gli aspetti di competenza del Servizio nazionale;
5. Sono attivita' di prevenzione strutturale di protezione civile:
 - a) la partecipazione all'elaborazione delle linee guida e dei programmi o derivanti dalle attivita' 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.



OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

17 OBIETTIVI PER TRASFORMARE IL NOSTRO MONDO

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ 	2 SCONFIGGERE LA FAME 	3 SALUTE E BENESSERE 	4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ 	5 PARITÀ DI GENERE 	6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI 
7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE 	8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA 	9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE 	10 RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE 	11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI 	12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI 
13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO 	14 LA VITA SOTT'ACQUA 	15 LA VITA SULLA TERRA 	16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE 	17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI 	 OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

17 OBIETTIVI PER TRASFORMARE IL NOSTRO MONDO

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ 	2 SCONFIGGERE LA FAME 	3 SALUTE E BENESSERE 	4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ 	5 PARITÀ DI GENERE 	6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI
7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE 	8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA 	9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE 	10 RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE 	11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI 	12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI
13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO 	14 LA VITA SOTT'ACQUA 	15 LA VITA SULLA TERRA 	16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE 	17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI 	 OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

CHE COSA E' IL GIOCO





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

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





Che cosa è 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

Perché il gioco

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!



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)



Johan Huizinga

“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)

A caccia di una definizione....

Un'attività è gioco solo se è: **libera, regolata, separata, fittizia, improduttiva, incerta.**

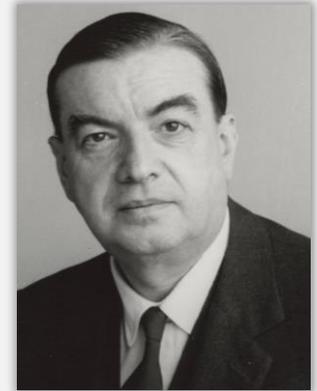
Caillois definirà anche 4 categorie ludiche: **Agon, Alea, Mimicry, Ilinx**

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”

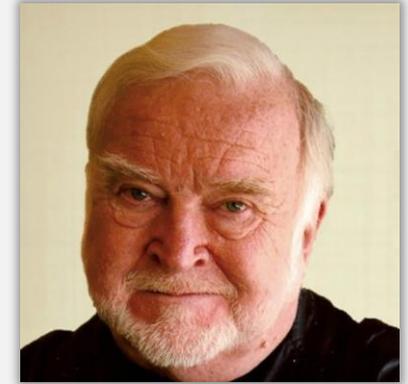
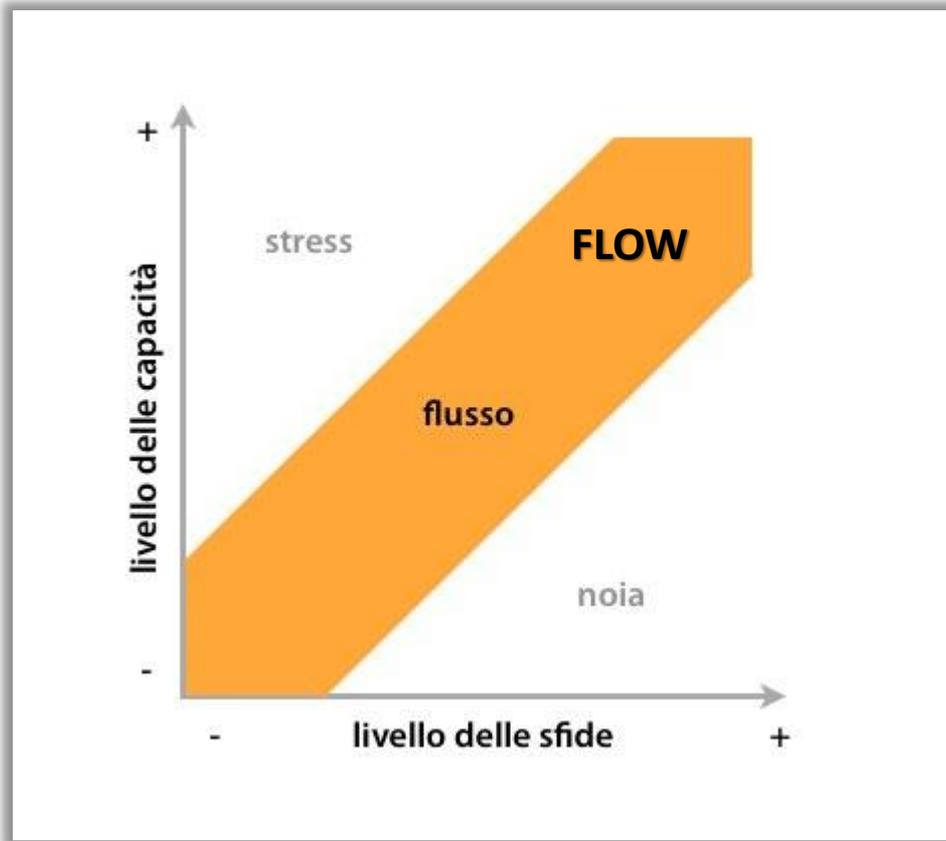
Roger Caillois



Le 4 categorie di Caillois

	 AGON	 ALEA	 MIMICRY	 ILINX
PAIDIA chiasso cruciverba LUDUS	corse lotta scacchi sport	conta testa e croce roulette lotterie	bambola maschera teatro spettacolo	roteare altalena luna-park alpinismo

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

CONDIZIONI – VINCOLI – OPPORTUNITA'

Iniziativa spontanee



Iniziativa spontanea



Presupposti

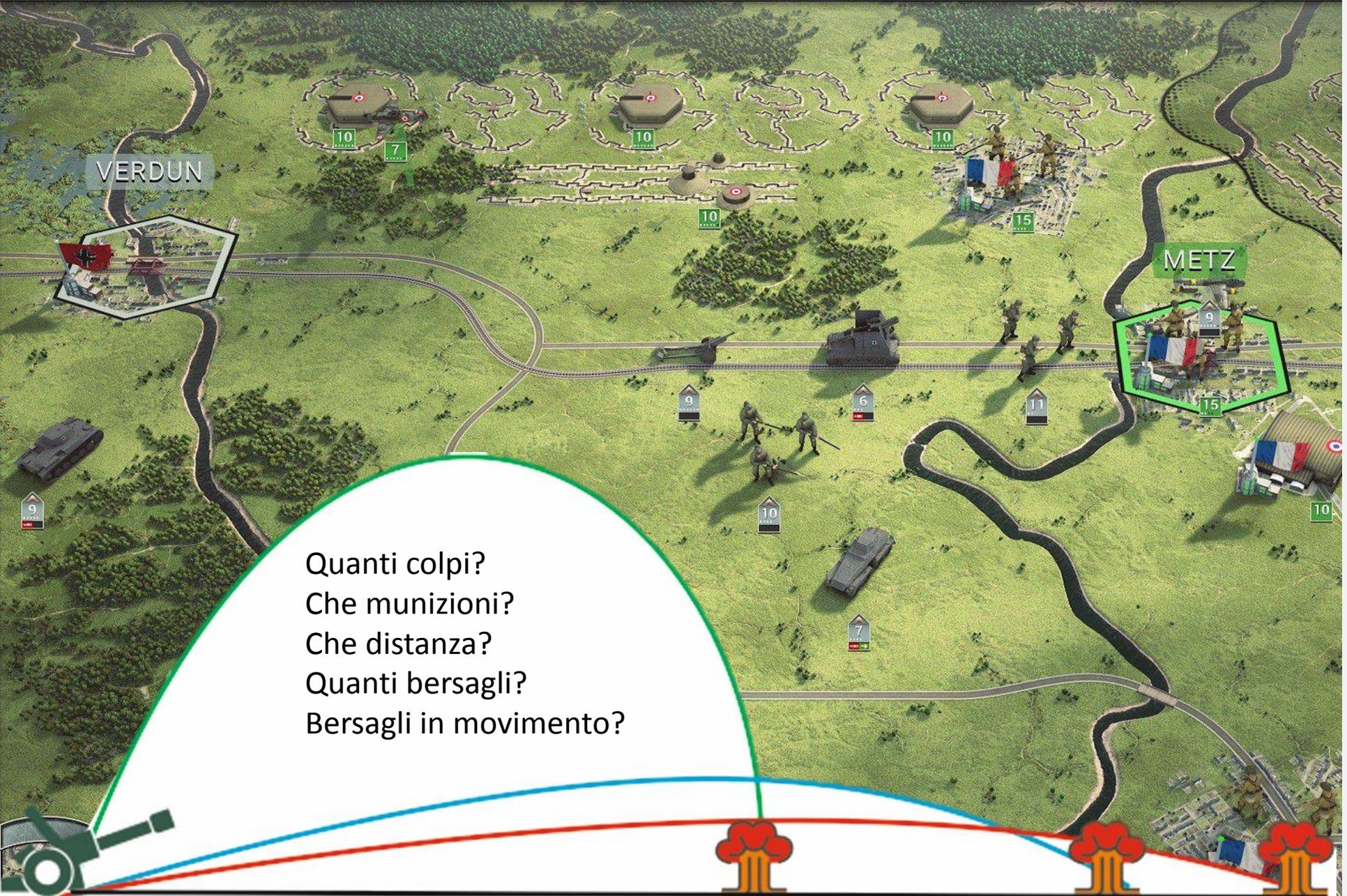
Primaria					Secondaria prima grado		
I A	II A	III A	IV A	V A	I A	II A	III A
IB	II B	III B	IV B	V B	I B	II B	III B
IC	II C	III C	IV C	V C	IC	II C	III C
ID	II D	III D	IV D	V D	ID	II D	III D
IE	II E	III E	IV E	V E	IE	II E	III E

Interventi verticali

Interventi orizzontali

Interventi spot





VERDUN

METZ

Quanti colpi?
Che munizioni?
Che distanza?
Quanti bersagli?
Bersagli in movimento?

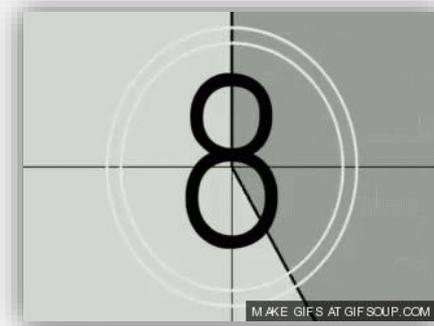
mortaio

obice

cannone

Vincoli delle scuole

- **Quanti interventi** possiamo fare: uno quando capita e 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)



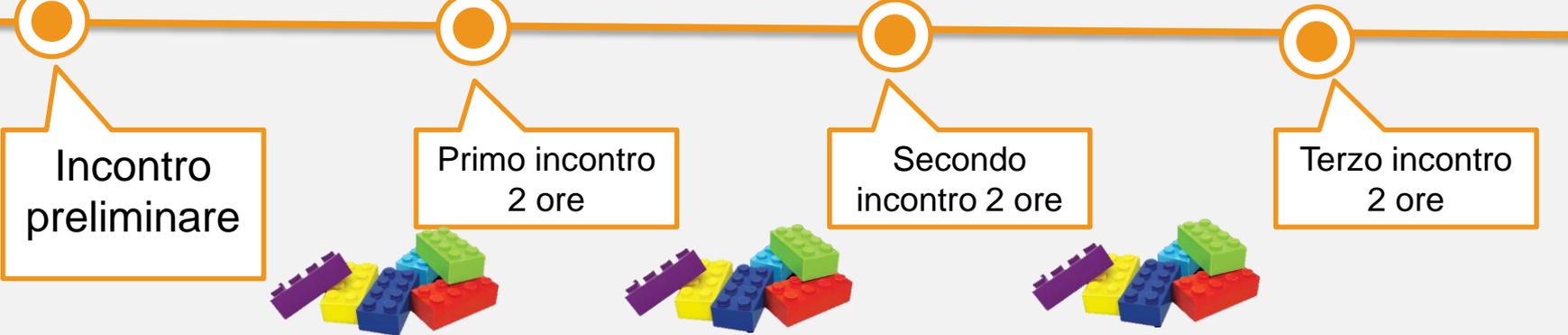
- **Disponibilità** – non tutti sono liberi di mattino in giorni lavorativi -> **i più disponibili sono i pensionati**
- **Capacità** - Non tutti sono dei docenti capaci di interagire efficacemente con i bambini/ragazzi -> **formazione adeguata**
- **Messaggi** -> talvolta si tende a presentare l'associazione piuttosto che aiutare i cittadini ad autoprotettersi -> **dare linee guida**



Approccio top down – rigido disciplinare



Io Non Rischio Scuole - Struttura incontri



Incontro
preliminare

Primo incontro
2 ore

Secondo
incontro 2 ore

Terzo incontro
2 ore

RAZIONALIZZARE GLI INTERVENTI

Macro messaggi

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?

nto

Che cosa è la protezione civile?

iato

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 ...



Per i partecipanti e che sia

...

Evento memorabile

Che si ricorda il messaggio

...

Che si ricorda l'emozione

Come comunicare ...



**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

USARE TUTTE LE LEVE

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 NON VERBALE



UDITIVO



CINESTETICO



Visivo-verbale

Preferenza per la letto-scrittura: si impara leggendo

Visivo non verbale

Preferenza per immagini, disegni, fotografie, simboli, mappe concettuali, grafici e diagrammi: tutto ciò che riguarda il “Visual learning”

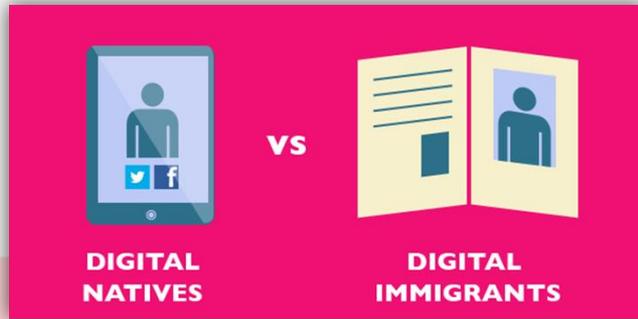
Uditivo

Privilegia l’ascolto: è favorito dall’assistere a una lezione, partecipare a discussioni e dal lavoro con un compagno o a gruppi

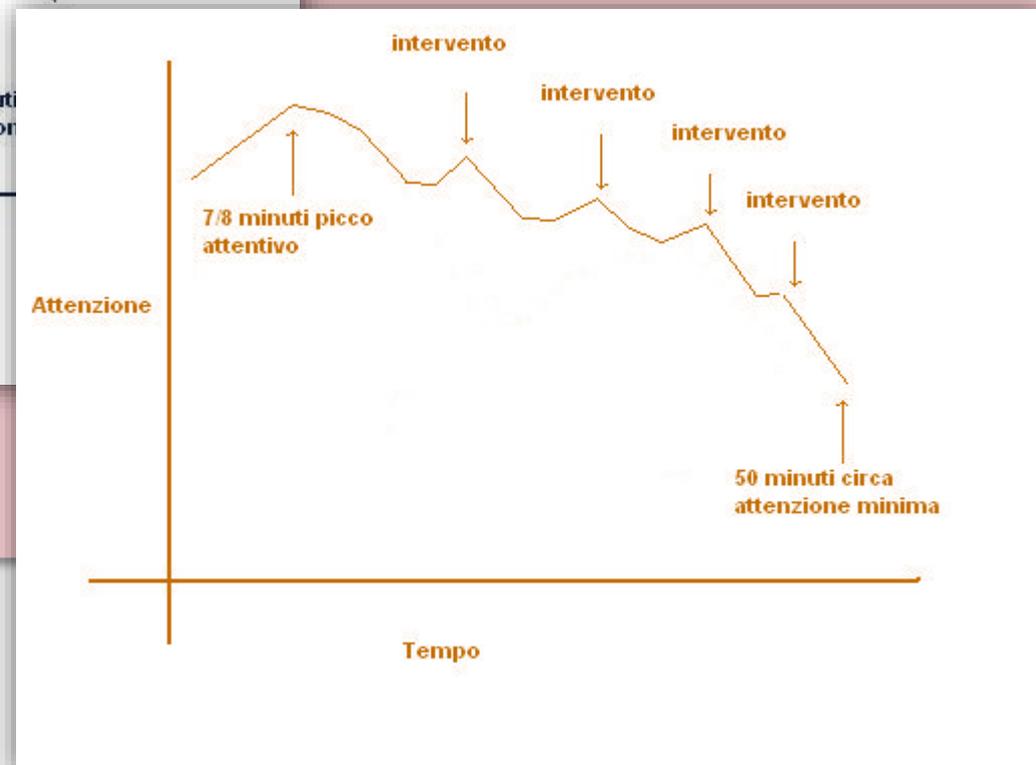
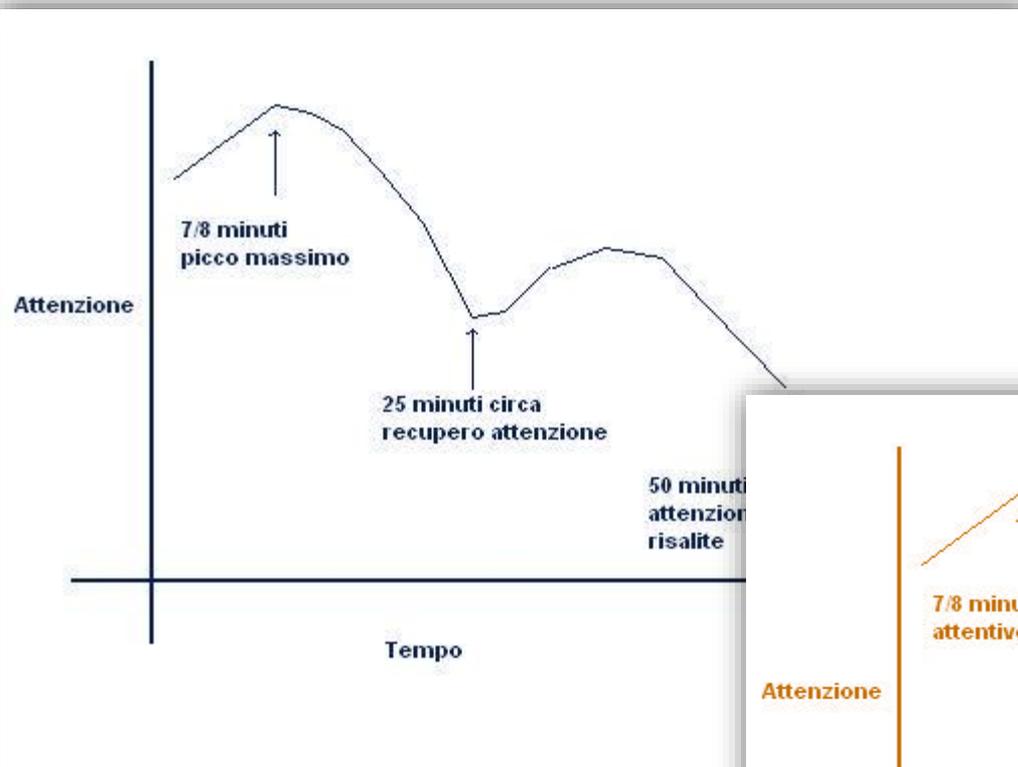
Cinestetico

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

Nuovi linguaggi



Curve di attenzione



Curve di attenzione

Attenzione

7/8 minuti
picco mass

LA Scuola di Poker

NEGOZIO

ISCRIVITI GRATIS

LOGIN

0000 0000 0000 0000
VIP
123 4567

ISCRIVITI PROMOZIONI POKER ROOM LEZIONI DI POKER VIDEO FORUM COACH TEAM PRO

VIVERE IL POKER

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

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

Intervento

7/8 minuti circa attenzione minima

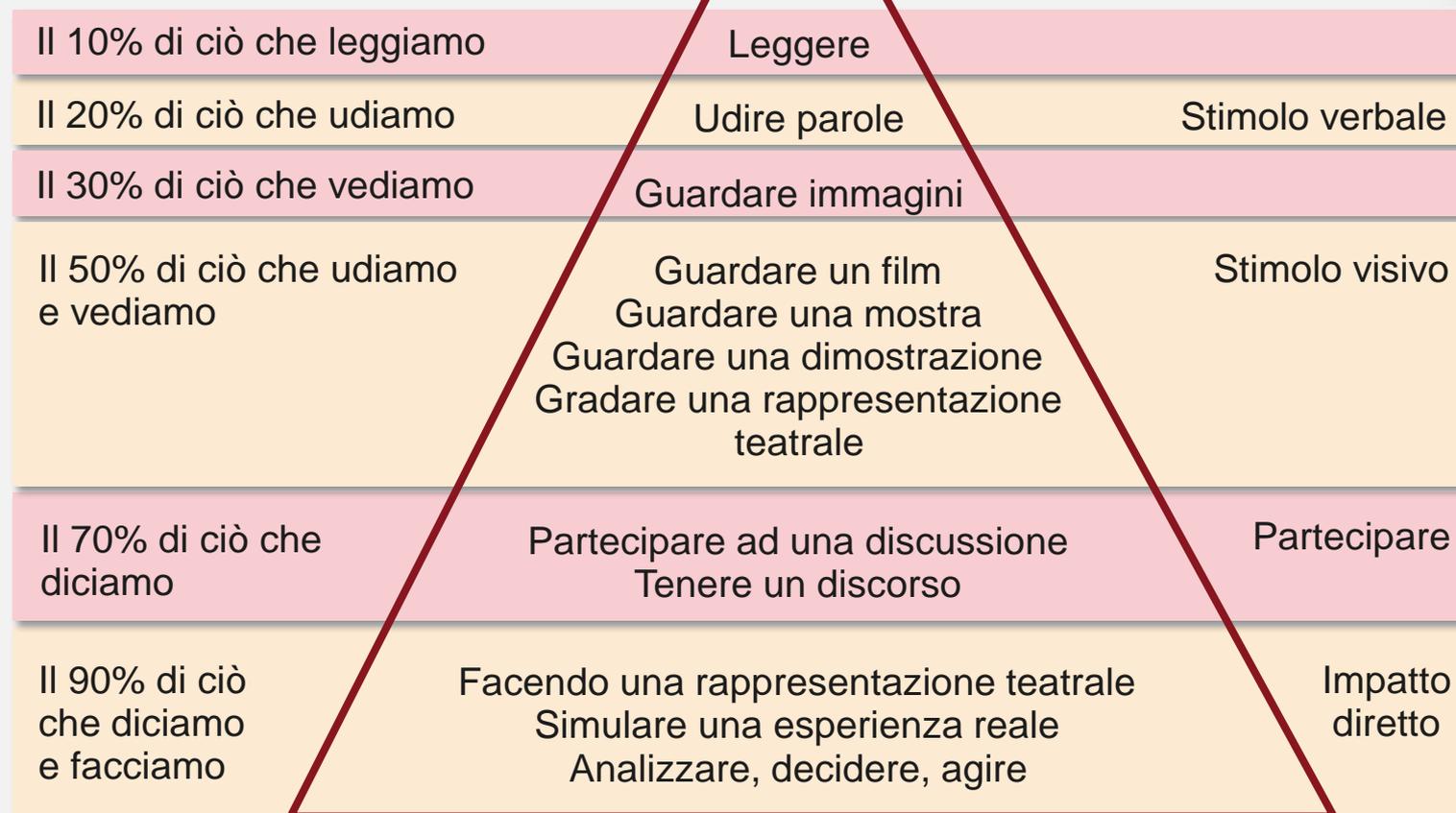
7/8 minuti circa
attenzione minima

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969



Dopo 2 settimane
tendiamo a ricordare

Natura del
coinvolgimento



Passivo

Attivo

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969



Dopo 2 settimane
tendiamo a ricordare

Natura 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

Partecipare

Il 90% di ciò
che diciamo
e facciamo

Facendo una rappresentazione teatrale
Simulare una esperienza reale
Analizzare, decidere, agire

Impatto
diretto

Passivo

Attivo

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	Partecipare
Il 90% di ciò che diciamo e facciamo	Facendo una rappresentazione teatrale Simulare una esperienza reale Analizzare, decidere, agire	Impatto diretto

Esperienza

Affetti, memoria, riflessione, sensazioni

Interazione

Flow, sintonia, funzionalità, contatto

Attrazione

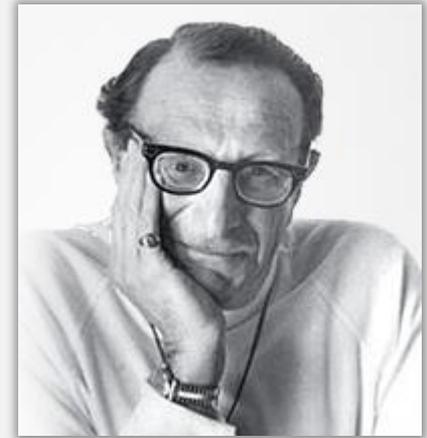
Seduzione, fascino, ossessione, bellezza, carisma

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

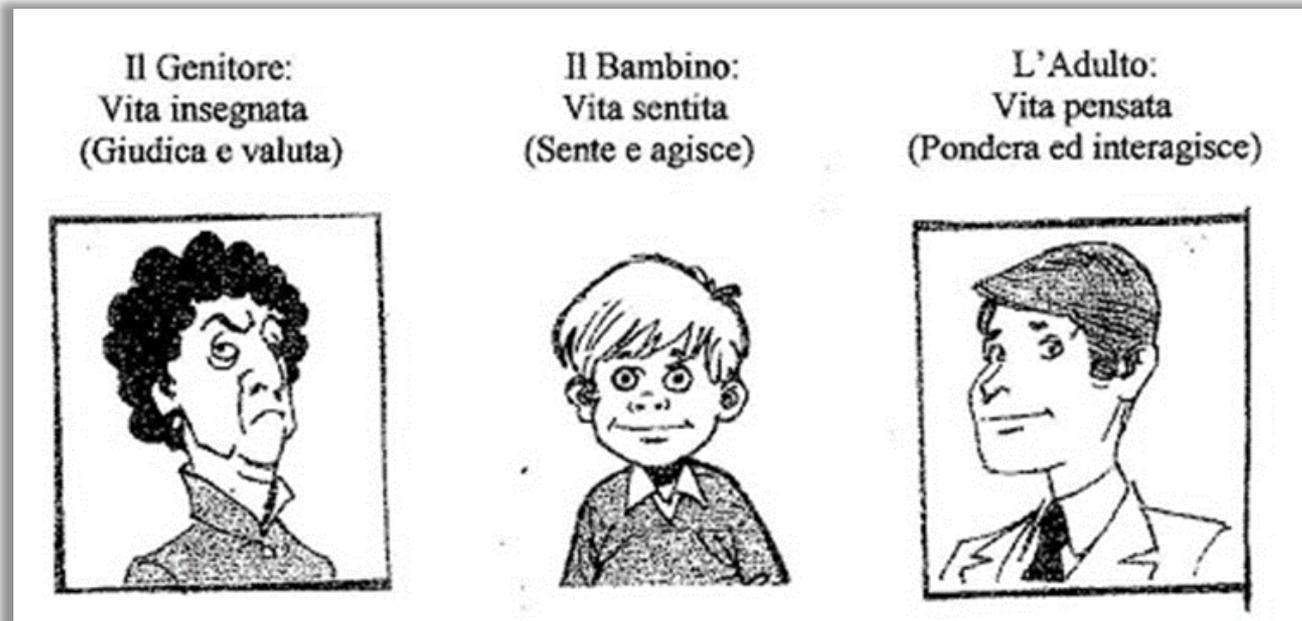
Analisi transazionale - Eric Berne

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.



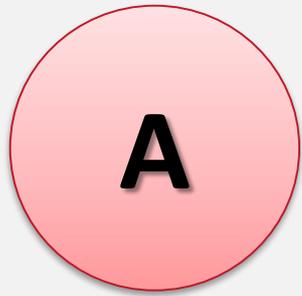
Eric Berne



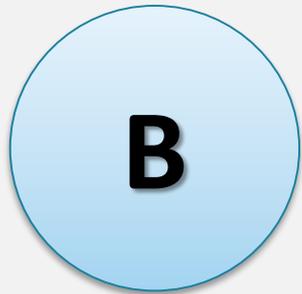
Manifestazione degli stati dell'io



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



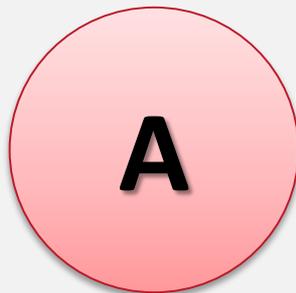
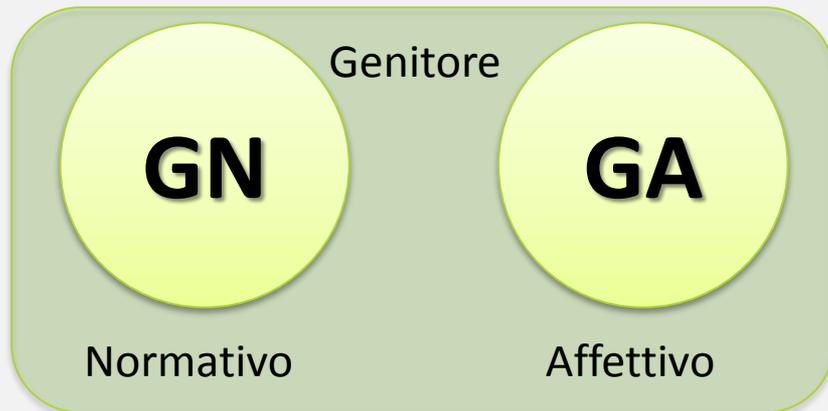
- **Stato dell' io adulto** comportamenti, pensieri ed emozioni che sono una risposta diretta al qui-ed-ora



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



Manifestazione degli stati dell'io



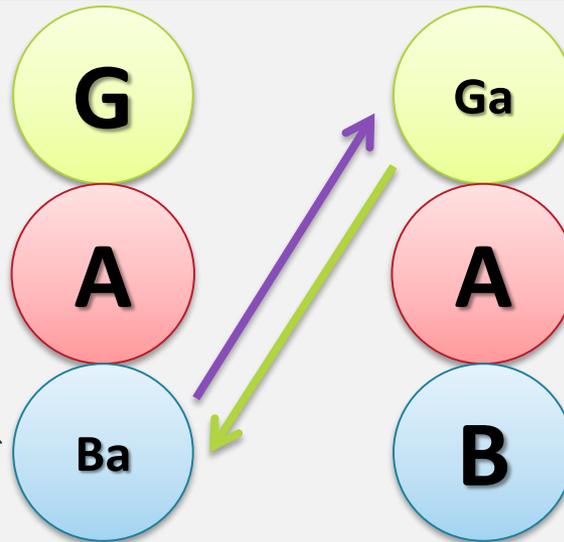
- **Genitore Normativo (GN)**
Comando, divieto, sanzione di norme e di regole, ecc.
- **Genitore Affettivo (GA)**
Premura, permissività, comprensione, ecc.
- **Adulto (A)** Elaborazione logica, precisione, razionalità, ecc.
- **Bambino Libero (BL)**
Spontaneità, curiosità, voglia di divertirsi, creatività,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

Tabella degli stati

	Genitore affettivo	Genitore normativo	Adulto	Bambino libero	Bambino adattato
Vocabolario	Ti voglio bene... bravo... magnifico...	Devi... Sii... Dovresti... Bisogna che... Ridicolo... Sempre...	Come? Perché? Chi? Mi sembra... 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		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

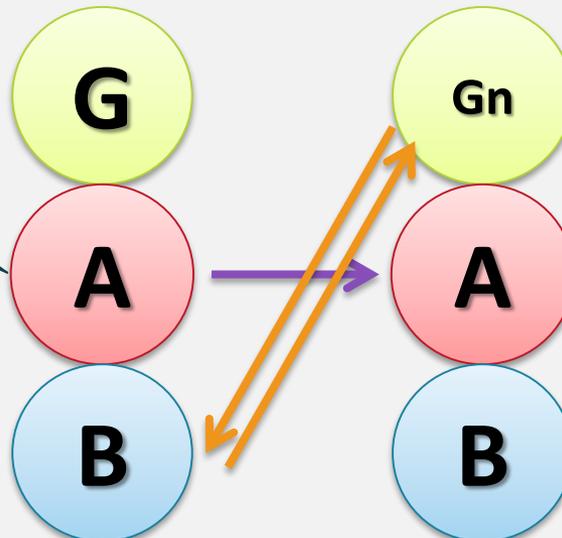
Esempi transazione

-stimolo-
Sono stanchissimo,
vorrei fare una doccia
calda (buttandosi sul
divano)
Ba->G



-risposta-
Certo, vado ad
aprire l'acqua (voce
carezzevole,
sorridente)
Ga->B

-stimolo-
Che ore sono?
A->A



-risposta-
Mi tratti sempre male!
Non ti sopporto più!
Bl->G

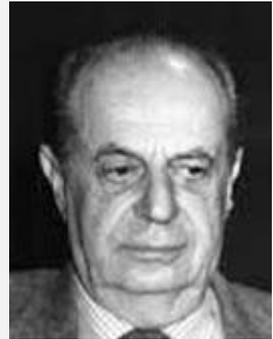
-risposta-stimolo-
Non chiedere
sempre che ore
sono! Non ha
ancora finito il
lavori!
(rosso in volto,
gridando)
Gn-B

LA GAMIFICATION

Definizione di Aldo Visalberghi: “**l’attività ludica** è: impegnativa, e continuativa, è progressiva e, se coinvolge la presenza di finalità consapevoli, queste sono 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 aggiungiamo noi 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

Videogame

Puramente gioco. Hanno grosse potenzialità didattiche. Hanno un legame molto stretto con la gamification

Serious game

Videogiochi nati con un chiaro intento educativo e didattico. Giochi di simulazione o gestionali utili per la formazione e l'addestramento.

Coding

Il coding in educazione riguarda tutti quei progetti e laboratori dove i bambini vanno oltre e dietro lo schermo e imparano a programmare.

Mondi virtuali

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

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/indirizzare/gestire un comportamento!** (non ha nulla a che fare con la PNL – programmazione neuro linguistica)

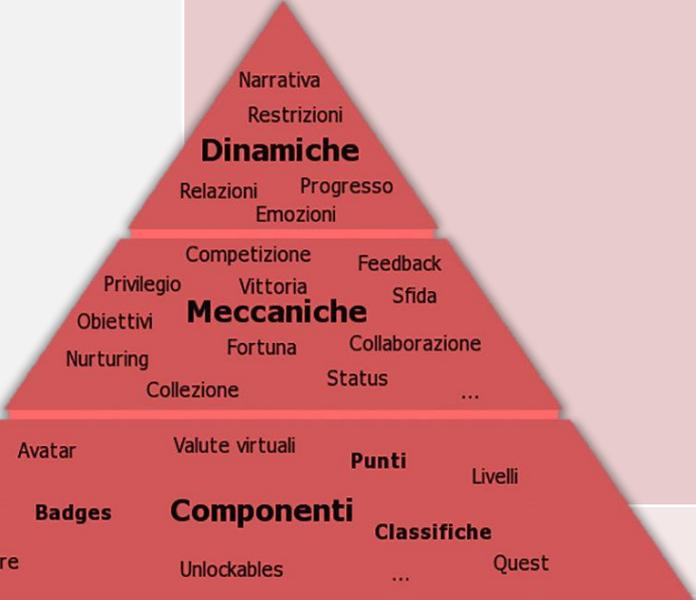
La logica che vi è dietro le forme più semplici di gamification appartengono al comportamentismo.



Gamification: l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di games design in contesti esterni ai giochi (Deterning, 2011)
[game mechanics o games techniques]



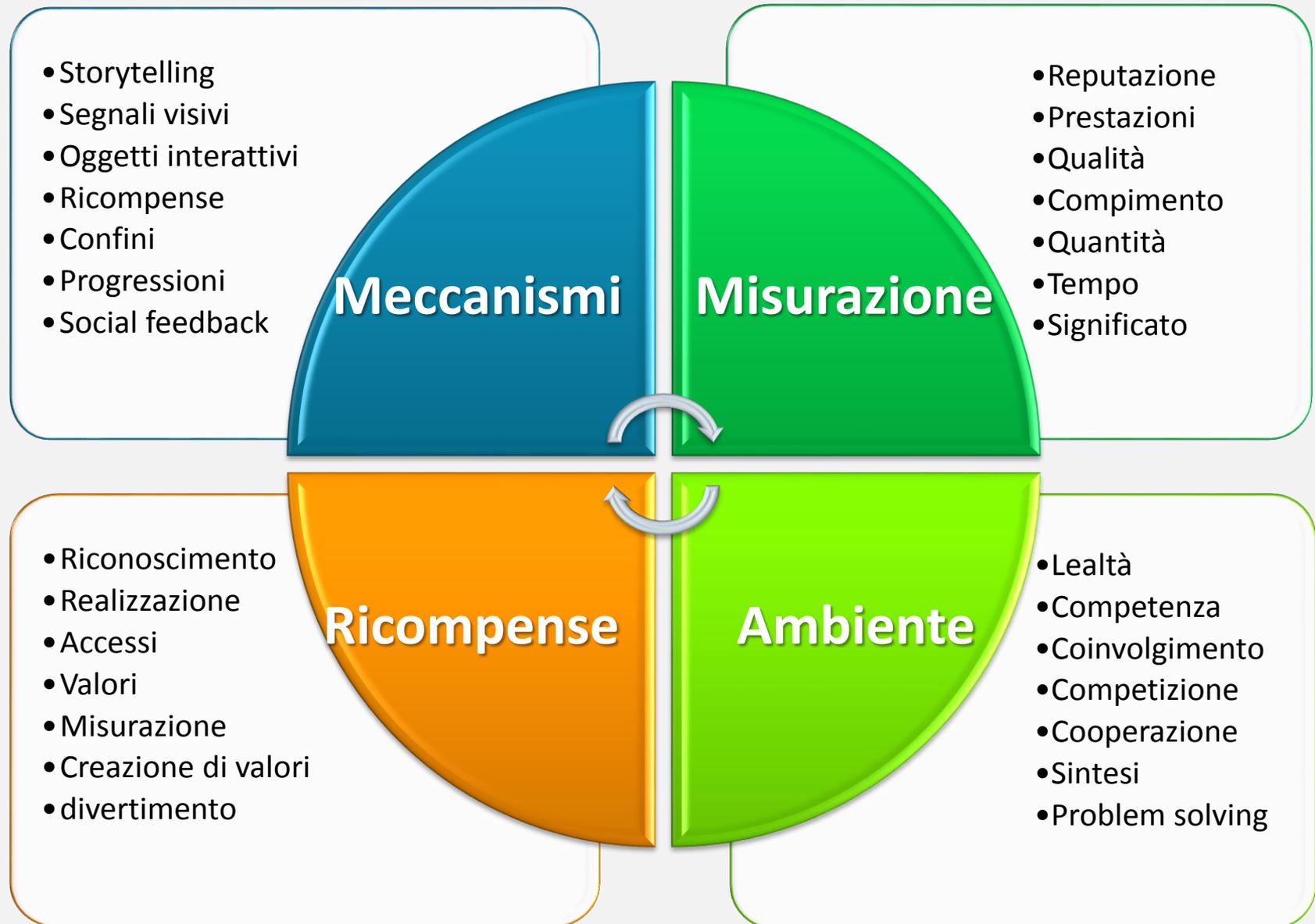
Alla base del gioco

Dinamiche	Meccaniche	Componenti
<p>Vincoli e limitazioni Emozioni (curiosità, competitività) Sviluppi narrativi (storyline) Progressione Relazioni</p> 	<p>Sfide (da superare) Fattori di causalità Competizione Cooperazione Feedback Acquisizione di risorse Ricompense Transazioni Turni (sequenze di partecipazione) Vittorie</p>	<p>Conquiste, risultati Avatar Badge Boss fight Collezioni Combattimenti Sblocco contenuti Doni Leaderboard Livelli Punti Ricerche (missioni) Team Beni virtuali</p>
<p>Componenti</p> <p>Avatar, Valute virtuali, Punti, Livelli, Badges, Squadre, Unlockables, Classifiche, Quest, ...</p>		

Facebook - Farmville



Gamification components



Chi sono i giocatori



Killers

Defined by:
A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

Engaged by:
Leaderboards, Ranks



Achievers

Defined by:
A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

Engaged by:
Achievements



Socialites

Defined by:
A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

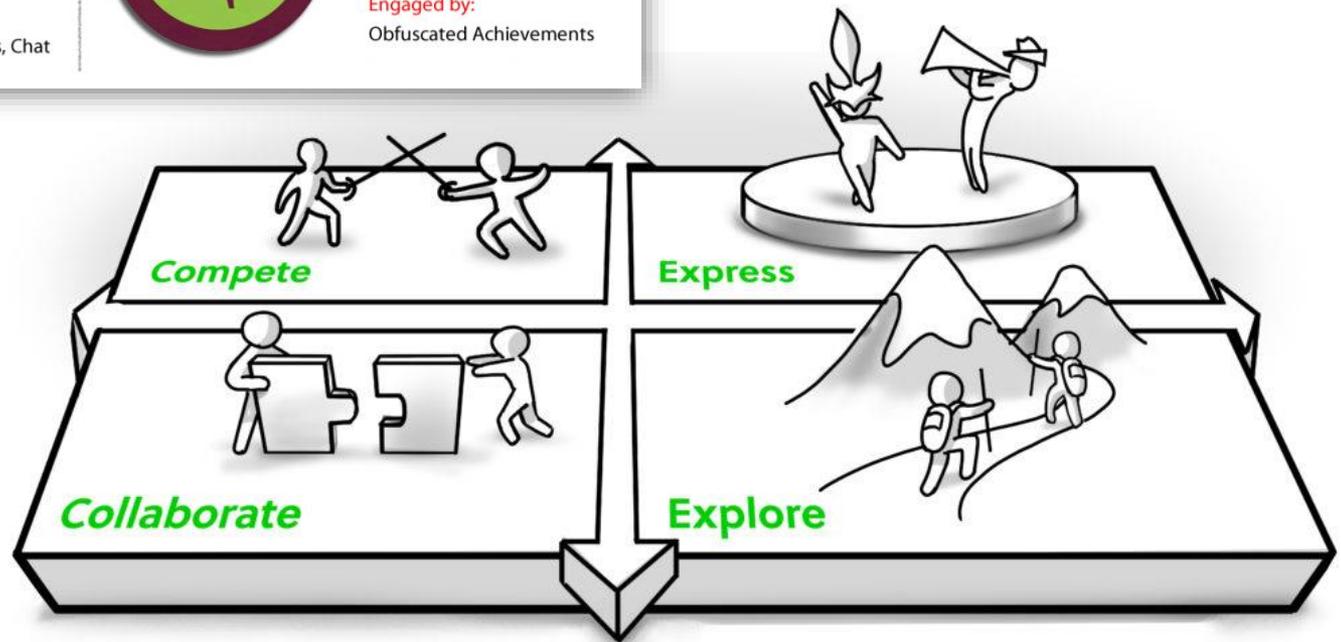
Engaged by:
Newsfeeds, Friends Lists, Chat



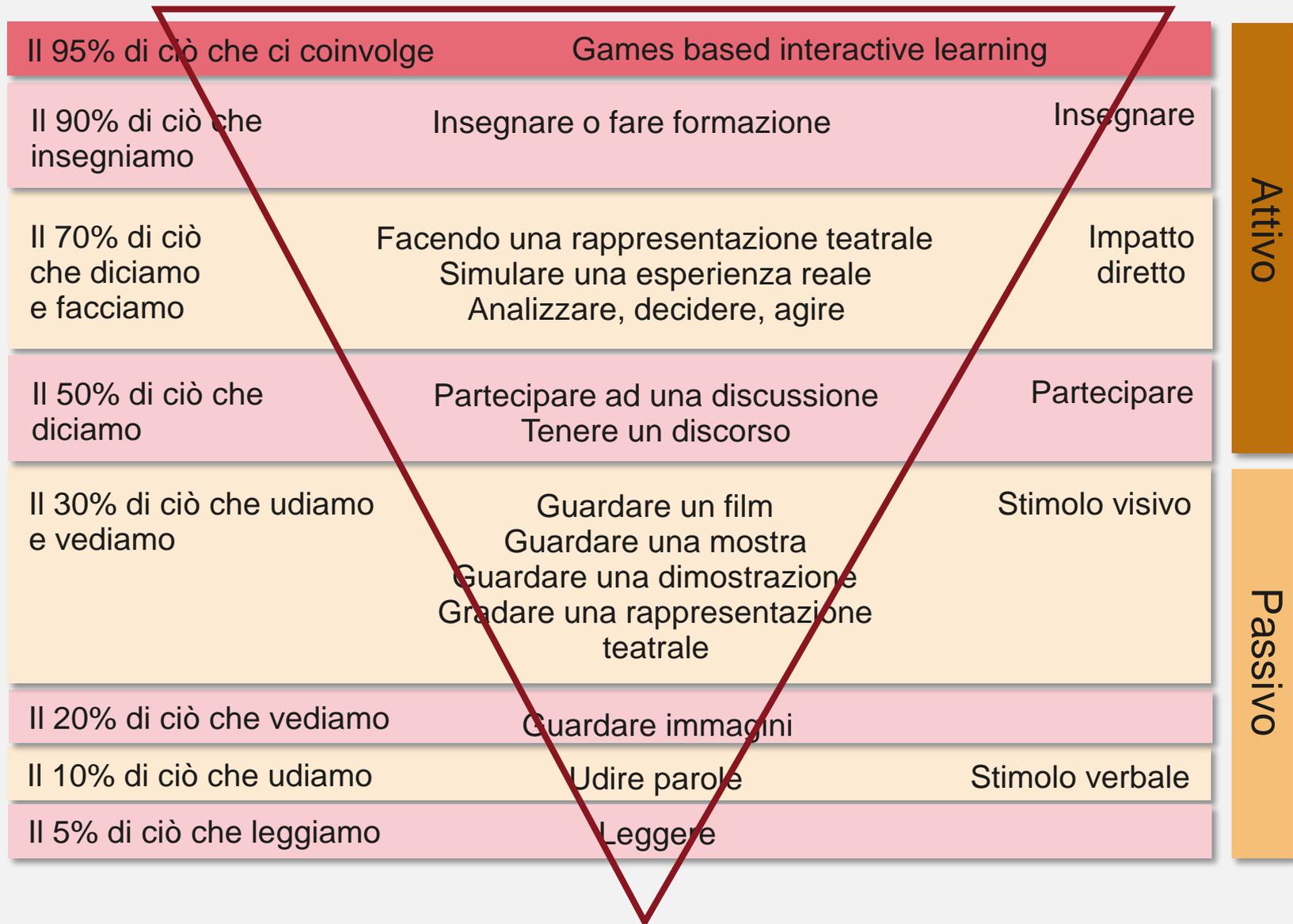
Explorers

Defined by:
A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

Engaged by:
Obfuscated Achievements



Cono dell'apprendimento – Aggiornamento (autori vari)



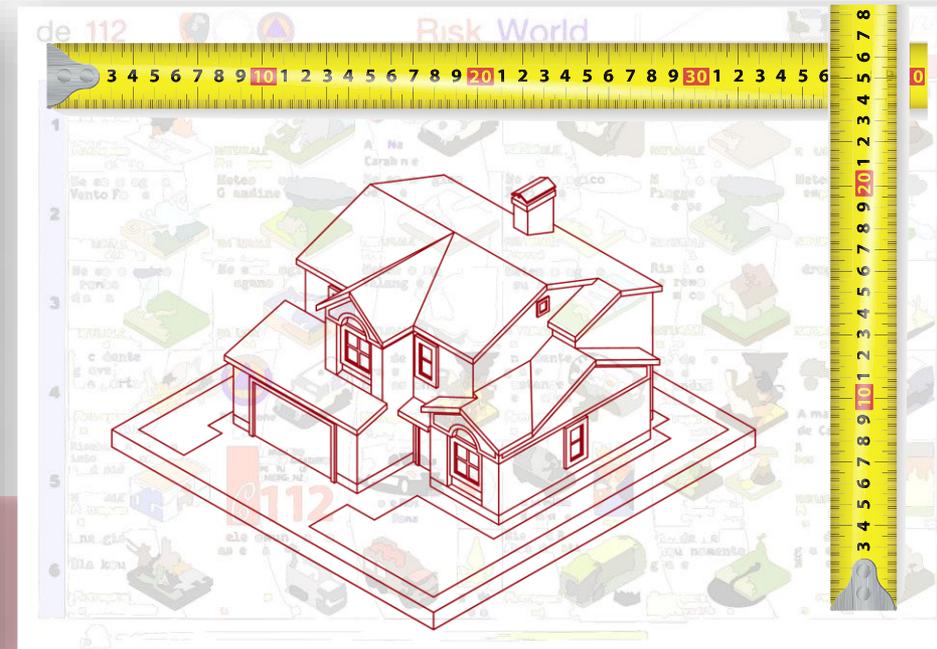
La parola chiave e':

ENGAGEMENT
(coinvolgimento)

ALTRI ASPETTI COLLATERALI

- 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**



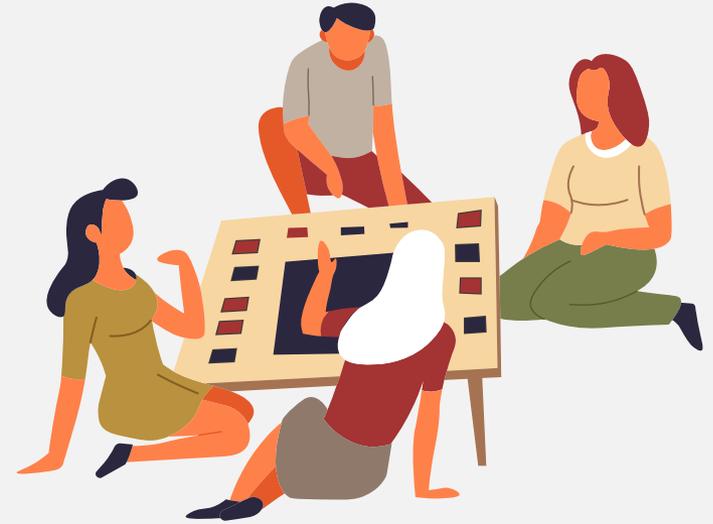
**Laboratori
didattici**



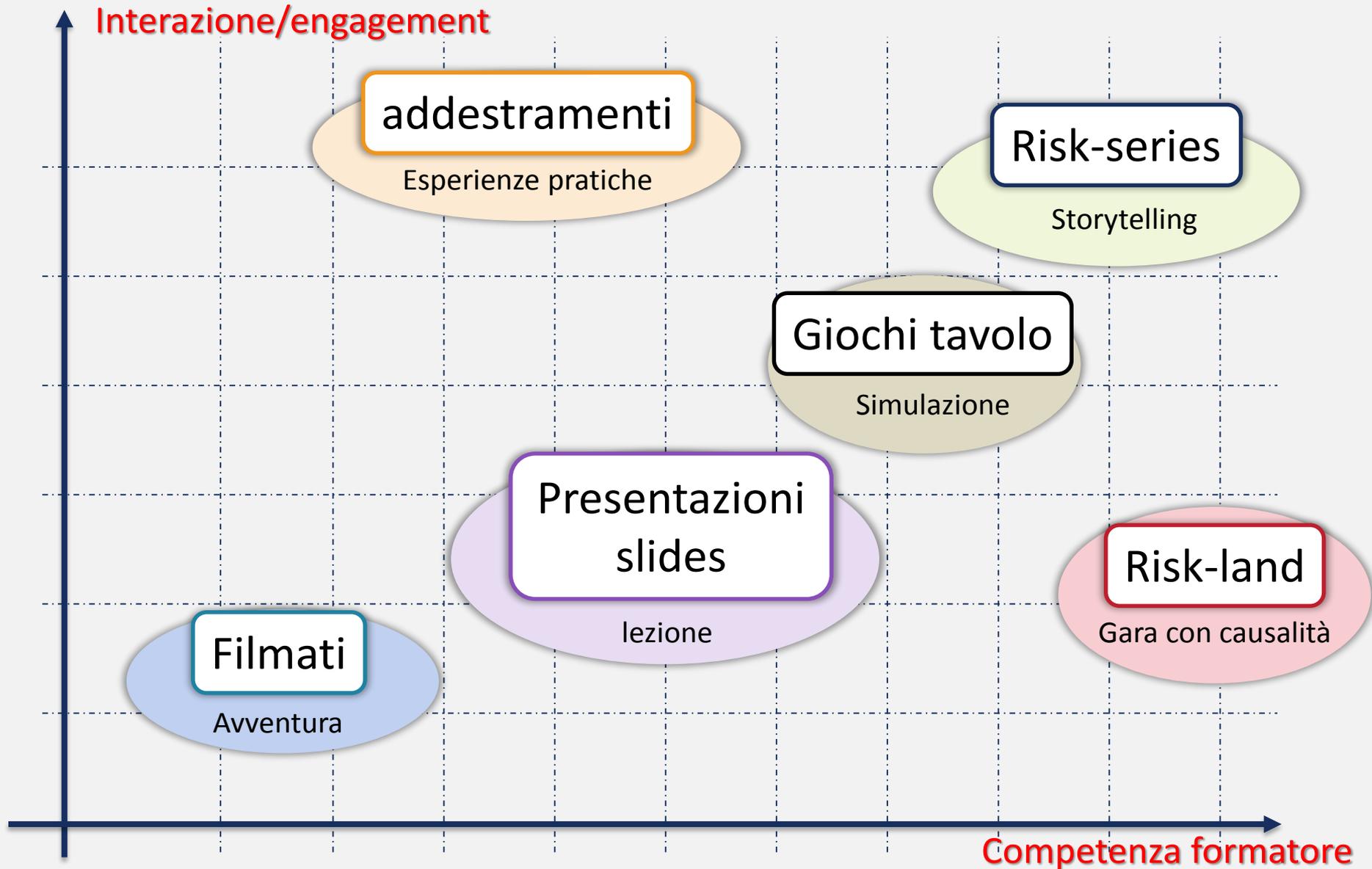
**Lezione
in aula**



Il tempo di setup



Strumenti di lavoro



CASE STORY INIZIALE



CAMPUS
or!enta
Salone dello Studente

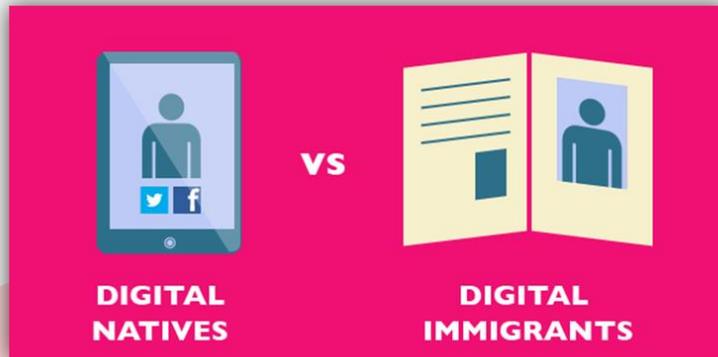
Quasi 5000 presenze
Due seminari di 45 minuti
sulla protezione civile





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 giochi 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

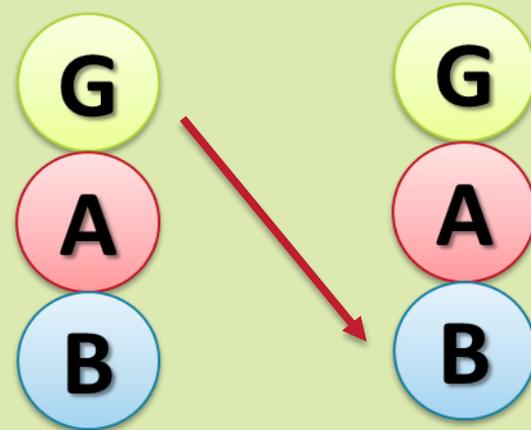
Sala Agora' 10/11-04-2018
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min
La Protezione Civile - compiti e funzioni



**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/ccv.mb



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

I volontari anziani sono li' ad aspettarti e riempirti di informazioni per quasi un'ora

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

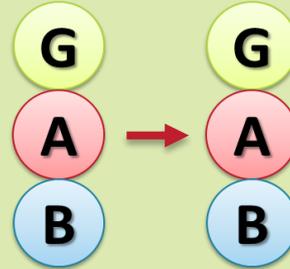


Sai cosa e' una mappa del **rischio**? Sai cosa fa la Protezione Civile e cosa dovrebbero fare i cittadini per **autoprotgersi**? Conosci il **sistema** di Protezione Civile? Sai come fare un **break gustoso**? Se non sai rispondere a queste domande ti aspettiamo in Sala Agora'

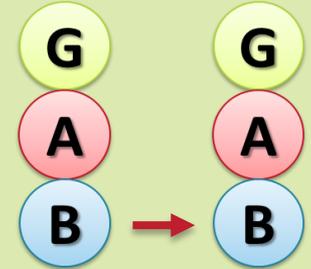


Provincia di Monza e Brianza
Servizio Protezione Civile
protezionecivile@provincia.mb.it
www.provincia.mb.it
www.facebook.com/ProvinciaMonzaBrianza

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



Domande



Nutella

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)



No sedie
Solo laboratori



L'esca ha funzionato



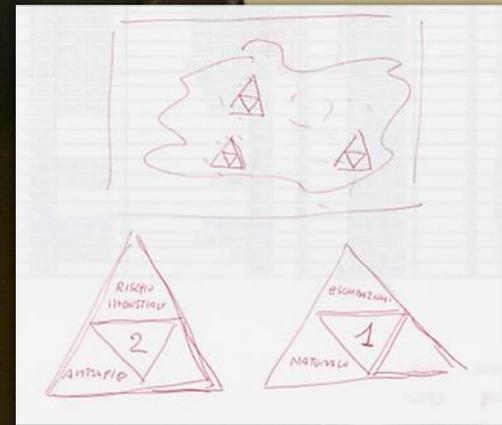
04-04-2019 10:02



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



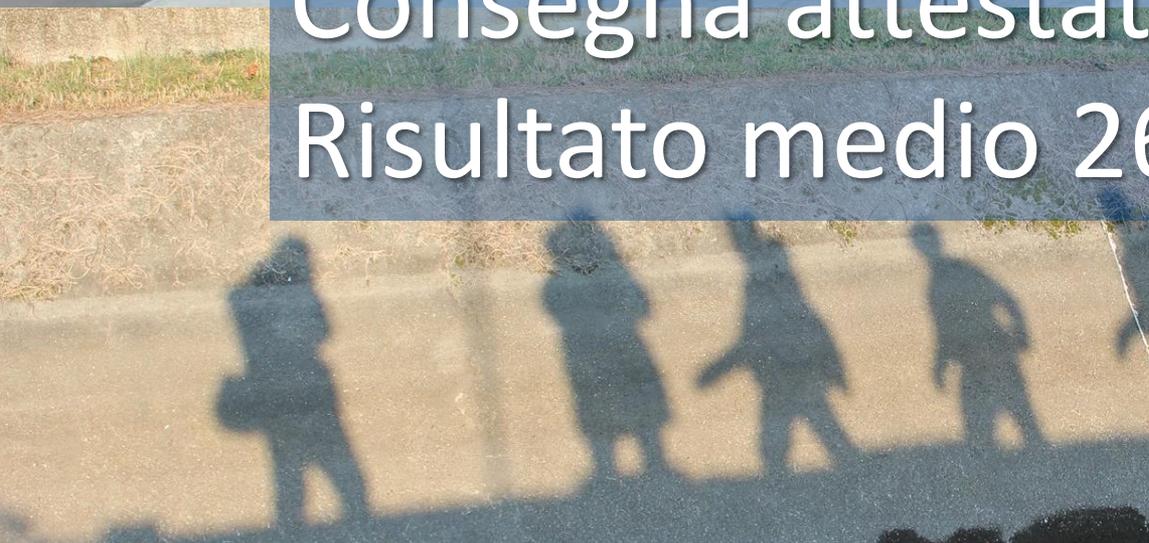
Partecipazione attiva

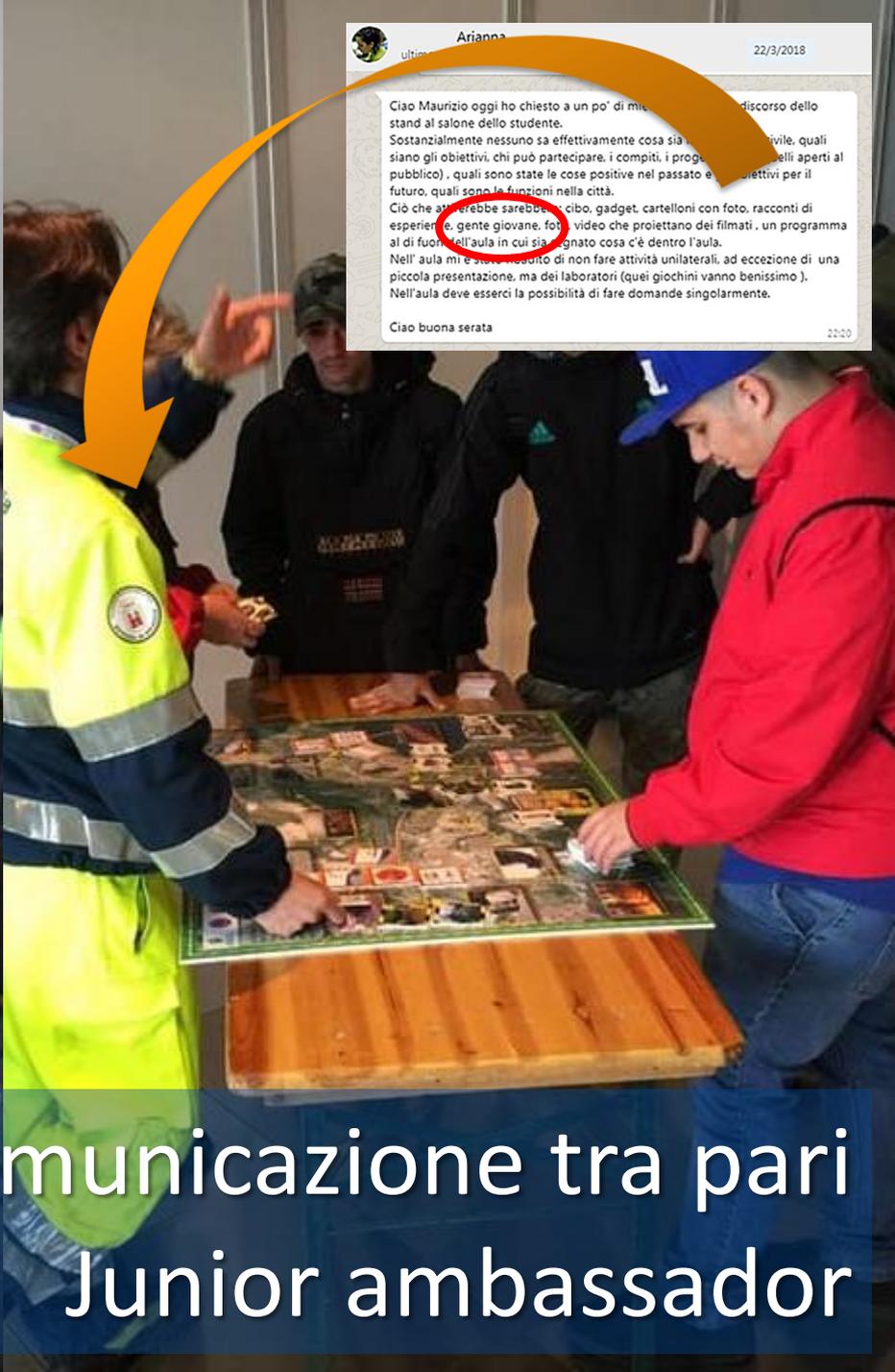


Alternanza scuola - lavoro? Corso A1



Consegna attestati
Risultato medio 26,8/30





Arianna
ultimo 22/3/2018

Ciao Maurizio oggi ho chiesto a un po' di miei amici di fare un discorso dello stand al salone dello studente.
Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia un Junior Ambassador, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, i compiti, i progetti (tutti aperti al pubblico), quali sono state le cose positive nel passato e quali obiettivi per il futuro, quali sono le funzioni nella città.
Ciò che attenderebbe 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 giochi vanno benissimo).
Nell'aula deve esserci la possibilità di fare domande singolarmente.

Ciao buona serata

22/03

Comunicazione tra pari
Junior ambassador



Peer to peer
Communication

03-0

CCV-MB
Allerte Meteo Prevenzione Attività **Scuole** Coordinamento

Scuole
Attività nelle Indagine 2019
Laboratori

Laboratori didattici

In occasione di incontri con studenti, cittadini e volontari e' nata la necessita di appropciare 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 Milano (Brescia e altre zone soggette di studio per il suo territorio) e la sua mitigazione.

1	2	3
4	5	6

Risk-event

Tabellone Risk-map - 100x70 cm [[file_pdf](#)]

Accessori Risk-map - [[file_pdf](#)]

APPROCCI ALTERNATIVI

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 30/45 min)

Teoria in pratica in egual misura

Dare un obiettivo

Parole chiave di un progetto:



Parole chiave di un progetto:



Parole chiave di un progetto:



Campo scuola di una settimana

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

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 genitori cosa hanno appreso, ricaduta dell'apprendimento

anch'io sono la
Protezione Civile

Parole chiave di un progetto:



anch'io sono la Protezione Civile



Parole chiave di un progetto:



Raffigurare concetti noti con informazioni conosciute

I **cartoni animati** padroni dei quattro 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 auto-protezione.

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

Cercare di mettere in blanda competizione i gruppi

Parole chiave di un progetto:

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram illustrates a family emergency plan. It includes a detailed floor plan of a house with various rooms and furniture. To the right, there is a checklist titled 'EMERGENCY PREPARATIONS' with sub-sections for 'FAMILY EMERGENCY PLAN', 'EMERGENCY CONTACTS', and 'HOME INVENTORY LIST'. Below the floor plan, a smaller diagram shows a 'Smoke Alarm' with red arrows indicating the primary and alternative exit routes. A red 'X' marks a 'Meeting place' that is not recommended.

EMERGENCY PREPARATIONS

FAMILY EMERGENCY PLAN

EMERGENCY CONTACTS

HOME INVENTORY LIST

Smoke Alarm

Primary exit

Alternative exit

Meeting place X

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan of a house with a large purple tornado swirling over it. Red circles highlight the roof and the ground level. Green arrows indicate the path of the tornado. A red box contains the text: 'Dove vado se c'è una tromba d'aria o vento forte?' (Where do I go if there is a tornado or strong wind?).

Dove vado se c'è una tromba d'aria o vento forte?

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan of a house with a fire in the living area. Red arrows indicate the primary and alternative exit routes. Green circles highlight the fire and the exits. A red box contains the text: 'Dove vado se c'è un incendio?' (Where do I go if there is a fire?). To the right, a red box contains the text: 'Dipende dove si trova!' (It depends on where you are!). Below the floor plan, there is a fire extinguisher and a fire blanket.

Dove vado se c'è un incendio?

Dipende dove si trova!

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan of a house with a flood in the basement. Red arrows indicate the primary and alternative exit routes. Green circles highlight the flood and the exits. A red box contains the text: 'Dove vado se c'è un'alluvione?' (Where do I go if there is a flood?). To the right, there is a candle, a radio, and a flashlight.

Dove vado se c'è un'alluvione?

Parole chiave di un progetto:

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano di emergenza familiare



1°) Cosa può succedere – scenari di rischio

2°) di cosa dispongo – risorse

3°) cosa devo fare - procedure

www.cnch.it | info@cnch.it | T. 1° Numero Volontariato e Protezione Civile ANO

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano Comunale Brughiero – 3 Tomi



scenari di rischio risorse procedure

www.cnch.it | info@cnch.it | T. 1° Numero Volontariato e Protezione Civile ANO

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano Comunale Brughiero – 3 Tomi



www.cnch.it | info@cnch.it | T. 1° Numero Volontariato e Protezione Civile ANO

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Rischio Idrogeologico



www.cnch.it | info@cnch.it | T. 1° Numero Volontariato e Protezione Civile ANO



Parole chiave di un progetto:



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



15 giorni prima

Oggi sono la Protezione Civile

21 maggio 2017

Organizza la tua squadra porta a termine il percorso a tappe e scopri cosa fa la Protezione Civile. A tutti una gustosa merenda e un gadget! Solo partecipando scoprirai quale premio vinceranno le prime tre squadre. Ma preparati: ci sono anche dei quiz da risolvere!



In collaborazione con:



Chi può partecipare:
Squadre di cittadini di 5/6 adulti e bambini, indovini, comizi e scapre scaprove. Trovati un nome di fantasia, studia il quiz della Protezione Civile, con l'aiuto della protezione civile e il parrainage più alto.

Dove e quando:
Al Parco Incaza di Brughiero dalle ore 9:00 alle 18:00.

Come funziona:
Ogni gruppo dovrà completare un percorso a tappe in agenzia delle quali si dovranno fare prove pratiche e rispondere ad alcuni quiz. La classifica sarà fatta in base ai risultati raggiunti e al tempo impiegato. La classifica verrà pubblicata il tempo mese nella pagina Facebook dell'Associazione ANC. L'attività permetterà ai partecipanti di avere informazioni sul piano di emergenza comunale (PEC), sul sistema di Protezione Civile regionale, sulle attività messe in cantiere e sulle attrezzature utilizzate in emergenza.

Come iscriversi:
Completando il modulo on-line che si trova sul sito www.anc-brughiero.it e il possibile anche iscriversi sul posto.

Regolamento:
A ogni squadra, con almeno un maggiolino, verrà assegnato un percorso con una sequenza di prestazioni da raggiungere che dovrà essere ripetuta nel tempo. Solo le squadre che completano il percorso sono classificate e ricevono gadget e merenda. Il regolamento completo è su www.anc-brughiero.it.

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero - Via San Giovanni Bosco 29 - Brughiero - www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it

Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile **1R**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile **2G**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []
1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/2) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/2) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile **3V**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []
6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it



Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 04 Arginature



Riempimento dei sacchi di sabbia

Trasporto dei sacchi fatto in modo corretto

I sacchi di sabbia sono utili per fare rialzi arginale o sigillare porte e varchi. Vi sono tecniche per il riempimento, il trasporto e la posa.

Posizionamento dei sacchi di sabbia per un rialzo arginale

NATURALE Prevedibile

Il posizionamento corretto dei sacchi di sabbia è essenziale per la stabilità

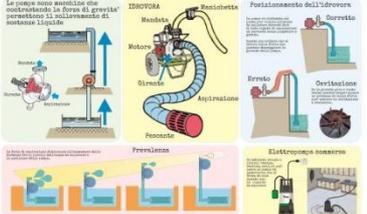
Sistemi a difesa di aperture

Sovraporti e sbianchi

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 07 Idrovora



Le pompe sono macchine che convogliano la forza di gravità per ottenere lo scorrimento di sostanze liquide.

Idrovora

Prevalenze

Elettropompe sommersa

L'idrovora serve per spostare acqua da zone allagate verso quelle di deflusso. La pompa in uso nelle prove pratiche è per acque chiare o fango, muove 1600 l/min con una prevalenza di 8m

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 06 Radio



Le radio sono dei sistemi che in emergenza risultano funzionanti laddove i sistemi cellulari sono inutilizzabili. Inoltre permettono la comunicazione uno a molti.

Qualcosa Mercoledì nel 1988 inventa la radio

Comunicazioni in Emergenza

Propagazione onde radio

Ripetitore

Tipi di radio

Veicolare

Tipica radio portatile

I messaggi radio devono essere di parla uno per volta

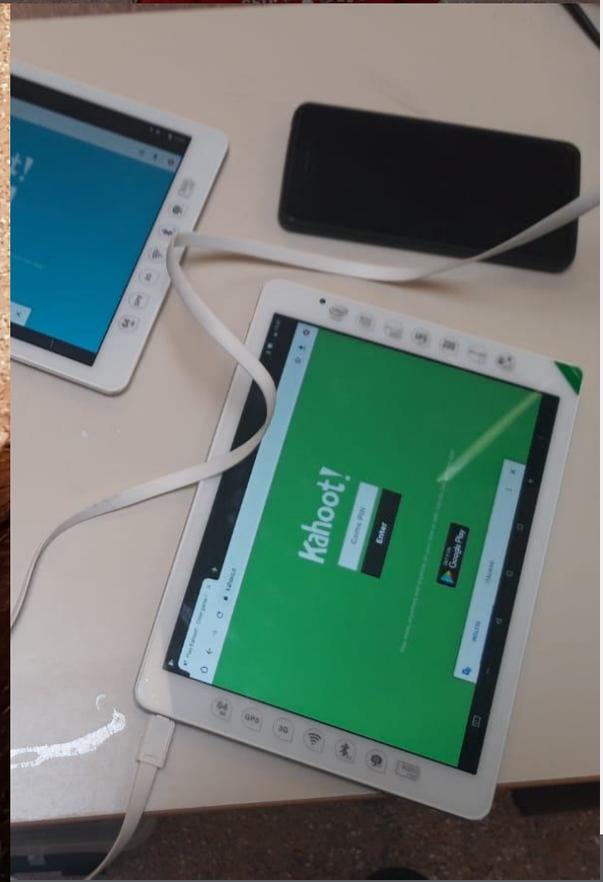
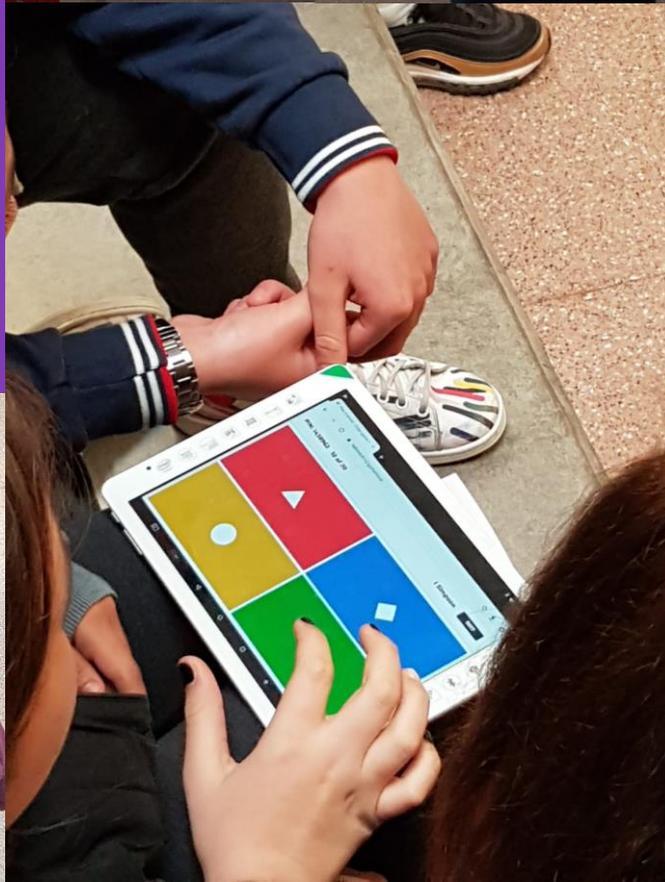
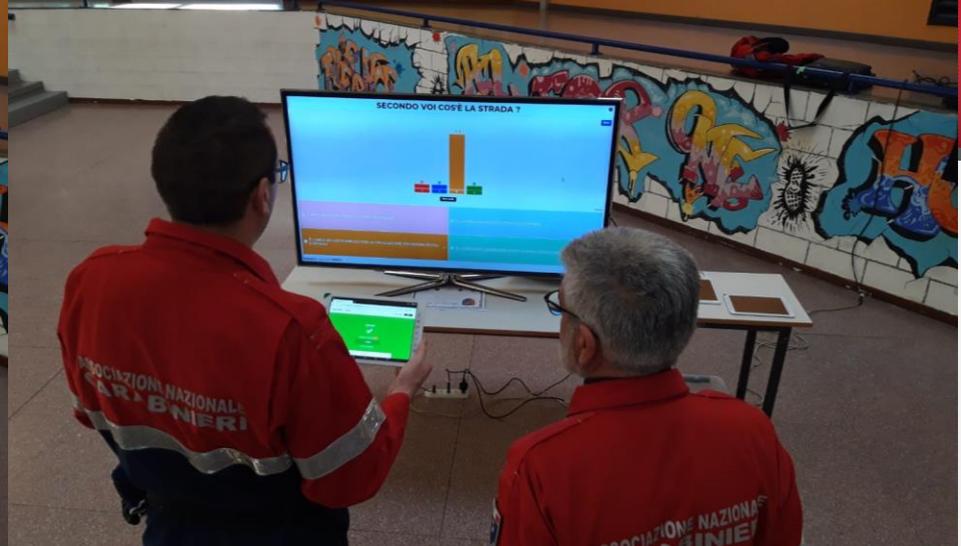
Alfabeto NATO o ICAO

Parole chiave

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it







Io non rischio scuola – La storia di Filippo



Circa 5,5 x 5,5 cm

<p>IMPUTATO proprietario della fabbrica Scappellotti Non c'è fabbrica dà lavoro a un sacco di persone, usa gli alberi da sempre e non fa nulla di illegale! Non se possono prendere con voi! Obiettivi non farsi dichiarare colpevole.</p>	<p>IMPUTATO Sindaco di Mocilla Costruire strade e ponti è indispensabile per garantire una vita civile e moderna a tutti. Se il nuovo ponte ha creato dei problemi al fiume non è certo colpa tua! Obiettivi non farsi dichiarare colpevole.</p>
<p>IMPUTATO vicino Il meglio proprio vedere come faranno a sostenere che un fiume che allaga l'intera vallata è colpa tua! Ma se puoi aver trascurato qualcosa, ma sono solo sciocchezze! Obiettivi non farsi dichiarare colpevole.</p>	<p>L'AVVOCATO Questa storia ti è stata raccontata dal signor Filippo e non sei coinvolto: aiutari a capire di chi è veramente la colpa. fare in modo che il processo si svolga in ordine e che tutti possano dire quel che sanno.</p>
<p>TESTIMONE consorzio montano Costruire strade e ponti, snaturano il paesaggio, significa non sapere più come si comporterà il territorio e correre più rischi. Obiettivi far condannare il Comune.</p>	<p>TESTIMONE climatologo Ormai a livello planetario abbiamo rotto degli equilibri. Servono regole e severe per non inquinare e non costruire troppo, il resto serve a poco. Obiettivi far condannare il ministero dell'ambiente.</p>
<p>TESTIMONE vecchia amica del padre di Filippo Il papà di Filippo curava la terra, sistemava gli argini, teneva il fiume sgombrato... ora invece! Filippo non può prendersela con nessuno per i danni che fa lui! Obiettivi far condannare Filippo.</p>	<p>TESTIMONE volontario di Protezione Civile Questa zona ormai è praticamente abbandonata a se stessa: cosa credevano che sarebbe successo? Ognuno deve impegnarsi se vogliamo stare tutti sicuri. Obiettivi far condannare Vincenzo e/o Filippo.</p>
<p>TESTIMONE signore di 100 anni! A mia memoria non c'erano così spesso temporali quand'ero piccolo e gli alberi del bosco, che sono stati abbattuti dalla fabbrica, erano al loro posto da centinaia di anni. Non erano così forti. Così era semplice convivere con l'acqua e davvero qualcuno può credere che la terra. Sindaco. Obiettivi far condannare il ministero dell'ambiente.</p>	<p>TESTIMONE botanico Gli alberi del bosco, che sono stati abbattuti dalla fabbrica, erano al loro posto da centinaia di anni. Non erano così forti. Così era semplice convivere con l'acqua e davvero qualcuno può credere che la terra. Sindaco. Obiettivi far condannare la Scappellotti.</p>

Attività
«Responsabilità e
cittadinanza»;
Laboratorio 10

Si racconta la
storia

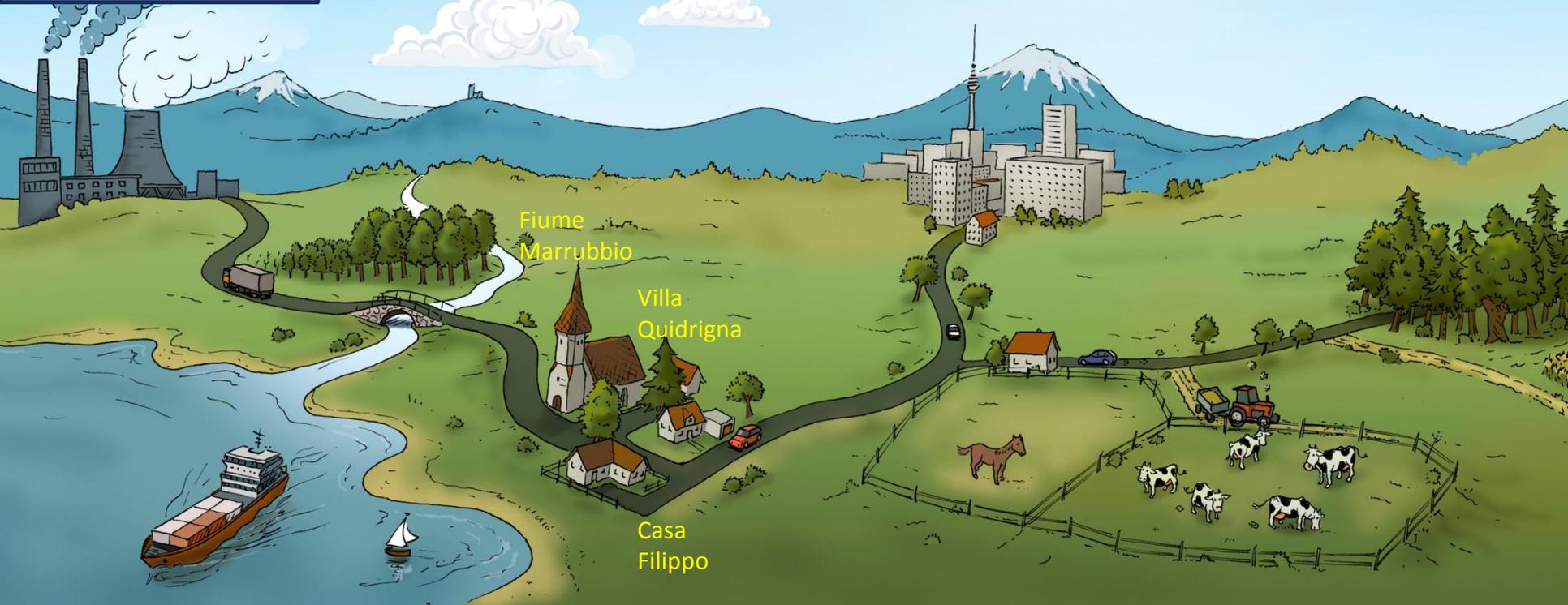
Si rappresenta il
processo

Si parla delle
conclusioni



SCUOLA IONON RISCHIO

Scappellotti Spa



Fiume
Marrubbio

Villa
Quidrigna

Casa
Filippo



Vivere nel gioco



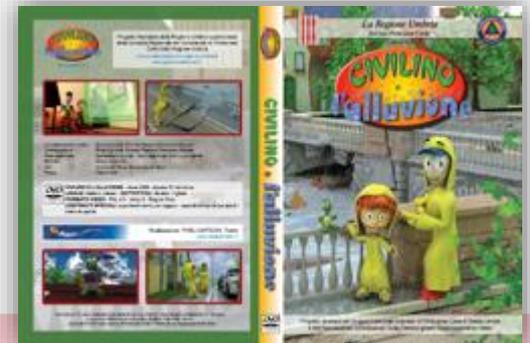


OFFERTA PRESENTE

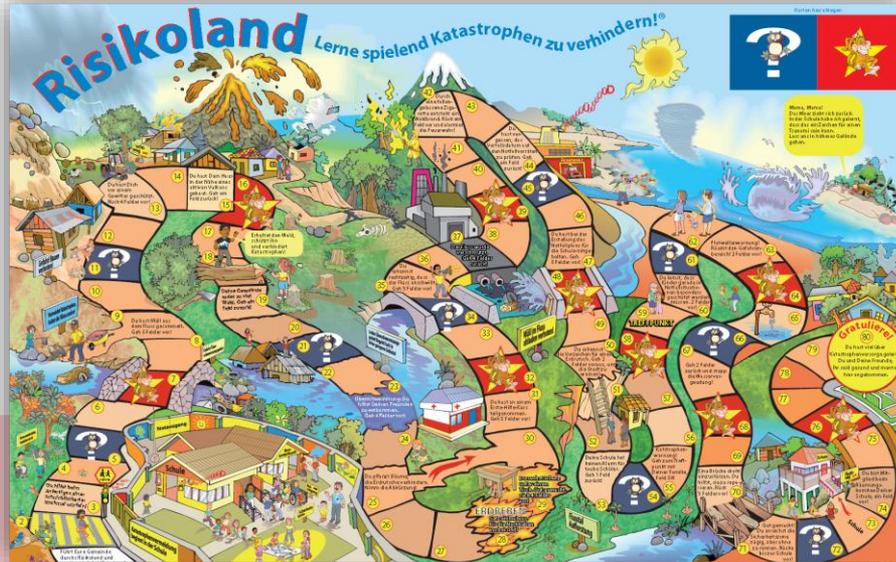


Es. Civilino

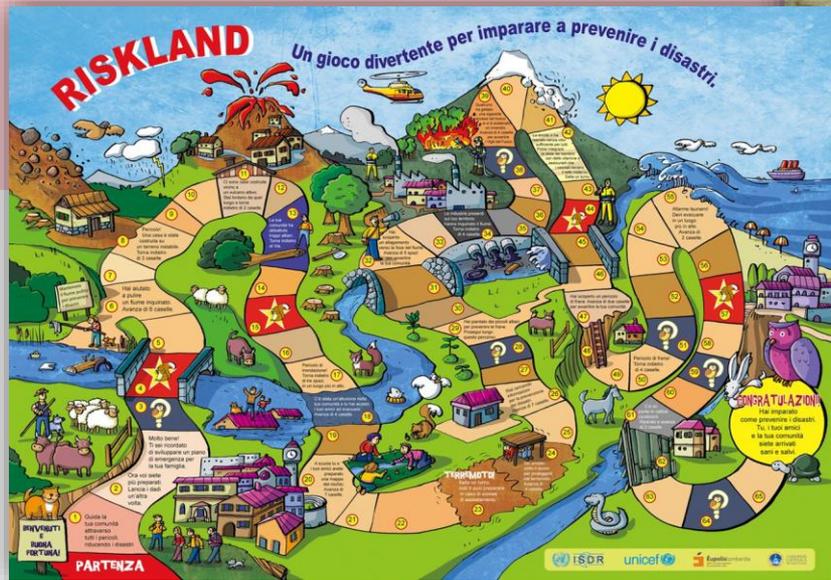
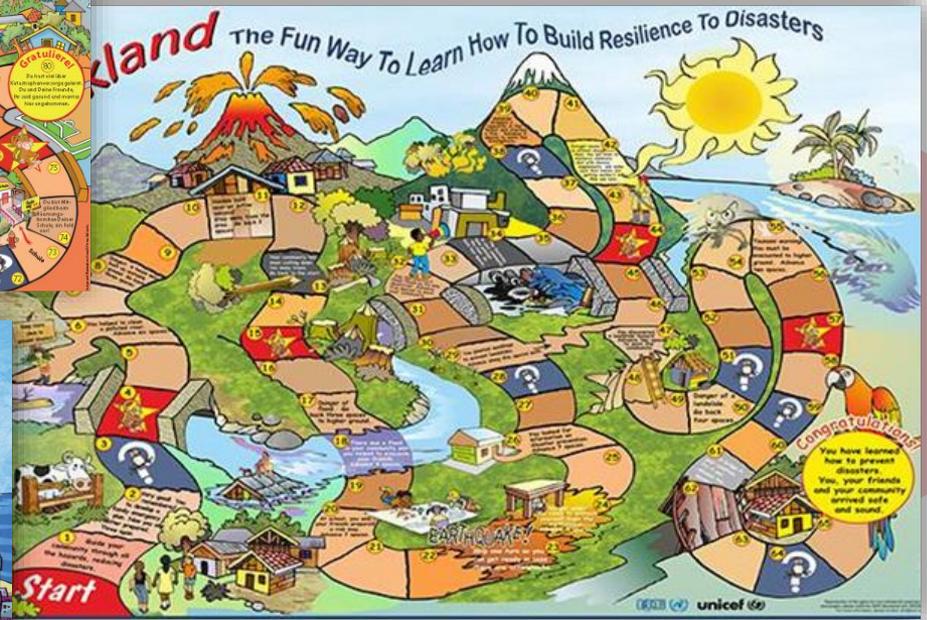
Interattività?



Esempio materiale didattico

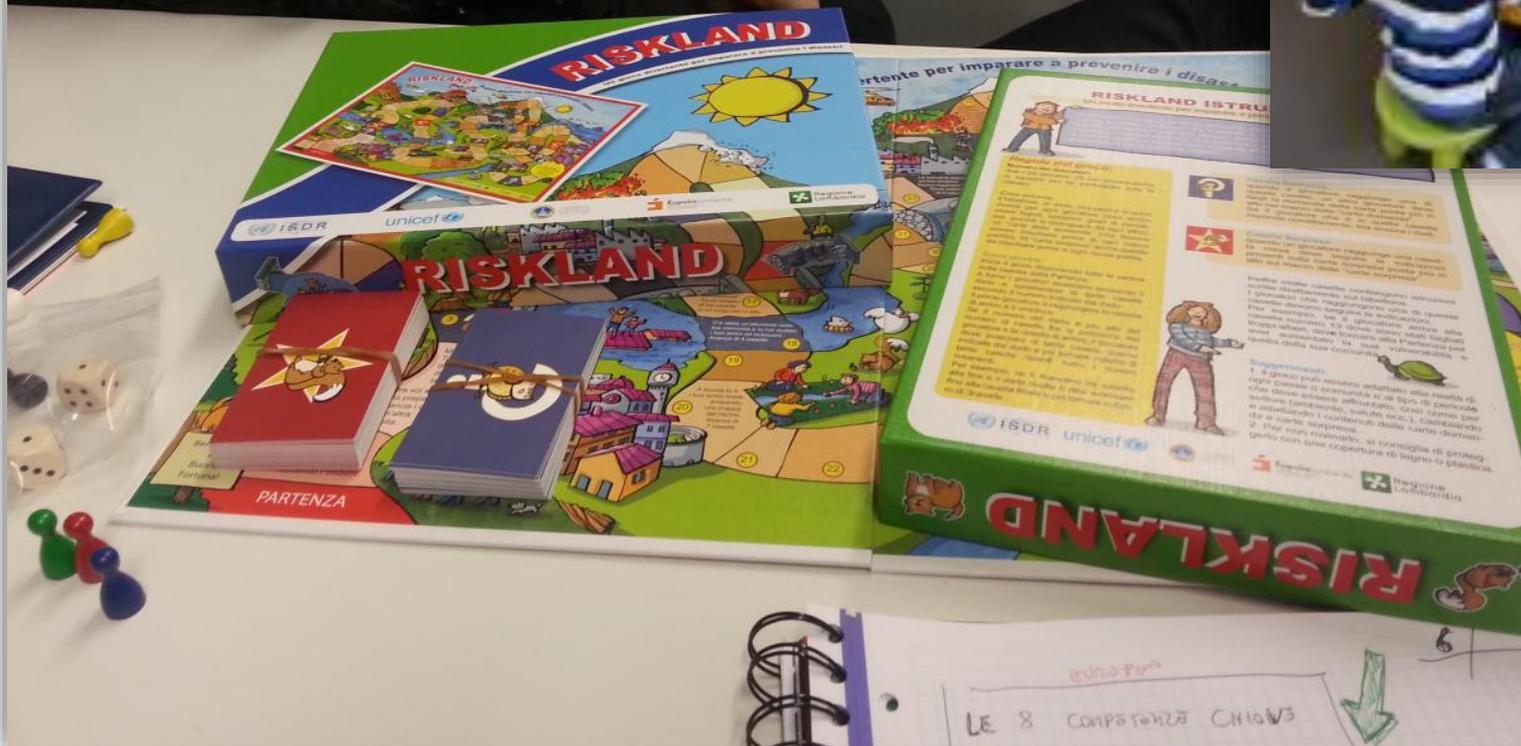


Riskland



competizione

Riskland



Riskland nel mondo



posizione orizzontale

Rapporto 1:3 1:4 1:5

Gioco di posizione

competizione



Riskland al REAS



Rapporto 1:1 1:0,5



Disaster Master - UNESCO



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@unescobkk.org
Website: www.unescobkk.org
Tel: +66-2-3910577 Fax: +66-2-3910866

**DISASTER
MASTER**

0000000



DISASTER MASTER

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 5: Winter Storm/Extreme Cold

Level 2 - Tornado

Level 6 - Tsunami/Earthquake

Level 3 - Hurricane/Blackout

Level 7: Thunderstorm/Lightning

Level 4 - Home Fire

Level 8: The Hot Seat

REMEMBER

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

Rischiattrotto

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'altra 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



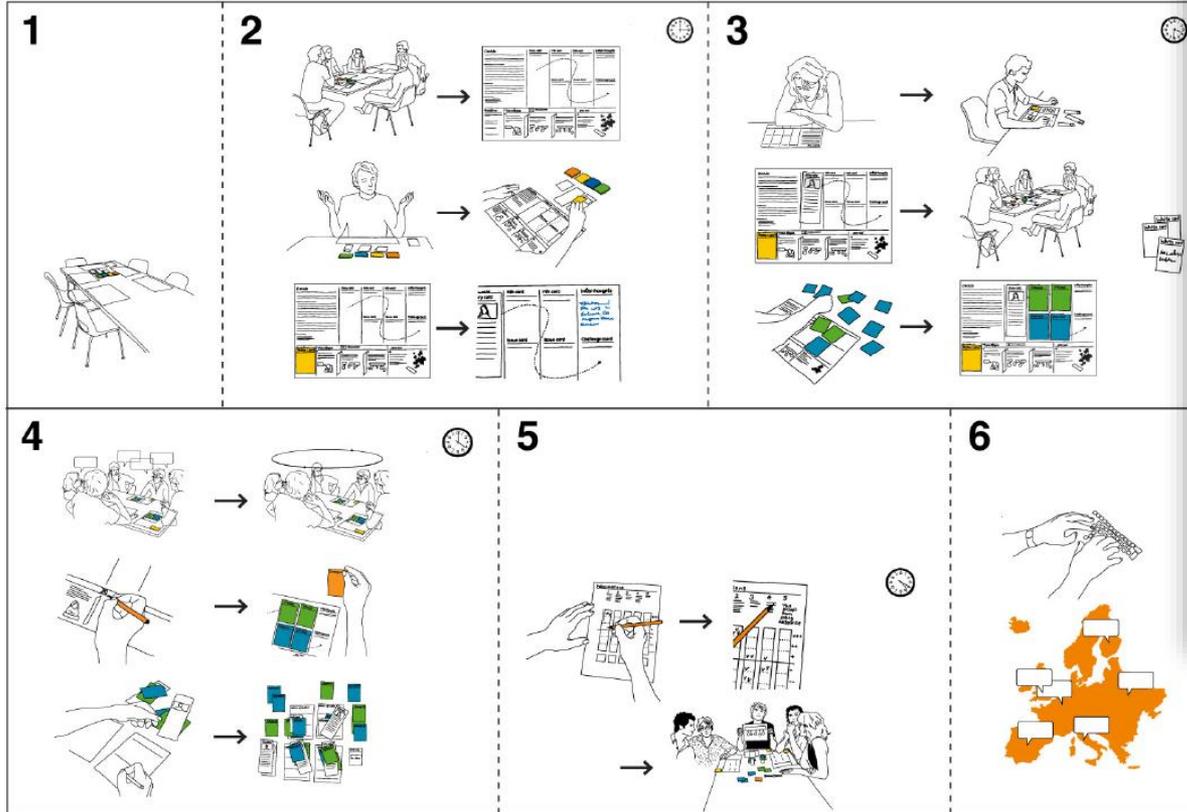
Rischio!

Rischio!

Rischio! Il Gioco della Protezione Civile



Playdecide



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

PlayDecide

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 pene sono pesanti attraverso attività di prevenzione e prevenzione e i miei cittadini si sentono al sicuro. Ma il nostro territorio è vulnerabile e i tecnici dicono che potrebbero verificarsi piene eccezionali. Tutti si aspettano essere protetti dalle alluvioni e sarà un'alluvione libero che le loro ricadano su di noi!

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 prevenzione e prevenzione dei rischi, incluso l'informazione e l'educazione dei cittadini. Conoscere gli eventi alluvionali è il nostro lavoro.

Carta delle storie 3

Maria Acquaviva, pensionata



Ero bambina durante l'ultima alluvione in città. Avevo zio e zia e i fratelli e le sorelle del centro erano diventate canali. Casa mia non era nella zona allagata ma i miei genitori aiutarono i parenti per ripulire le case invase dall'acqua. Una volta ritirata l'emergenza, sui muri rimase il segno dell'alluvione che qualunque alluvione.

Carta dei fatti 1

Rischio o pericolo?

Rischio e pericolo sono due concetti diversi. Il pericolo è un evento naturale o infortunio 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 abili.

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 e 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, preannunciare e monitorare in tempo reale gli eventi calamitosi, al fine di salvaguardare la popolazione e i suoi abili.

Carta dei fatti 4

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 5

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 6

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 7

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.

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

Carta dei fatti 8

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 9

Regole: cartellino giallo!

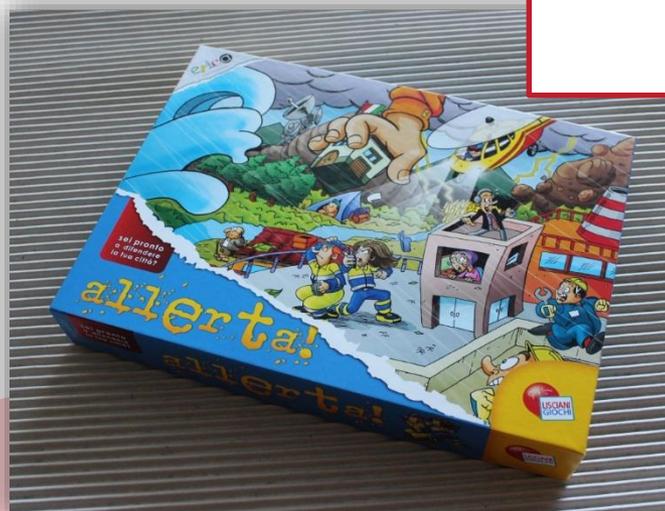
Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrailo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 10

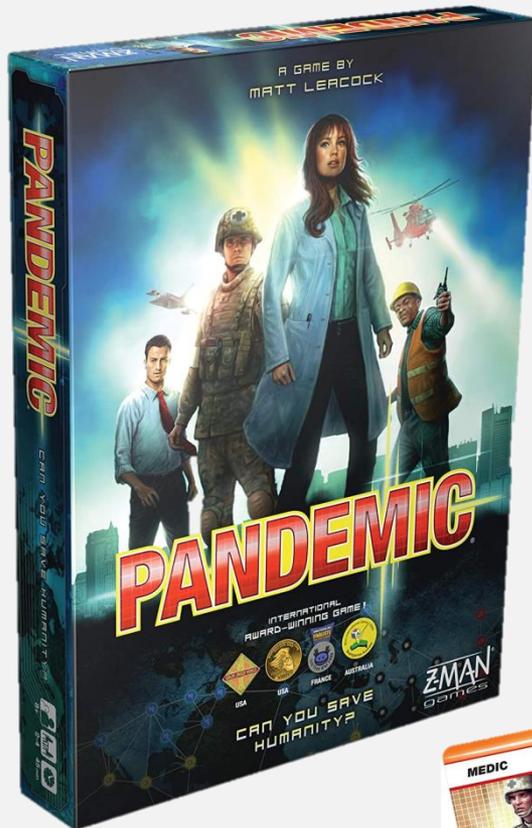
Regole: cartellino giallo!

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.

Allerta!



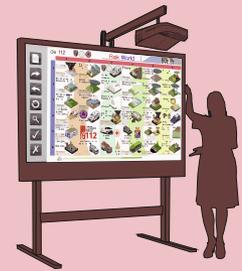
Pandemic



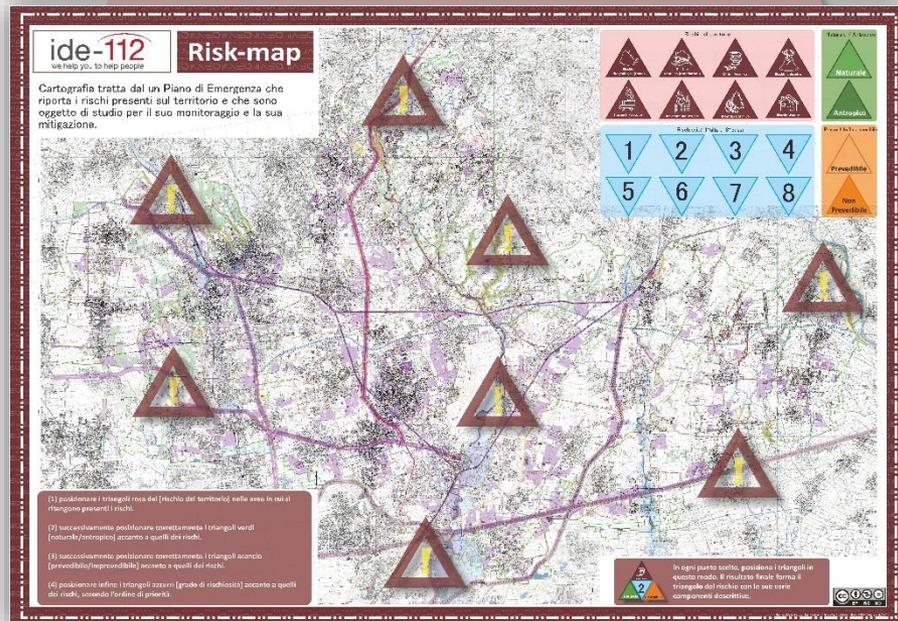
Riskworld



Competizione - Causalita'



Risk-map

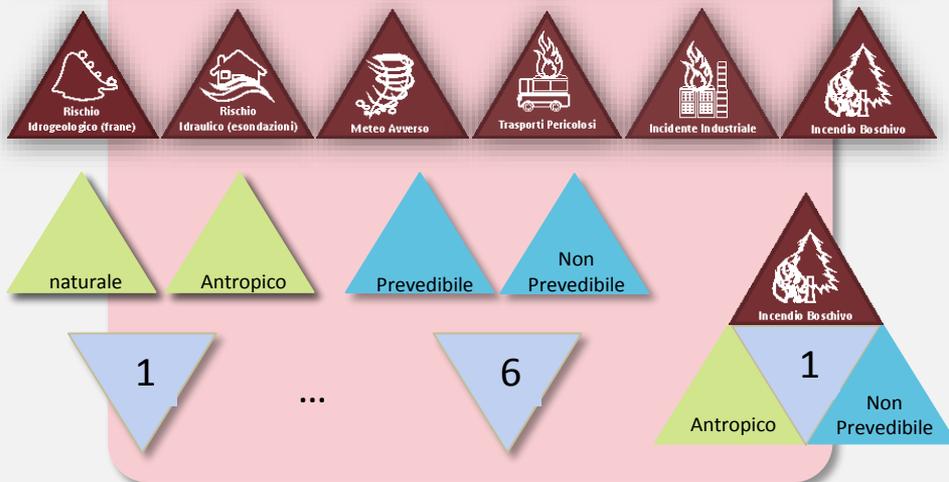


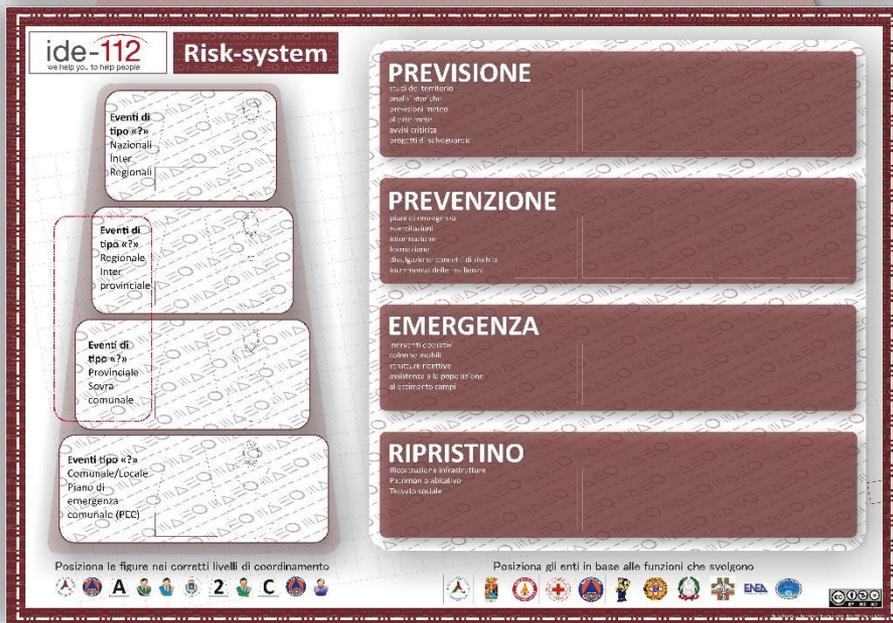
Conosci i rischi del territorio?

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.

- 1) posizionare i triangoli rosa 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/imprevedibile] accanto a quelli dei rischi.
- (4) posizionare infine i triangoli azzurri [grado di rischio] accanto a quelli dei rischi, secondo l'ordine di priorità.

In ogni punto scelto, posizionare i triangoli in questo modo. Il risultato finale forma il triangolo del rischio con le sue varie componenti descrittive.





Sai cosa e' strutturata la Protezione Civile e chi ne fa parte?

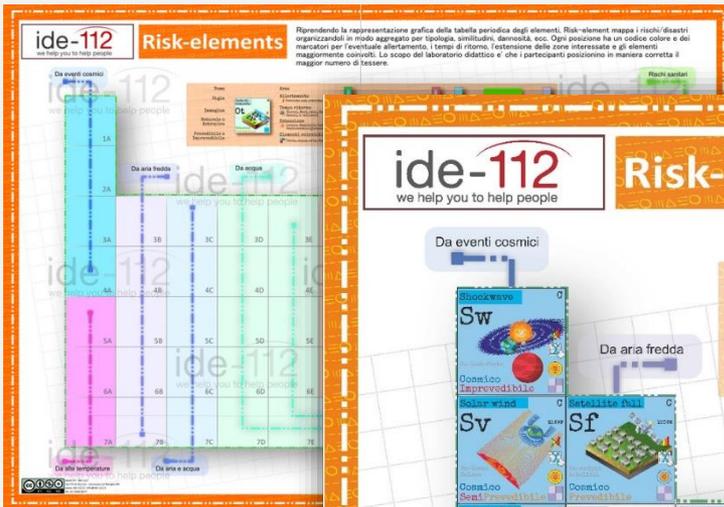
Il gioco e' diviso in due parte, uno sul sistema di coordinamento e l'altro sulle componenti della Protezione Civile

A la mappa presenta una struttura piramidale che si riferisce al livello comunale, provinciale, regionale e nazionale; sono predisposti degli spazi dove inserire la lettera che definisce il tipo di emergenza (A/B/C), il logo dell'ente preposto al coordinamento, la figura istituzionale responsabile dell'emergenza e il nome dell'ufficio che funge da coordinamento (COC/CCS/ecc.)

B la mappa presenta le quattro aree di competenza della Protezione Civile (previsione, prevenzione, emergenza e ripristino). In queste posizioni vanno associate enti/organizzazioni che operano in quell'ambito. Le pedine sono doppie/triple e possono essere posizionate anche in più aree.



Risk-elements



-  **setup**
minimo
-  **durata**
Media/elevata
-  **visibilità**
buona 8/10 p
-  **partecipanti**
max 4/6
-  **coinvolgimento**
elevato



we help you to help people

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.

Da eventi cosmici

Da aria fredda

Da acqua

Da alte temperature

Da aria e acqua

Origine vulcanica

Origine dal fuoco

Origine sismica

Origine da trasporti

Origine dolosa

Rischi sanitari

None

Alertamento

Tempo ritorno

Retenzione

Elementi coinvolti

Area

Previdibile o Imprevedibile

Naturale

Antropico

Dannosità

Sw	Sv	Mf	Fo	Cw	Ra	Sv	Af	R=PxExV	Wf	Sl	Ck	Os	Fa
Es	Wi	Fr	Th	Cs	Lh	Ls	Fi	Ca	Bk	Gl	Ae	Pn	Re
Hw	To	Sn	Ff	ML	Pf	Sh	Ep	Ta	Ar	Cr	Pn	Re	W
Ss	Bl	Hs	De	Md	Ve	Su	Ia	Pc	Ig	Na	Re	W	W
Si	Hu	Av	Ij	Fl	Ts	Hq	Sc	Ma	De	Mk	W	W	W



Risk-elements

Nome

Sigla

Immagine

Naturale o Antropico

Prevedibile o Imprevedibile

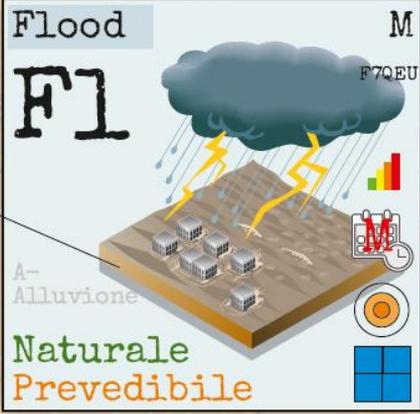
Area

Allertamento

Tempo ritorno

Estensione

Elementi coinvolti



Flood M
F7QEU
A-Alluvione
Naturale
Prevedibile

Previsto non previsto

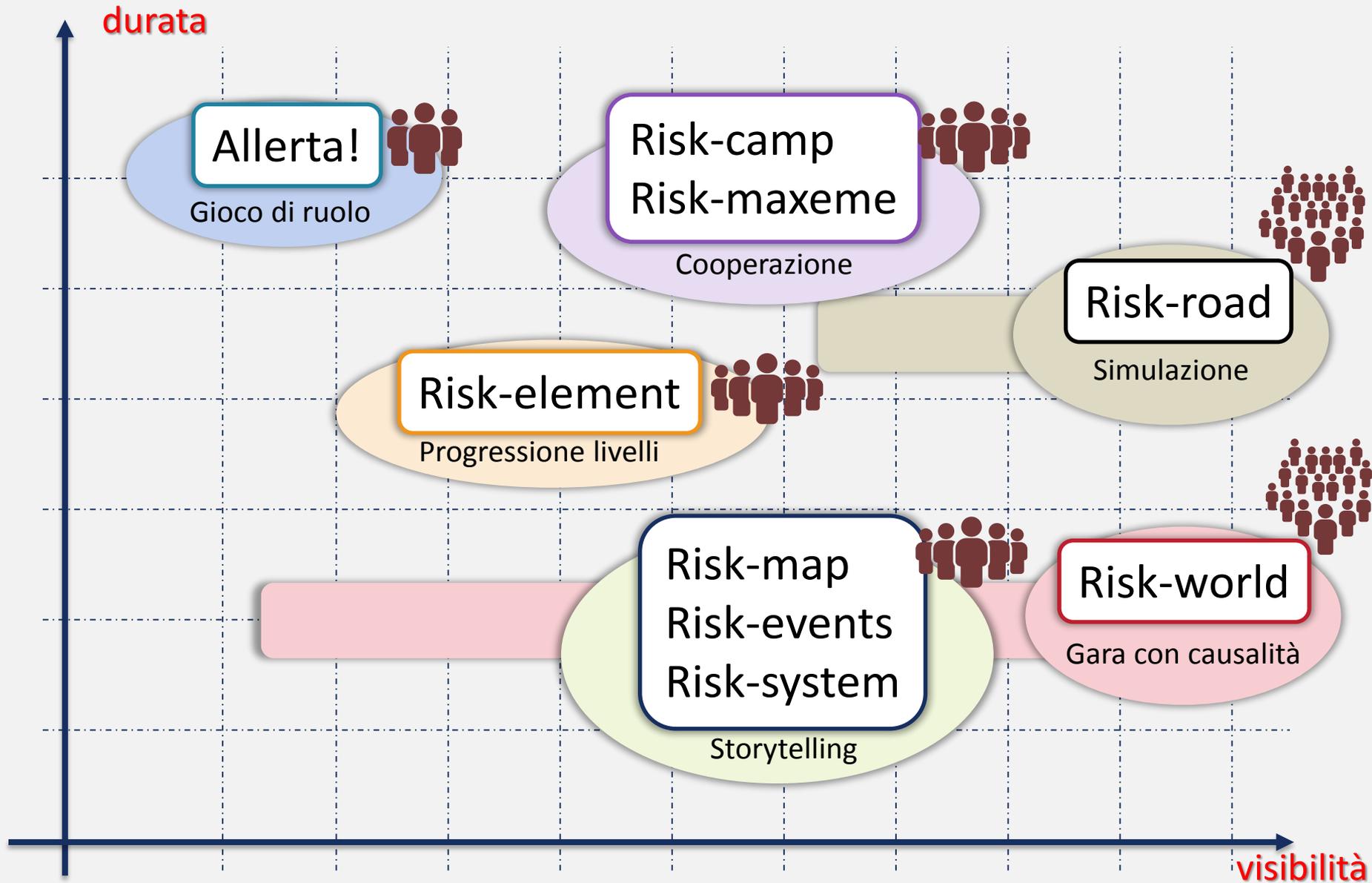
Giorni, Mesi, Anni, Decenni
Secoli, L-millenni

Locale, Regionale/nazionale
Continental/global

Terra, acqua, aria, fuoco



Gamification «framework»



THANK YOU !