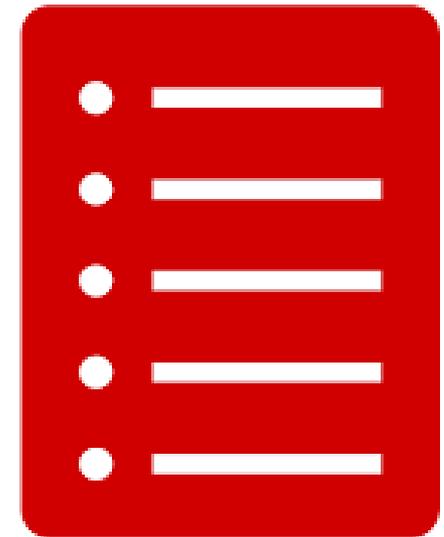




Cenni sull'utilizzo dei principi di gamification e ludicizzazione nella formazione

Agenda

- Il caso studio
- Mission della formazione nelle scuole
- Che cosa è il gioco
- Condizioni – vincoli – opportunità
- Razionalizzare gli interventi
- Usare tutte le leve
- Gamification
- Altri aspetti collaterali
- Case study iniziale
- Approcci alternativi
- Offerta presente



Salone Studente 2018

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 **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

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





L'esca ha
funzionato

MISSION

Perché sensibilizzare bambini/e e ragazzi/e

**Non ci saranno mai abbastanza soccorritori
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 verificino 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 attivita' di protezione civile 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.

Opportunità per la Protezione Civile

Legge 107/2015



Agenda
ONU
2030



Legge 107/2015



CENTRO DI PROMOZIONE PROTEZIONE CIVILE

**LA PROTEZIONE CIVILE
INCONTRA LA SCUOLA**
EVENTO REGIONALE DEL CPPC

Legge 92/2019



**SCUOLA
NON
RISCHIO**

CHE COSA E' IL GIOCO

Da sempre innato nel genere umano





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





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



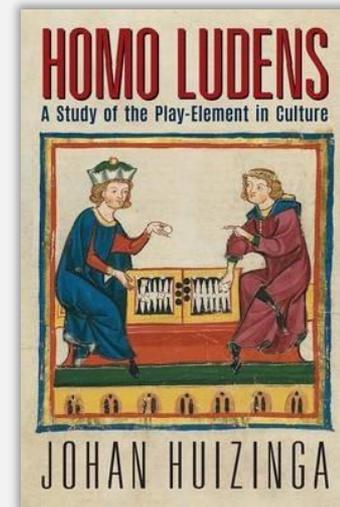
A caccia di una definizione....

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)

“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



Regole NO!



Ma nel gioco SI!



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

Agonismo



AGON

Casualità



ALEA

Mimica
trasformazione



MIMICRY

Vertigo



ILINX

AGON

ALEA

MIMICRY

ILINX

PAIDIA

corse

conta

bambola

roteare

chiasso

lotta

testa e croce

maschera

altalena

.....

.....

cruciverba

scacchi

roulette

teatro

luna-park

LUDUS

sport

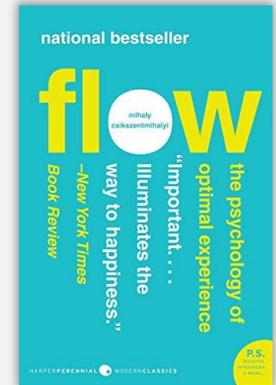
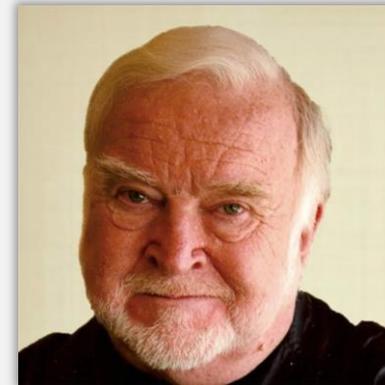
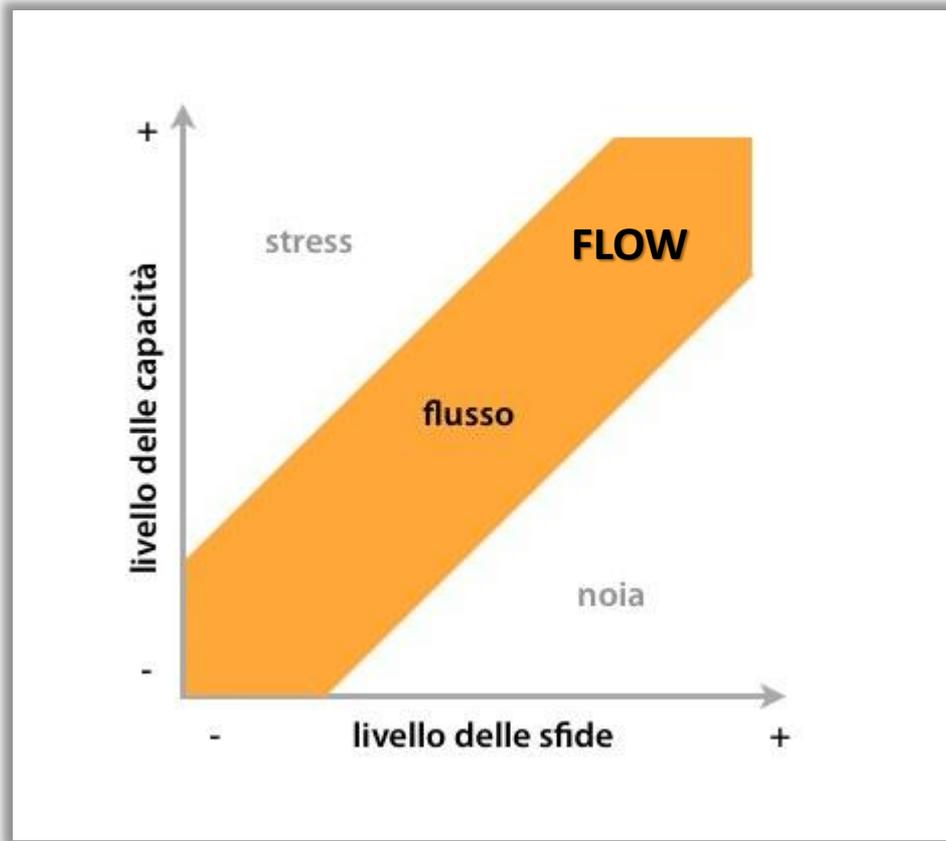
lotterie

spettacolo

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 – OPPORTUNITÀ

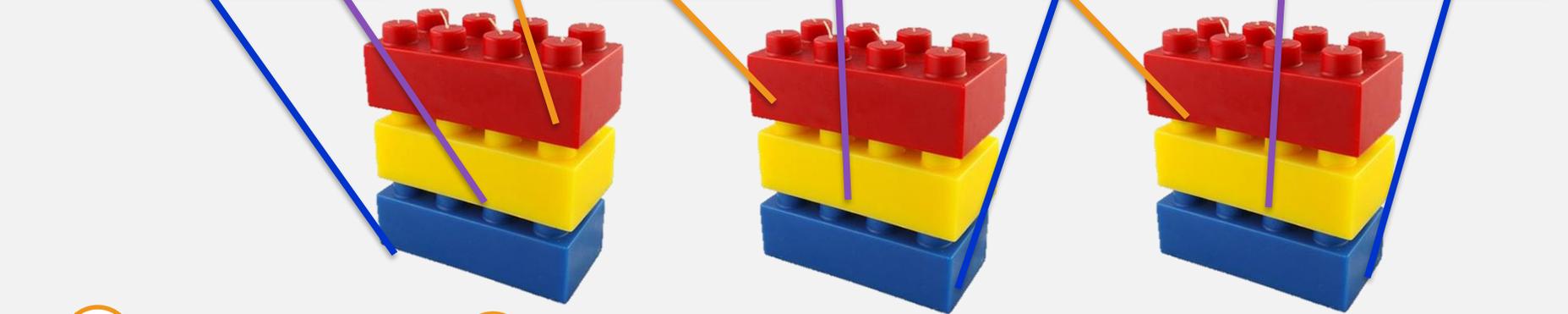
Iniziativa spontanee



Approccio top down - materiali didattici definiti – rigidi disciplinari



Io Non Rischio Scuole - Struttura incontri



Incontro
preliminare

Primo incontro
2 ore

Secondo
incontro 2 ore

Terzo incontro
2 ore

Presupposti

Primaria					Secondaria prima grado		
I A	II A	III A	IV A	V A	I A	II A	III A
I B	II B	III B	IV B	V B	I B	II B	III B
I C	II C	III C	IV C	V C	I C	II C	III C
I D	II D	III D	IV D	V D	I D	II D	III D
I E	II E	III E	IV E	V E	I E	II E	III E

Interventi verticali

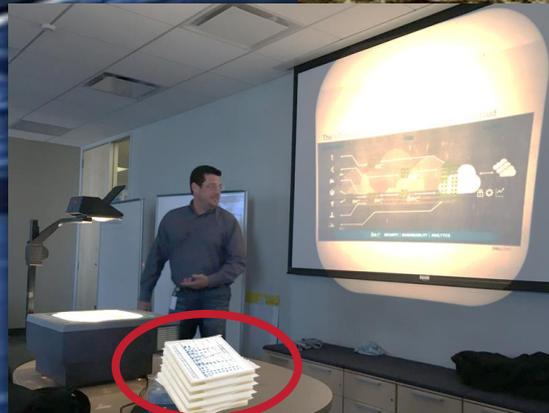
Interventi orizzontali

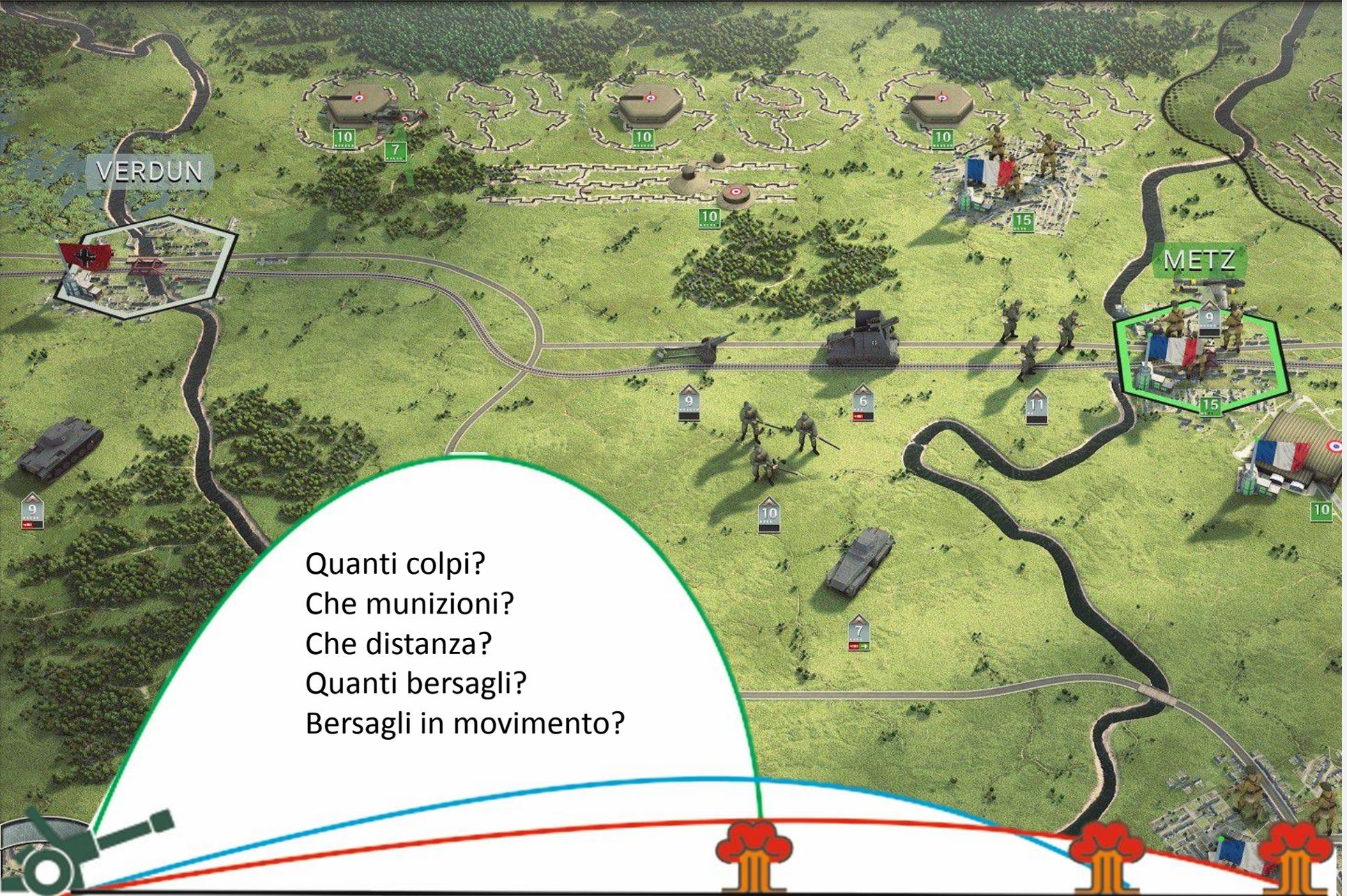
Interventi spot

1 o 2 ore spot ::: frequente



6/10 ore su progetto
meno frequente





VERDUN

METZ

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

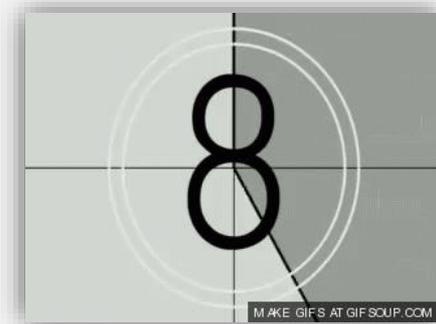
mortaio

obice

cannone

Vincoli delle scuole

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



- **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**



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)

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

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

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”

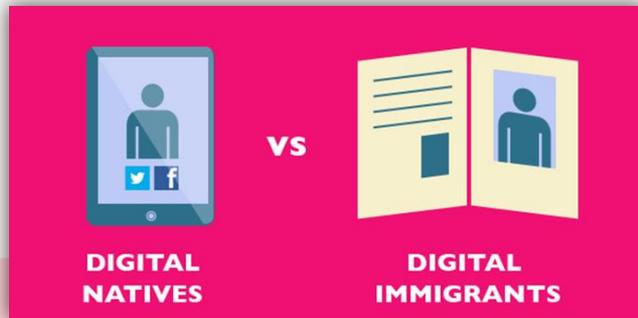
Uditivo

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

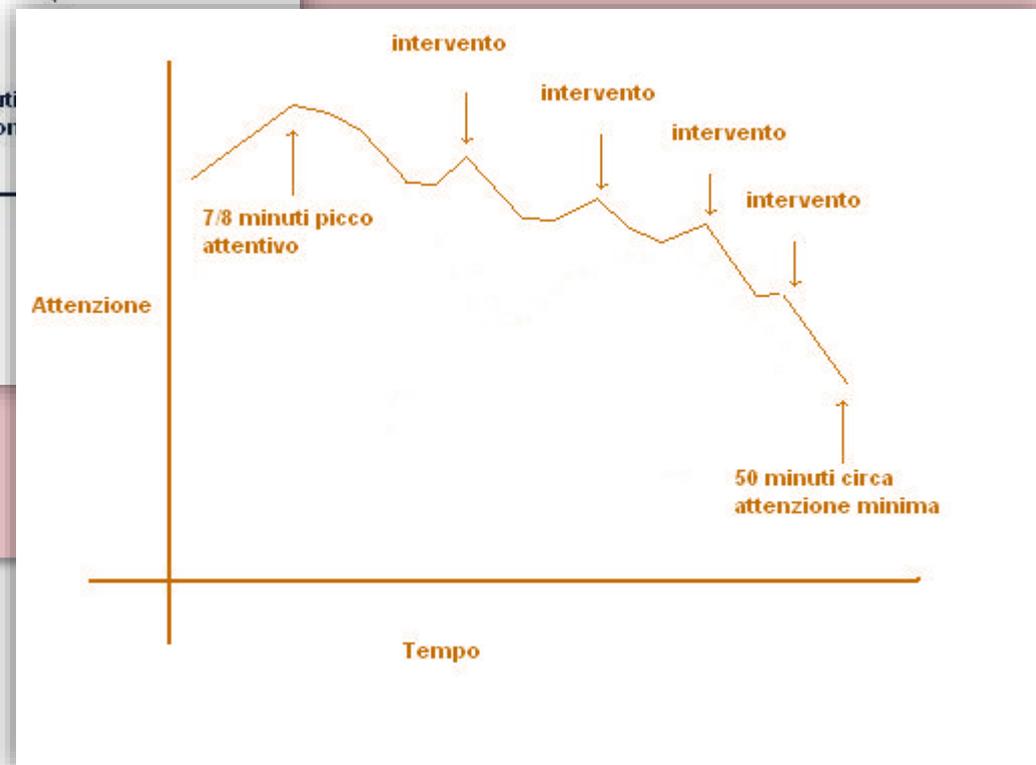
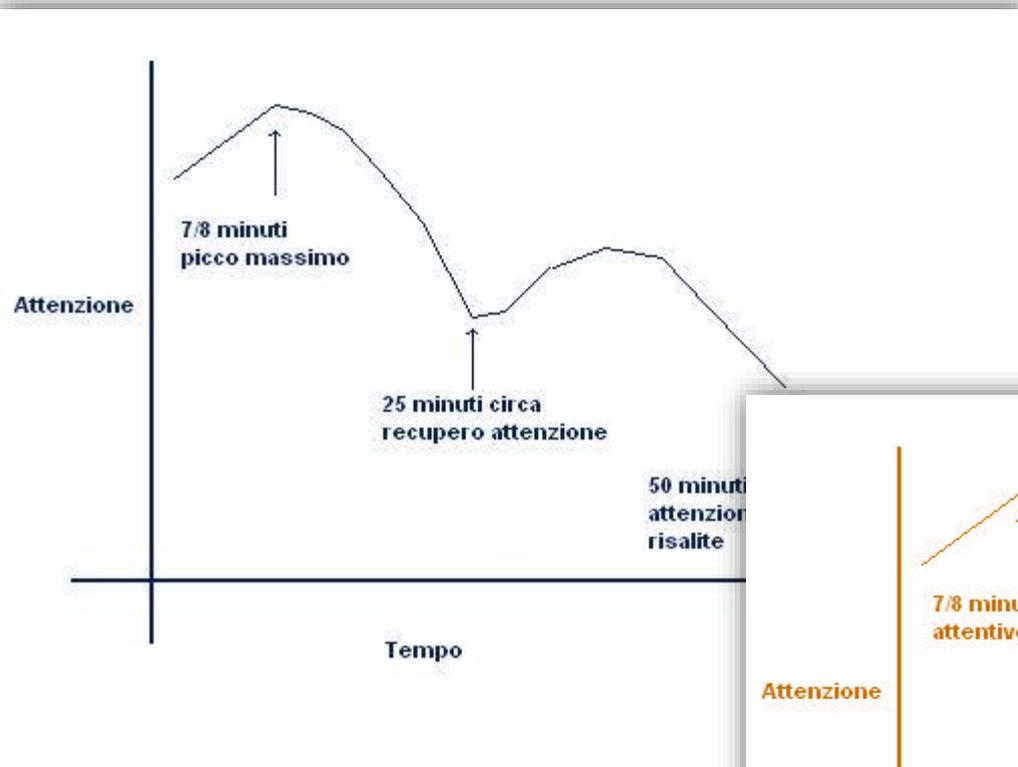
Cinestetico

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

Attenzione

Tempo

Coach

Reputazione: +14.635
Esperienza: 6.868

Penna D'oro

Luini d'Oro: 10

Intervento

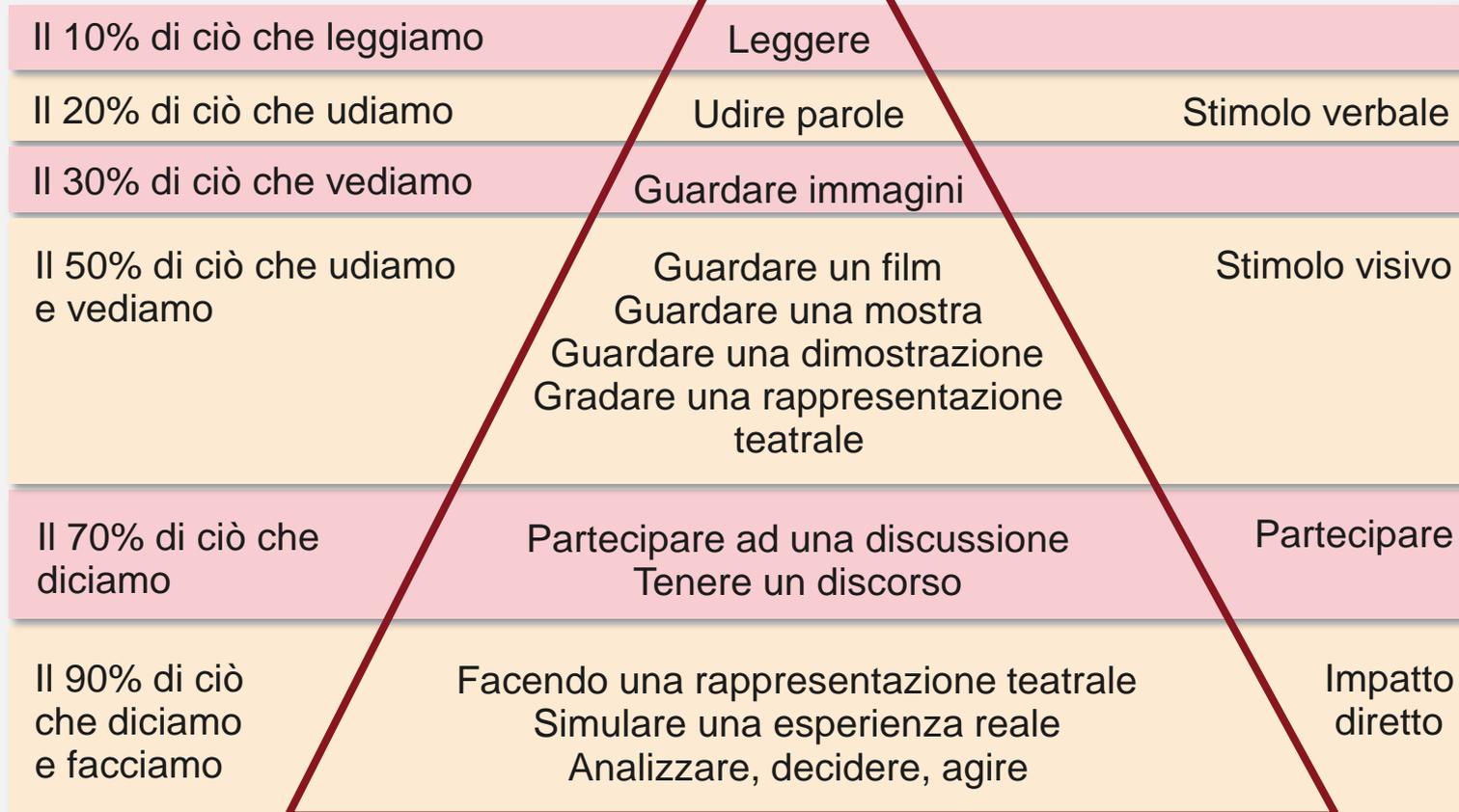
7/8 minuti circa attenzione minima

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969



Dopo 2 settimane
tendiamo a ricordare

Natura del
coinvolgimento



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

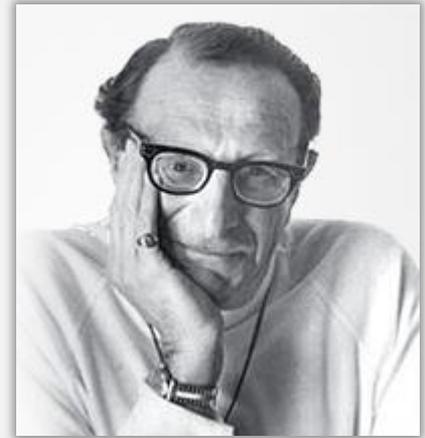
Attrazione

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

Il Genitore:
Vita insegnata
(Giudica e valuta)



Il Bambino:
Vita sentita
(Sente e agisce)



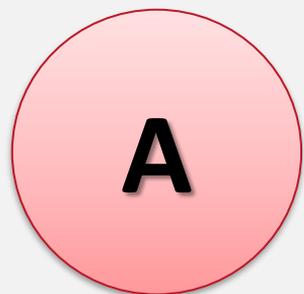
L'Adulto:
Vita pensata
(Pondera ed interagisce)



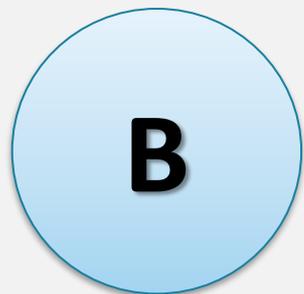
Manifestazione degli stati dell'io



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



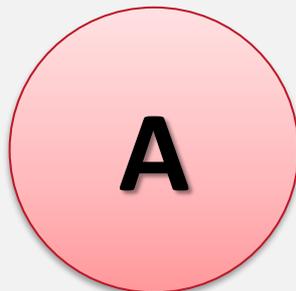
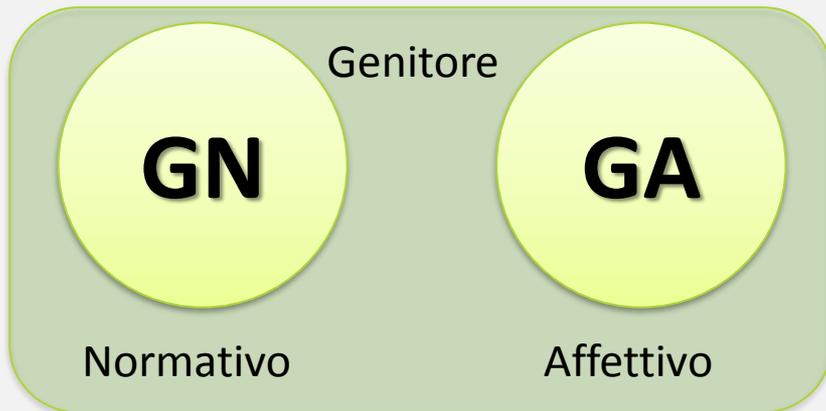
- **Stato dell'io adulto** comportamenti, pensieri ed emozioni che sono una risposta diretta al qui-ed-ora



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



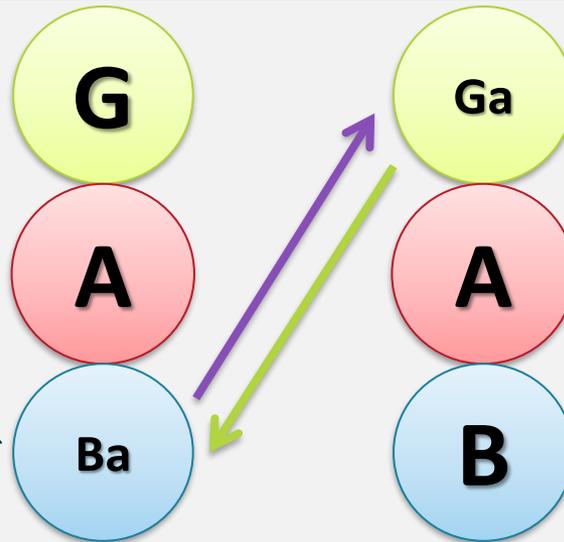
Manifestazione degli stati dell'io



- **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.

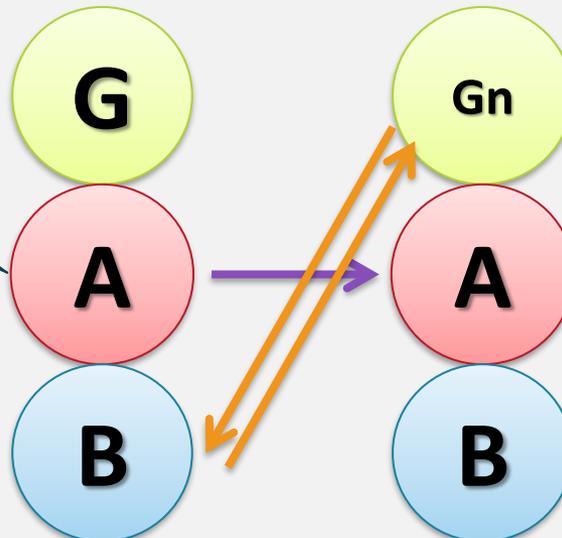
Esempi transazione

-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

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 Giacoso	Di richiesta Vergognoso

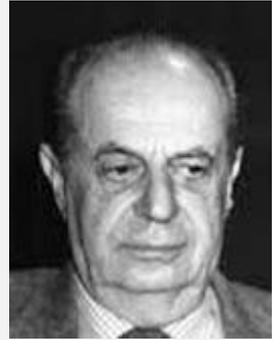
LA GAMIFICATION

Definizioni e ricerche

Definizione di Aldo Visalberghi: “**l’attività ludica** è: impegnativa, e continuativa, è progressiva e, se coinvolge 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

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

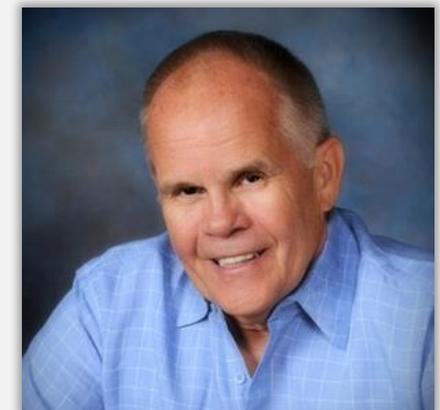
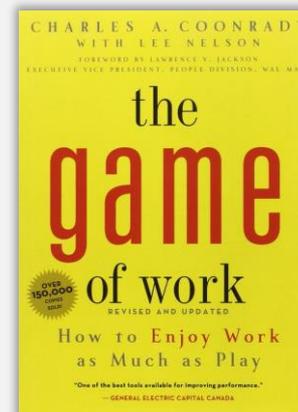
Primi esempi moderni della gamification

- ❖ 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 abbiamo 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. Conratt**, 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" Conratt, considerate il "nonno della 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.



OCTALYSIS - Yu-kai Chou

❖ La gamification non è solo il mero utilizzo di sistemi di ricompensa, è il processo di utilizzare meccaniche di gioco e game thinking per impegnare gli utenti e risolvere problemi.



❖ **Yu-kai Chou**, il creatore del framework **Octalysis**, contribuisce nella definizione dichiarando che viene chiamata così perché l'industria videoludica è stata la prima a comprendere e utilizzare il **design focalizzato sull'uomo**, e non sulla macchina. I giochi devono mantenere l'utente **felicemente intrattenuto**.



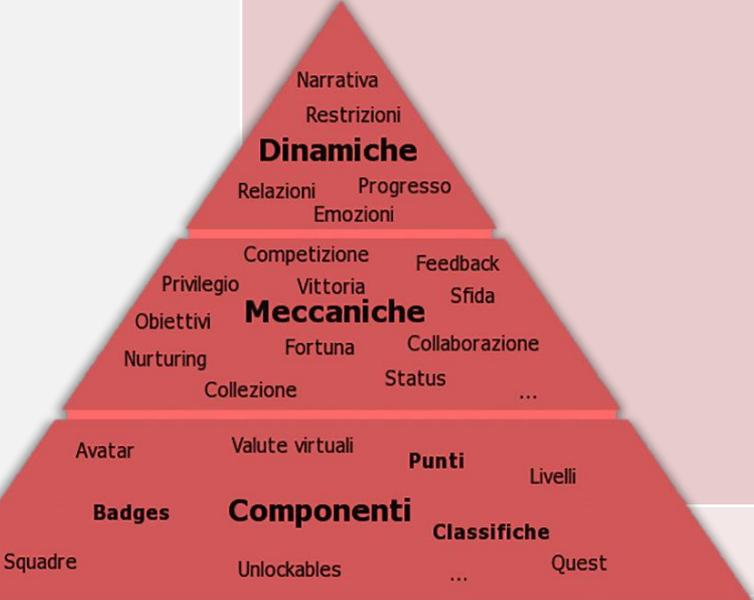
Octalysis, il framework di Yu-kai Chou:

1. senso epico e chiamata
2. progresso e senso di realizzazione
3. potenziamento della creatività e feedback
4. proprietà e possesso
5. influenza sociale e relazione
6. scarsità e impazienza
7. imprevedibilità e curiosità
8. paura della perdita ed evasione

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]



Alla base del gioco

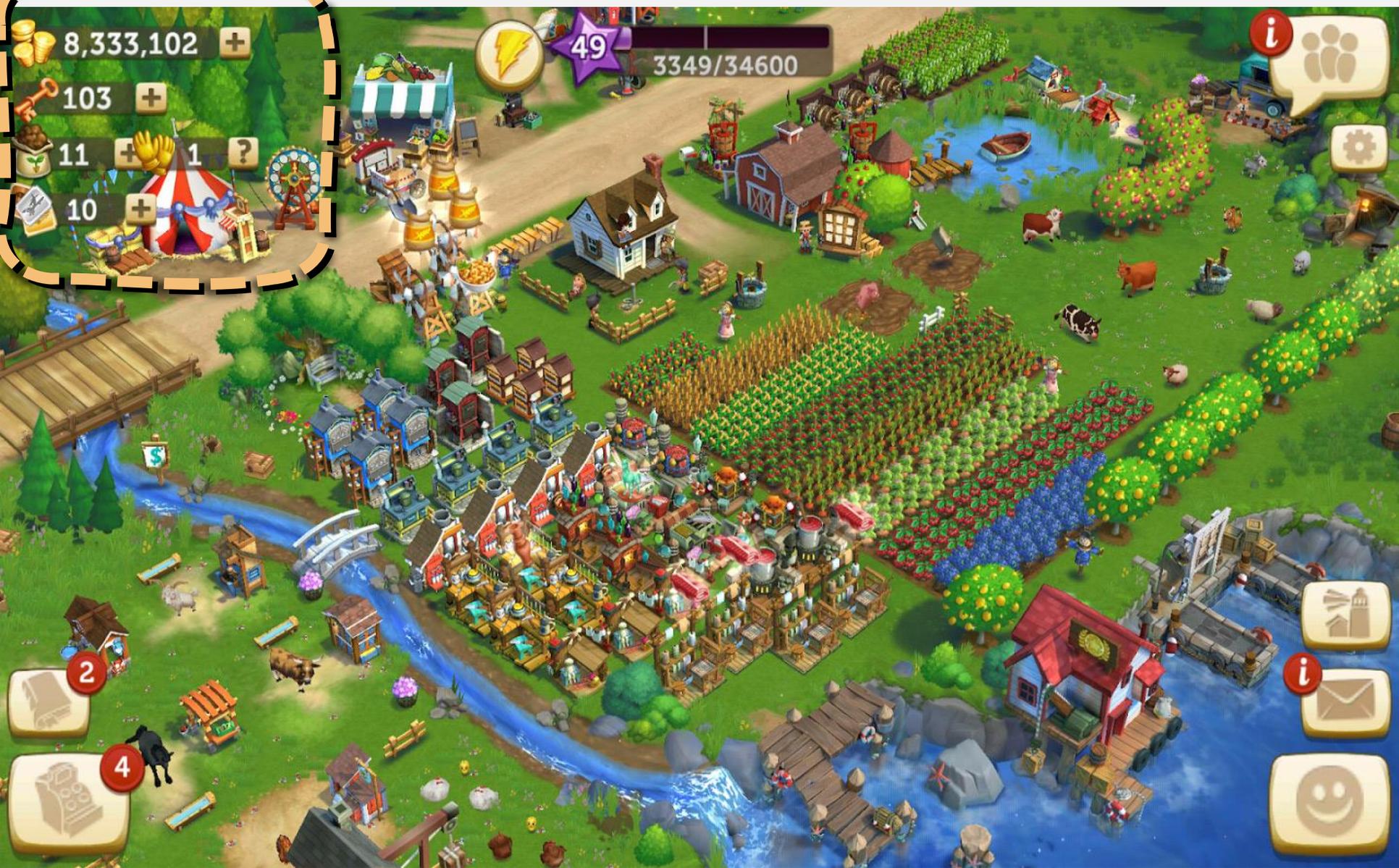
Dinamiche	Meccaniche	Componenti
<p>Vincoli e limitazioni Emozioni (curiosità, competitività) Sviluppi narrativi (storyline) Progressione Relazioni</p> 	<p>Sfide (da superare) Fattori di causalità Competizione Cooperazione Feedback Acquisizione di risorse Ricompense Transazioni Turni (sequenze di partecipazione)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

Facebook - Farmville



A circular overlay with a dashed border listing resources and their counts:

- 8,333,102 (with a plus sign icon)
- 103 (with a plus sign icon)
- 11 (with a plus sign icon) and 1 (with a question mark icon)
- 10 (with a plus sign icon)



Facebook - Farmville



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.

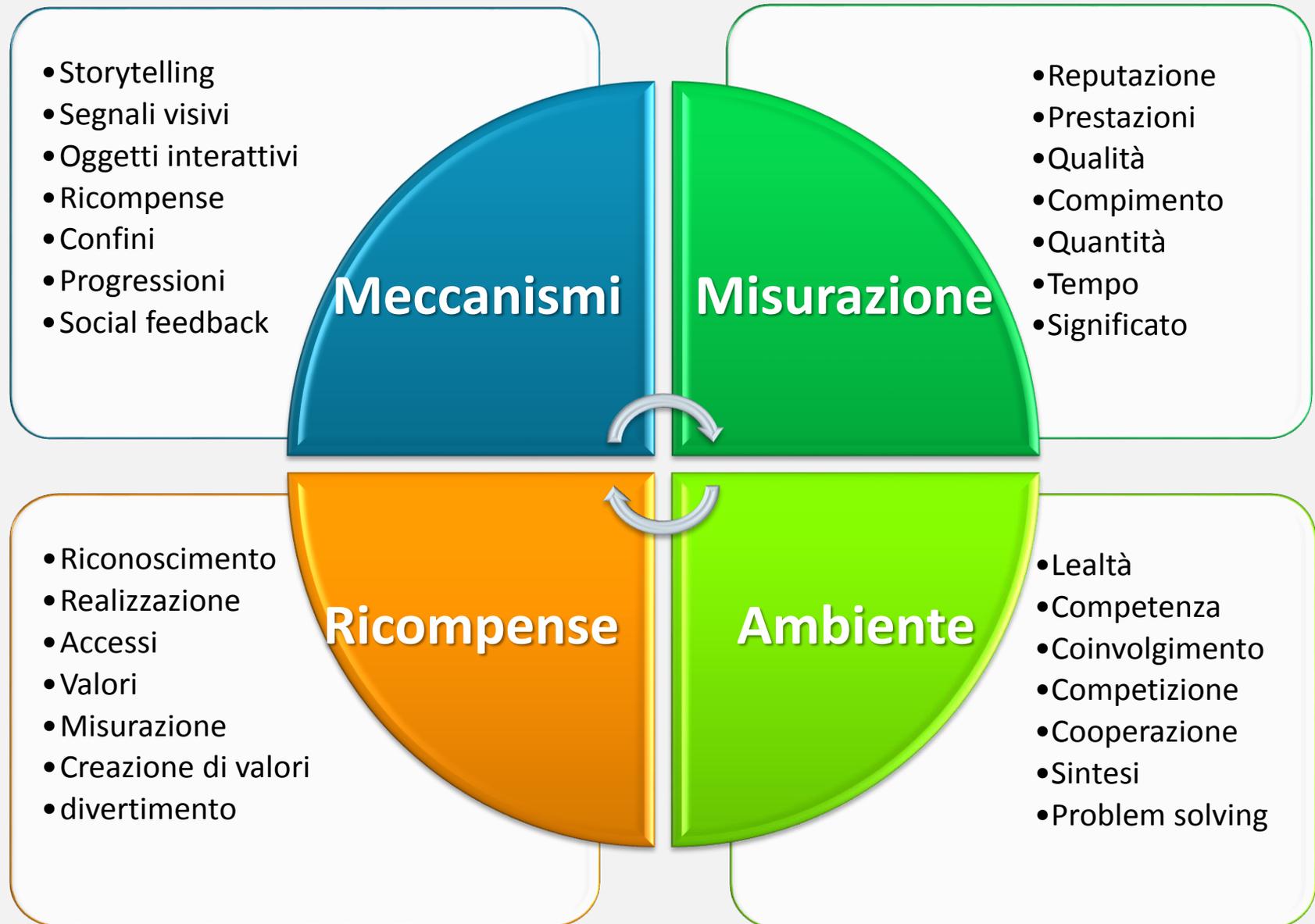
❖ Doni

- ❖ 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.

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.

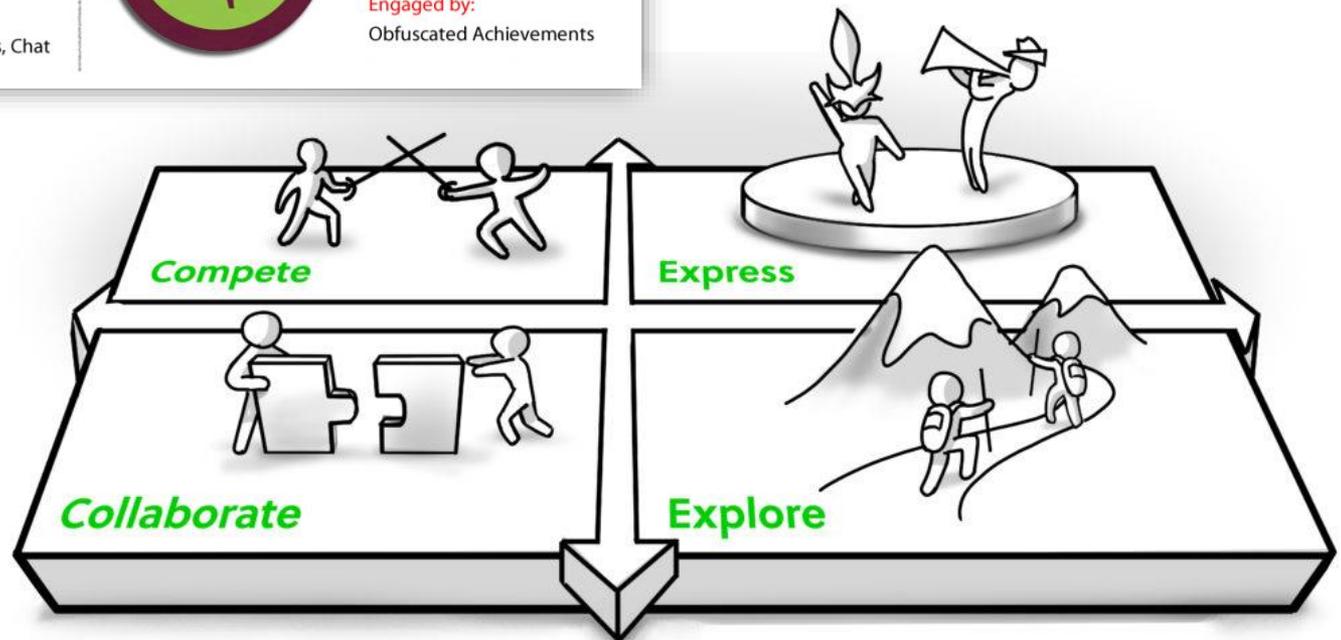
Engaged by:
Newsfeeds, Friends Lists, Chat



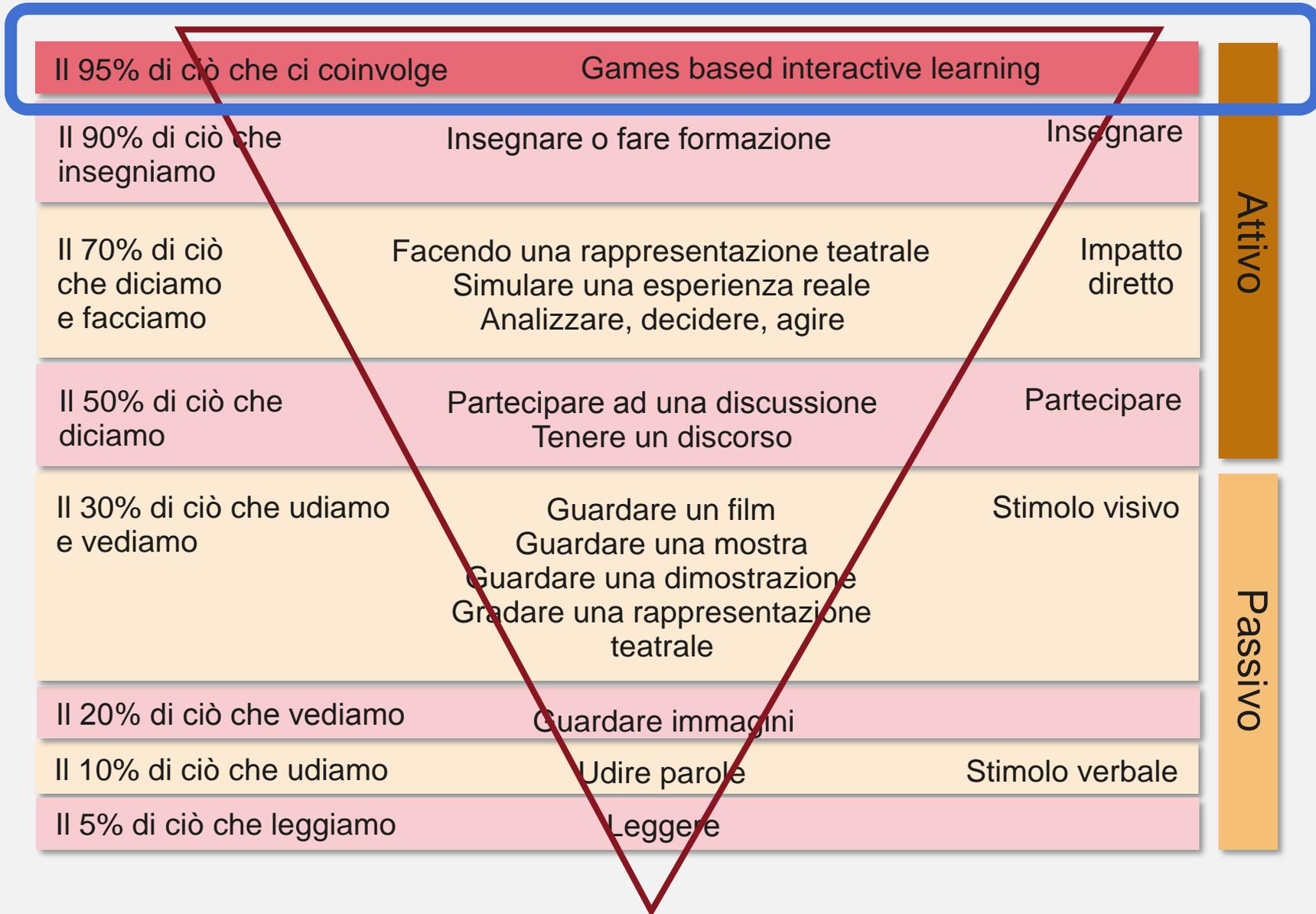
Explorers

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':

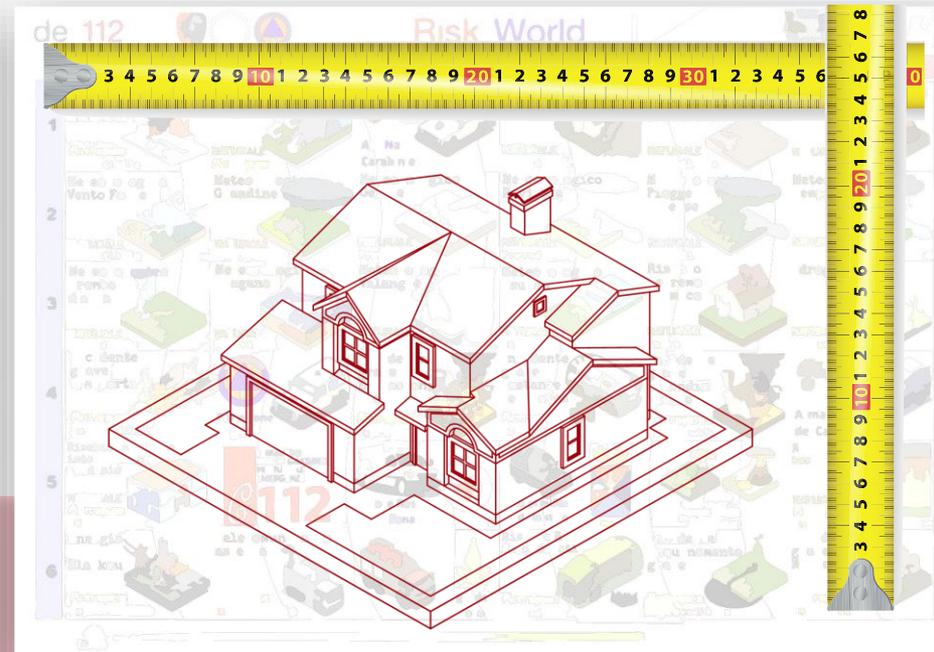
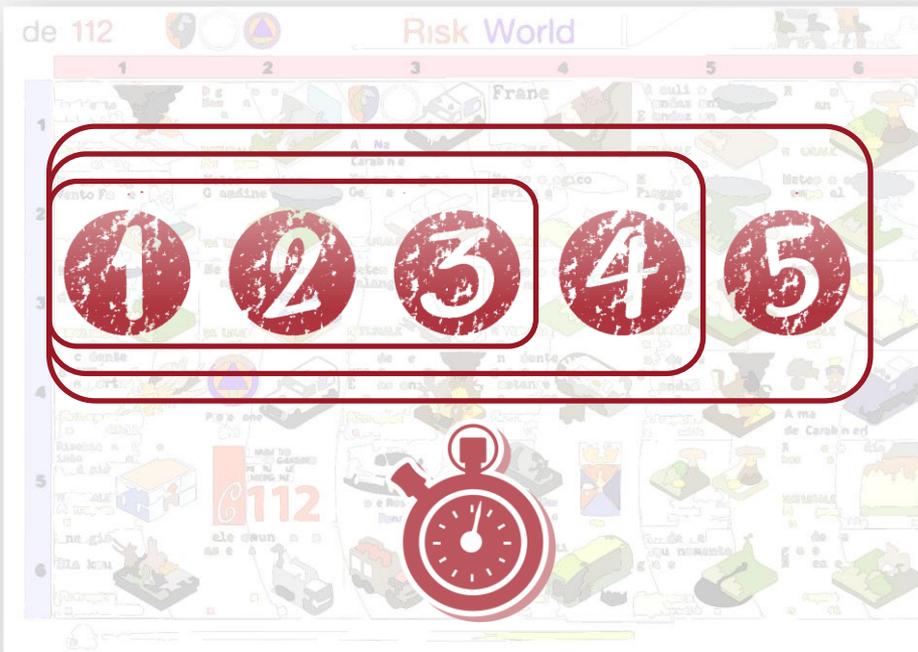
ENGAGEMENT
(coinvolgimento)

ALTRI ASPETTI COLLATERALI

Dimensioni – visibilità - durata

- 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**



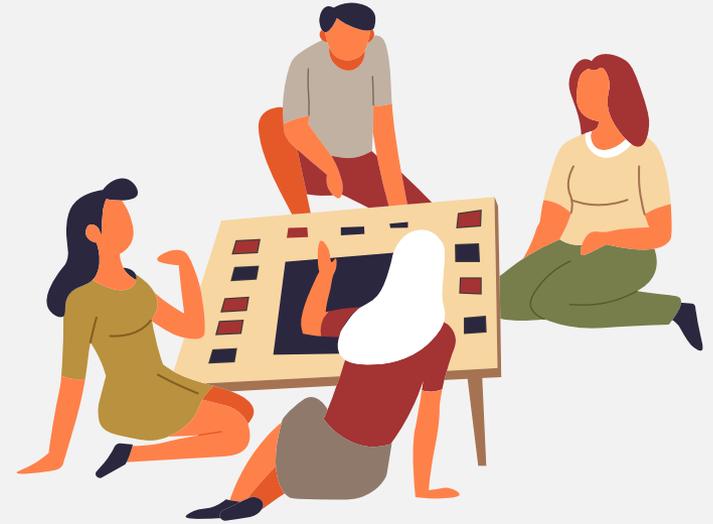
**Laboratori
didattici**



**Lezione
in aula**



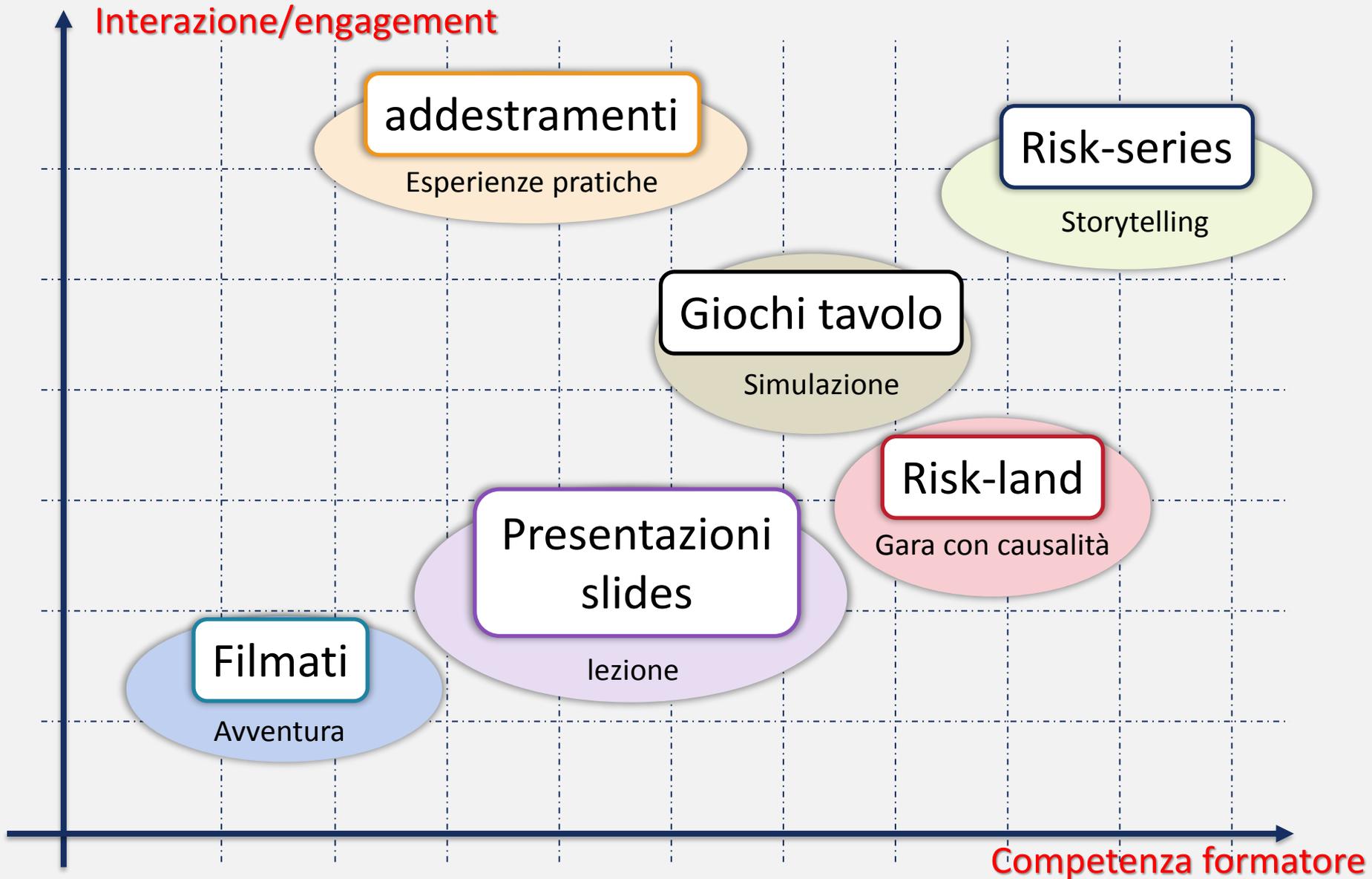
Il tempo di setup



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



Strumenti di lavoro



CASE STORY INIZIALE

Rivediamo le meccaniche e driver

Salone Studente 2018

CAMPUS
or!enta
Salone dello Studente



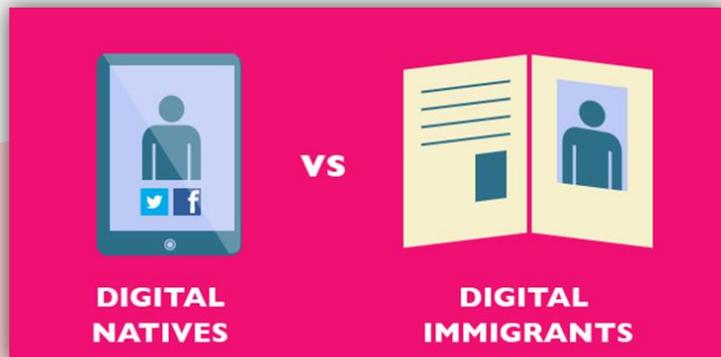
Quasi 5000 presenze
Due seminari di 45 minuti
sulla protezione civile





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

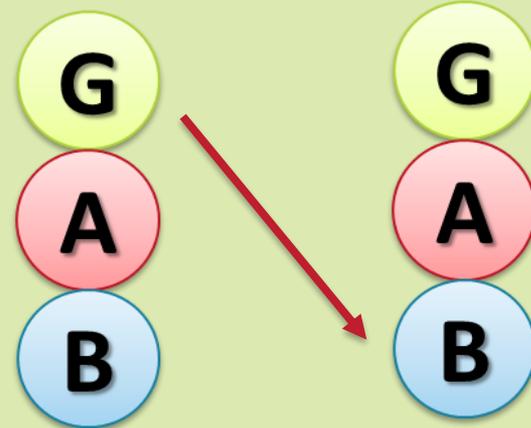
Sala Agora' 10/11-04-2018
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min
La Protezione Civile - compiti e funzioni



**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.**

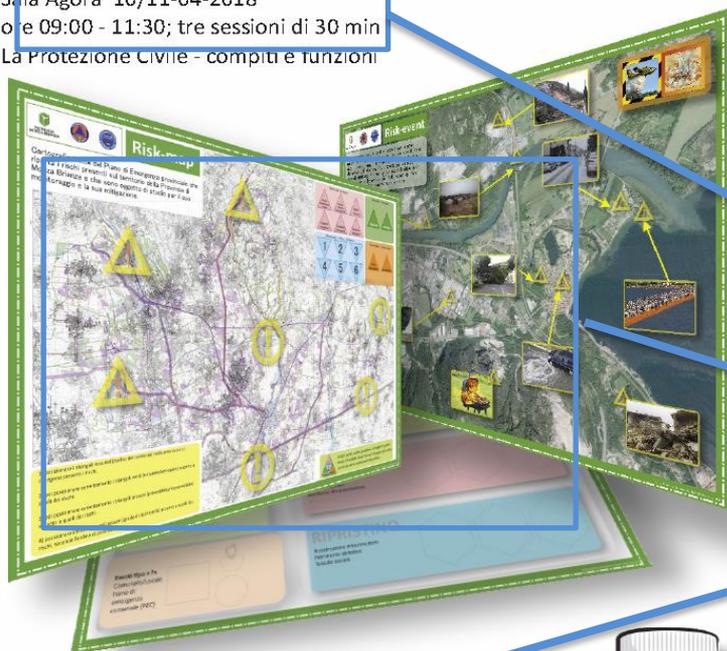
**I volontari esperti sono lì ad aspettarti
per riempirti di informazioni per quasi
un'ora**

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

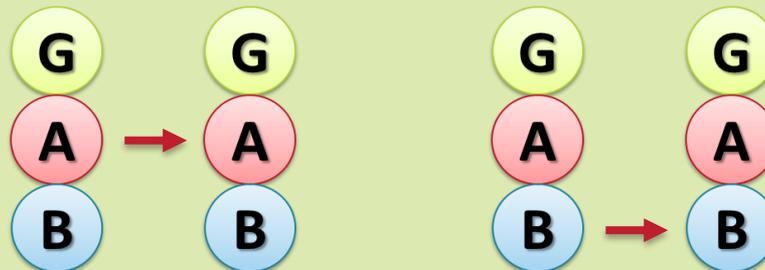


Sai cosa e' una mappa del **rischio**? Sai cosa fa la Protezione Civile e cosa dovrebbero fare i cittadini per **autoprotgersi**? Conosci il **sistema** di Protezione Civile? Sai come fare un **break gustoso**? Se non sai rispondere a queste domande ti aspettiamo in Sala Agora'



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)

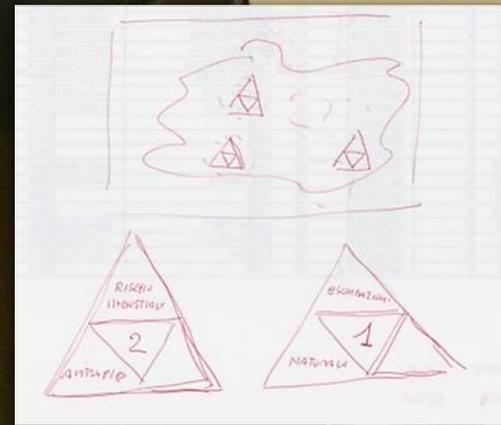


No sedie
Solo laboratori



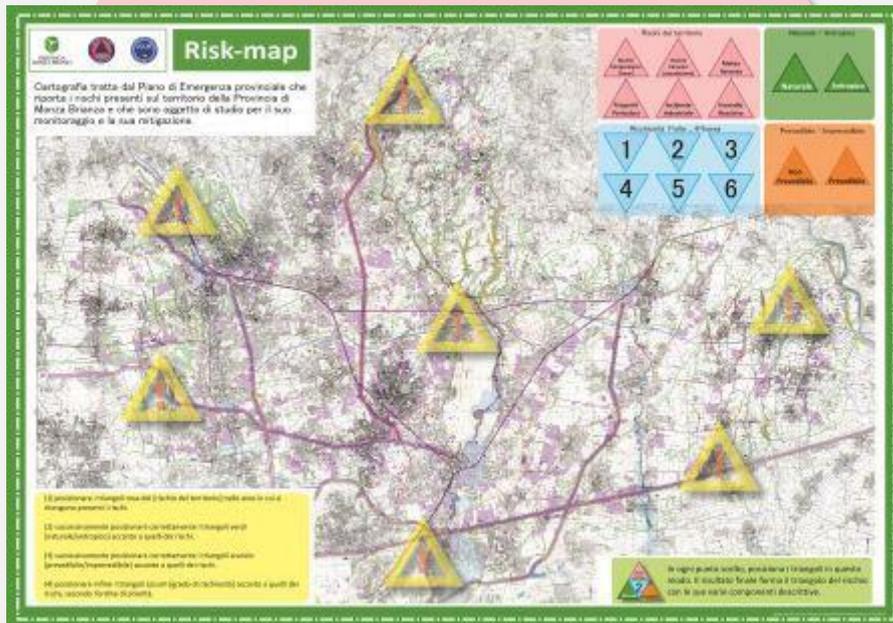
L'esca ha
funzionato





Tiramisù destrutturato o slides destrutturate

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.

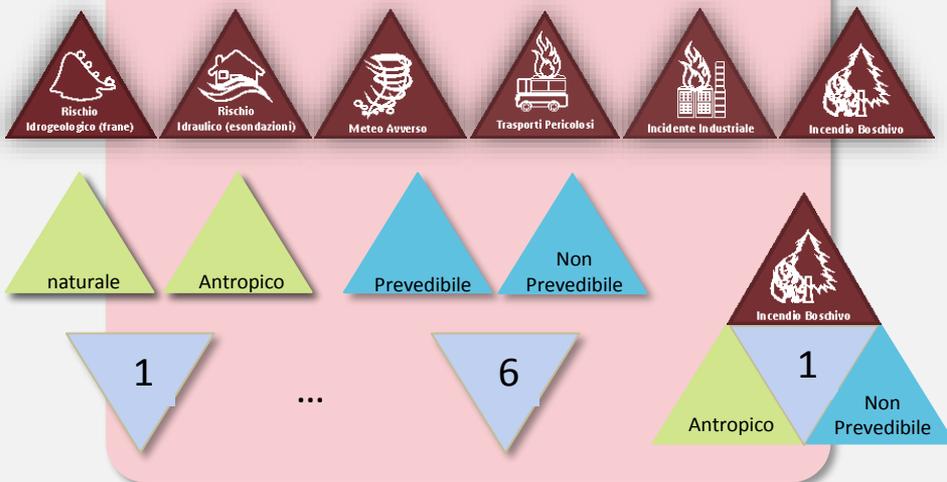
1) posizionare i triangoli rosa del [rischio del territorio] nelle aree in cui si ritengono presenti i rischi.

(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.



Salone dello studente



Conduuttori del gioco fondamentali per la riuscita



Tutorship diffusa



Conduuttori del gioco fondamentali per la riuscita



Partecipazione attiva

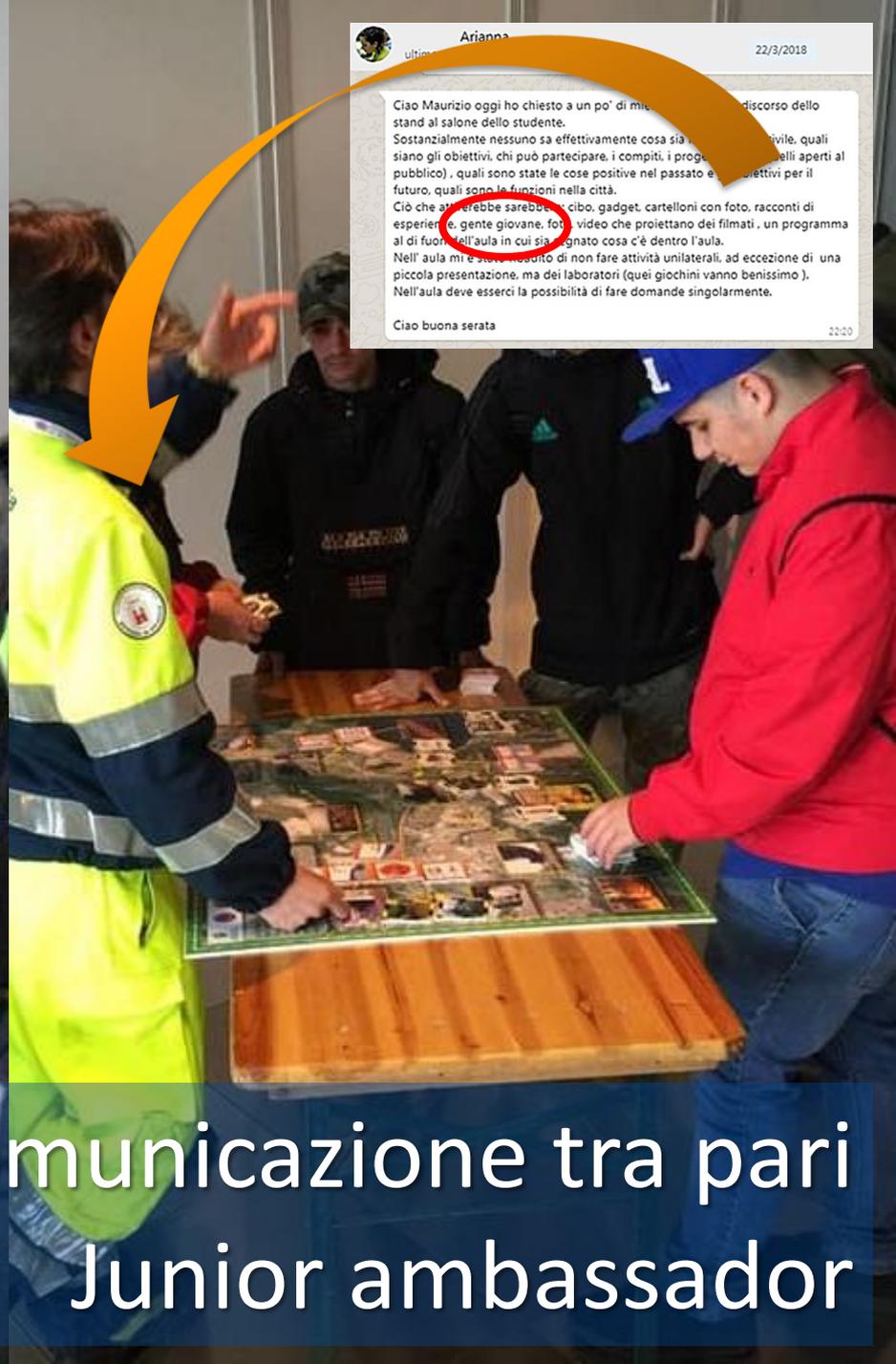


Alternanza scuola - lavoro? Corso A1



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 (sia quelli 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 ricordato 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 Albino (Bianca) e che sono oggetto di studio per il suo monitoraggio e la sua mitigazione.

Risk-event
La ricerca presenta un fenomeno non analizzato, ma di grande interesse. Si tratta di un fenomeno che si manifesta in un'area di grande interesse, in un'area di grande interesse, in un'area di grande interesse.

Tabellone Risk-map - 100x70 cm [file_pdf]
Accessori Risk-map - [file_pdf]

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:

parole
chiave

attinenza
interrogato
schedario
ricercato
portanza
contengono
proprio
trovare
quindi
duplicare
trattata
pericolosa
poi
cosa
descrizione
particolare
indice
farsi
quali
tema
valenza
andare
determinato
pagina
indicare
siti
insieme
poterla



anch'io sono la
Protezione Civile

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

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 Brughiero (ANCS)

Piano di emergenza familiare

EMERGENCY PROCEDURES
FAMILY EMERGENCY PLAN
EMERGENCY CONTACTS

Primary exit
Smoke Alar

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Piano di emergenza familiare

1°) Cosa può succedere - scenari di rischio
2°) di cosa dispo
3°) cosa devo fa

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi

risorse procedure

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Piano di emergenza familiare

Dove vado se c'è un incendio?
Dipende dove si trova!

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Rischio Idrogeologico

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi

risorse procedure

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (ANCS)

Piano di emergenza familiare

Dove vado se c'è un'alluvione?

Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile

Percorso **1R**

Squadra: _____

1) Partenza Entrata [] [] Uscita [] [] 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) Radiotransmissioni 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 [] [] [] []	

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC Brughiero
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brughiero
www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it

Oggi sono la Protezione Civile

Percorso **2G**

1) Partenza Entrata [] [] Uscita [] [] 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) Radiotransmissioni 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 [] [] [] []	

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC Brughiero
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brughiero
www.anc-brughiero.it - info@anc-brughiero.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 06 Radiocomunicazioni

Le radio sono strumenti che in emergenza funzionano in modo affidabile. Inoltre permettono di comunicare in modo sicuro.

Postazione 07

Le pompe sono macchine che, utilizzando la forza di gravità, permettono il sollevamento di sostanze liquide.

Dugliemo Marconi nel 1896 inventò la radio.

Comunicazioni in Emergenza

Ripetitore

Tipi di radio portatile

Volocolare

I messaggi radio devono essere:
- chiari
- brevi
- precisi
- essenziali
- in un linguaggio semplice
- in un linguaggio tecnico
- in un linguaggio comune

Alfabeto NATO e ICGA

Nelle comunicazioni radio, per chiarezza, è possibile trasmettere la parola in codice, lettera per lettera, per lettere di spelling.

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brughiero - Via San Giovanni Bosco 29 - Brughiero

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 04 Arginateure

Riempimento dei sacchi di sabbia

Trasporto dei sacchi fatto a modo corretto

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.

Prevenzione

Posizionamento dei sacchi di sabbia per un rialzo arginale

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

Sistemi di difesa di aperture

Sovrapporti e sfilanti

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





Oggi sono la Protezione Civile - ANC Brugherio
 @oggi.sono.la.protezione.civile.ANC.brugherio - Organizzazione no-profit

Con il patrocinio di

Oggi sono la Protezione Civile

Attestato rilasciato alla squadra

PAR POL

per aver partecipato alla manifestazione «Oggi sono la Protezione Civile» presso il Parco Increa di Brugherio

Brugherio, il 29/03/15

Nucleo ANC Brugherio

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC - Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio "Virgo Fideles"
 Via San Giovanni Battista, 23 - 20061 Brugherio - 0361 - e-mail: anac@protezionecivile.it - www.anc-brugherio.it - CF: 04017032019
 iscritta all'Albo Regionale dei Volontari di Protezione Civile del Distretto Organizzativo n. 263 del 17/03/2019

OGGI SONO LA PROTEZIONE CIVILE

Classifica "Oggi sono la Protezione Civile"

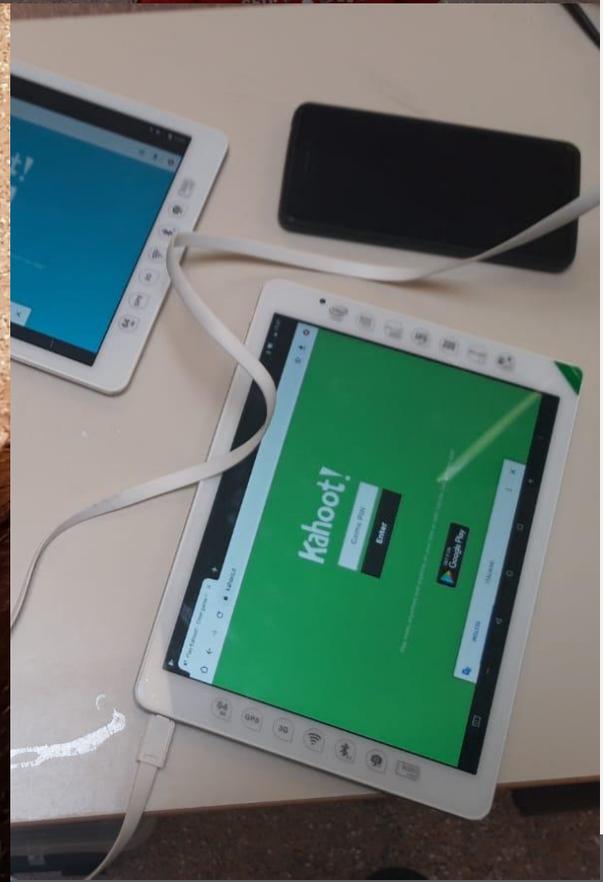
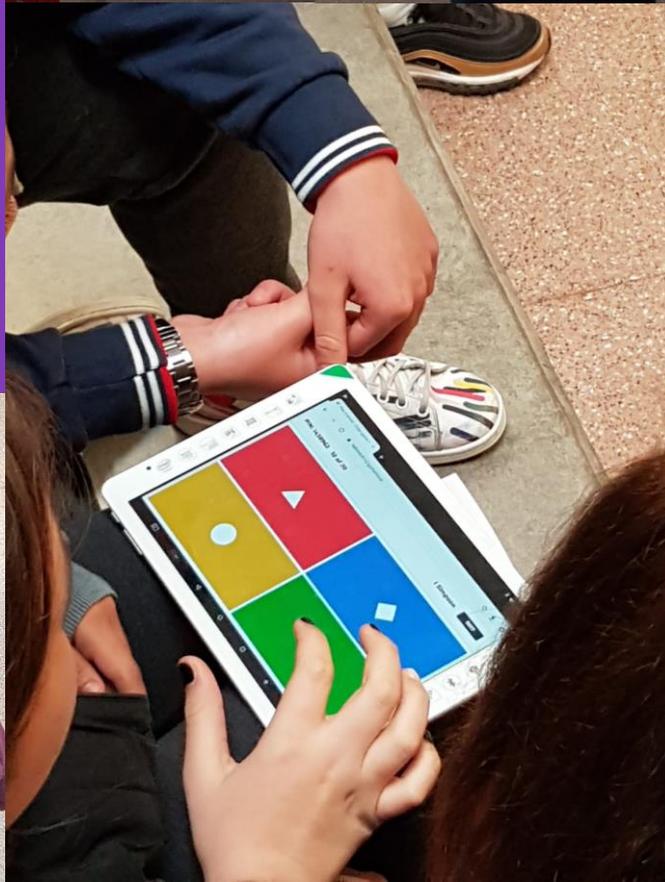
Posizione	Squadra	N. Partecipanti	Revisibile	Punti	Tempo	Data
1	Coone	4	Brugherio	459	17.25	29/03/2015
2	Fantasma&	6	Brugherio	399	17.43	29/03/2015
3	Papopt	6	Brugherio	393	16.42	29/03/2015
4	The Good's	6	Brugherio	331	18.07	28/03/2015
5	Scout scuderie	3	Brugherio	228	15.50	28/03/2015
6	Seven	6	Brugherio	107	18.10	28/03/2015
7	Gli Eroi	4	Brugherio	307	21.47	28/03/2015
8	Protezione	4	Brugherio	305	20.36	28/03/2015
9	Anguria	3	Brugherio	298	13.01	28/03/2015
10	Spidebarn	6	Brugherio	295	20.23	28/03/2015
11	Il Cavaliere	3	Brugherio	289	21.43	28/03/2015
12	Hulk	4	Brugherio	287	15.39	29/03/2015
13	Caritas	3	Brugherio	285	21.04	28/03/2015
14	Heale	4	Brugherio	283	17.08	28/03/2015
15	Battone di ferro	4	Brugherio	223	20.03	29/03/2015
16	Diamante di Fuoco	4	Concorezzo	218	19.59	28/03/2015
17	L'Udinese	6	Brugherio	217	17.53	28/03/2015
18	Briscolotto	2	Brugherio	183	24.29	29/03/2015
19	Gruf	2	Brugherio	179	23.17	29/03/2015
20	Il Cavaliere	3	Brugherio	178	21.43	28/03/2015
21	Il Mito	4	Brugherio	177	27.37	29/03/2015
22	Boh III	3	Brugherio	163	31.51	28/03/2015
23	Unione	4	Brugherio	161	20.29	28/03/2015
24	Gli dei	4	Brugherio	139	14.43	28/03/2015
25	Ispettori	3	Brugherio	135	20.26	29/03/2015
26	Gli Incredibili	3	Brugherio	133	18.52	28/03/2015
27	Tippone	3	Brugherio	107	19.14	29/03/2015
28	Mimiccio	2	Agiate	99	23.17	29/03/2015
29	Il Franchino	3	Brugherio	97	20.28	29/03/2015
30	Forza Milan	4	Brugherio	81	20.80	28/03/2015
31	Nucleo 4	4	Brugherio	49	21.08	29/03/2015
32	Polly	3	Brugherio	35	15.52	29/03/2015
33	Le anatre	4	Palermo	23	20.08	29/03/2015
34	Le Lince	4	Brugherio	17	40.20	29/03/2015

Video: Mostra tutto

Trasparenza della Pagina: Mostra tutto

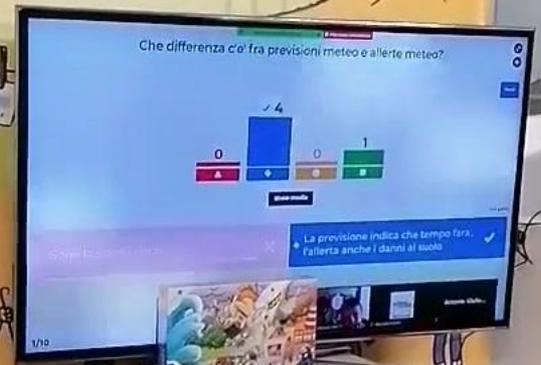
52 Persone raggiunte, 6 Interazioni





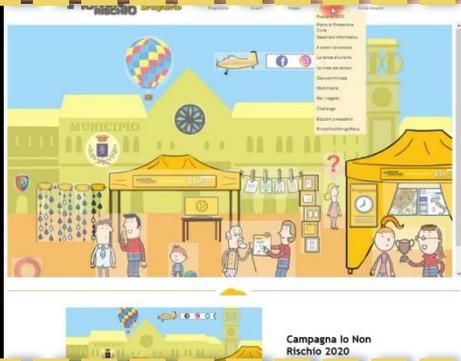
Brugheno

Brugheno





Video tutorial



ART ATTACK del piano di emergenza (risk-map)

SCUOLA NON RISCHIO

La storia di Filippo



IMPUTATO Filippo La sua casa è quasi distrutta. Non è possibile che succedano cose gravi e che nessuno paghi e non è certo colpa tua se si verifica un disastro così terribile! Obiettivo: trovare qualcuno che ti rimborsi.	IMPUTATO Dipendente della fabbrica Scappellotti Lavoro da anni in questa fabbrica da lavoro a un sacco di ore. Usa gli alberi da sempre e non fa nulla di illegale! Non so cosa può essere successo. Non posso prendere con voi i soldi. Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.	IMPUTATO Dipendente di Moella Costume strade e ponte 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! Obiettivo: farsi dichiarare colpevole.
IMPUTATO Ministro dell'ambiente Non si può sempre dire che la colpa dello Stato! Ognuno deve assumersi le sue responsabilità, non incuriosirsi e non facendo danni al territorio! Obiettivo: non farsi dichiarare colpevole.	IMPUTATO Ingegnere, il vicino Il proprio vedere come tanti altri in questa vallata è colpa tua! Ma io voglio aiutare il tuo cliente a capire di più aver trascurato qualcosa. Obiettivo: in modo che il processo si svolga in ordine e che tutti possano dire quel che sanno.	L'AVVOCATO Questa storia ti è stata raccontata da un signor Filippo e non sei certo che sia vera. Ma io voglio aiutare il tuo cliente a capire di più che è veramente la colpa. Obiettivo: in modo che il processo si svolga in ordine e che tutti possano dire quel che sanno.
TESTIMONE Ambientalista La fabbrica ha dislocato i rifiuti in quadrati di bosco e adesso la natura si sta ripulendo. La natura non è mia ma noi ce ne stiamo facendo un danno! Obiettivo: far condannare la Scappellotti.	TESTIMONE Dipendente montano Ho lavorato in questa fabbrica per anni. So come si comporta il territorio e so come si comporta il bosco. Non so cosa è successo ma so che è un danno. Obiettivo: far condannare il Comune.	TESTIMONE Dipendente di Moella Questa storia ti è stata raccontata da un signor Filippo e non sei certo che sia vera. Ma io voglio aiutare il tuo cliente a capire di più che è veramente la colpa. Obiettivo: in modo che il processo si svolga in ordine e che tutti possano dire quel che sanno.
TESTIMONE Ambientalista Vivo a Villa Quidrigna e trovo di tutto. Vedi cose brutte anche nel fiume e non posso fare nulla e non faccio nulla. Come obbligati a rispettare il fiume e a rispettare il territorio. Obiettivo: far condannare Vincenzo.	TESTIMONE Vecchia amica di Filippo Il papà di Filippo curava la terra e il fiume. Ora invece il fiume è inquinato e il territorio è distrutto. Non so cosa è successo ma so che è un danno. Obiettivo: far condannare Vincenzo.	TESTIMONE Volontario di Protezione Civile Questa zona ormai è praticabile ma non posso fare nulla e non faccio nulla. Come obbligati a rispettare il fiume e a rispettare il territorio. Obiettivo: far condannare Vincenzo.
TESTIMONE Ingegnere Il nuovo ponte è stato costruito senza nessuna perdita. Chi ha fatto il ponte non è preoccupato della sicurezza, ma solo della spesa e della bellezza della figura con gli elettori! Obiettivo: far condannare il Sindaco.	TESTIMONE Ingegnere di 100 anni Amia memoria non c'erano cose di questo tipo. Chi ha fatto il ponte non è preoccupato della sicurezza, ma solo della spesa e della bellezza della figura con gli elettori! Obiettivo: far condannare il Sindaco.	TESTIMONE Botanico Gli alberi del bosco, che sono stati abbattuti dalla fabbrica, erano di una specie che cresceva da centinaia di anni. Il bosco non è solo un territorio non boscoso. Obiettivo: far condannare la Scappellotti.



Circa 5,5 x 5,5 cm

Scappellotti Spa



Attività
«Responsabilità e
cittadinanza»;

Si racconta la storia

Si rappresenta il
processo

Si parla delle
conclusioni



Vivere nel gioco





OFFERTA PRESENTE

Quello che e' già «gamificato»



Es.Civilino

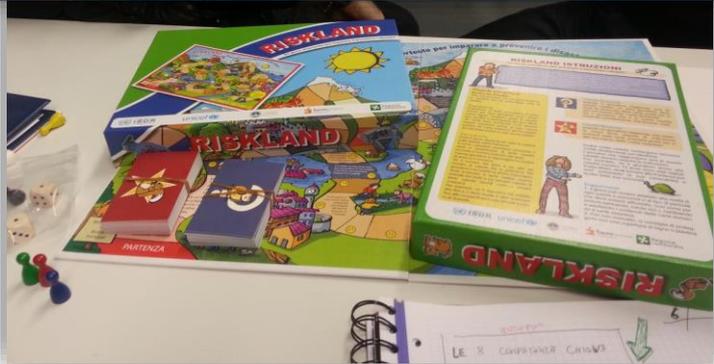
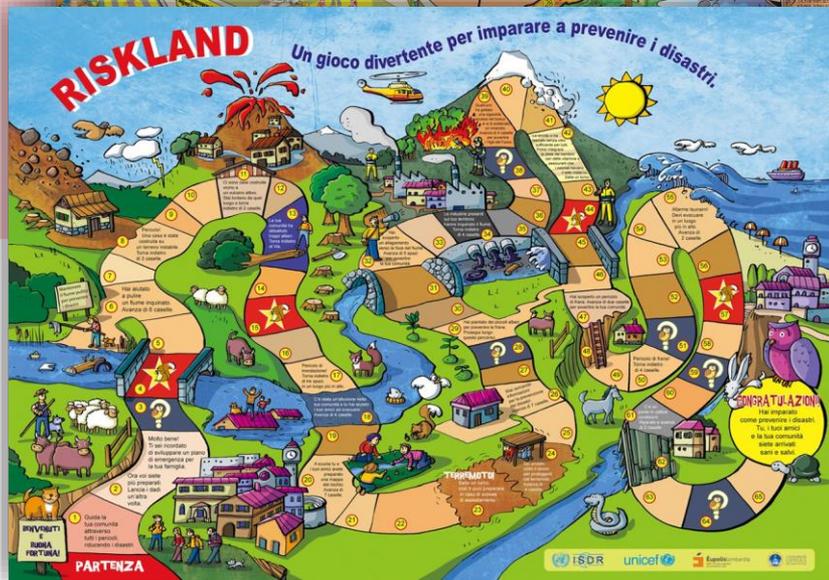
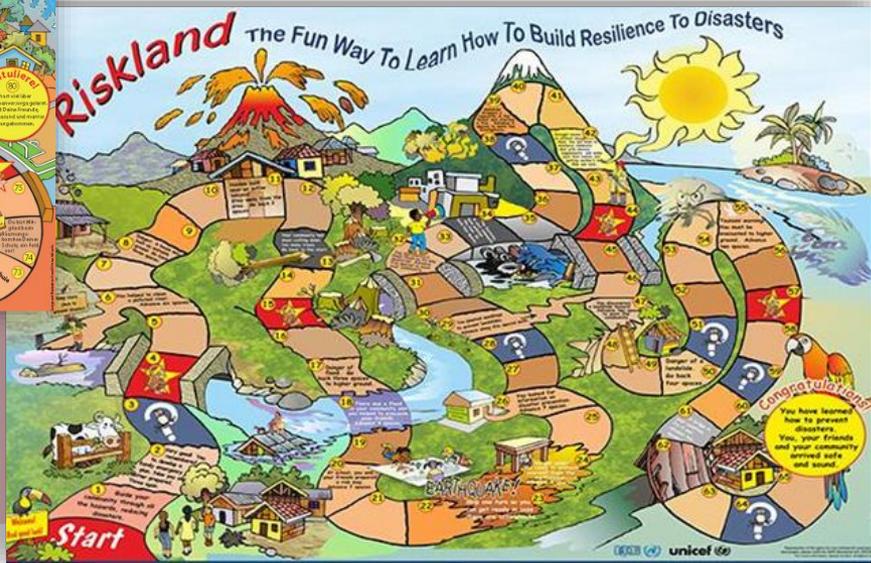
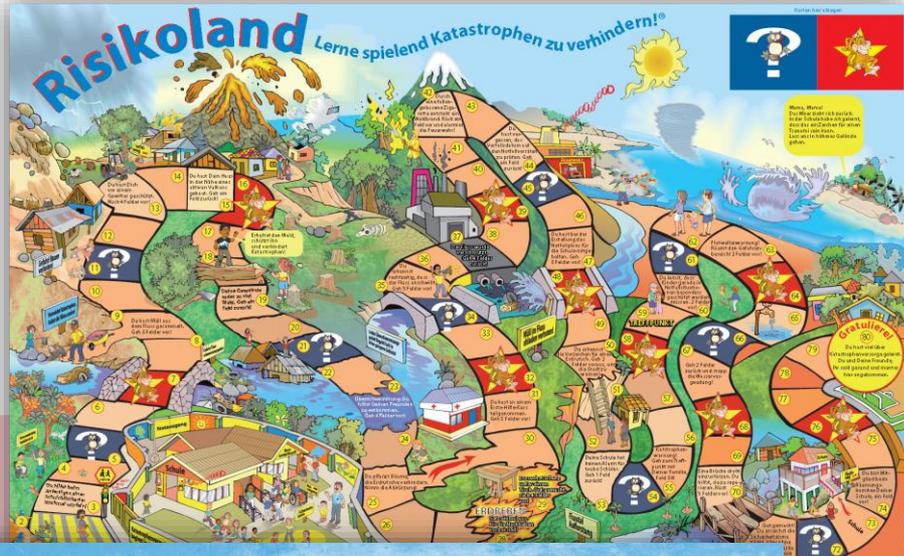
Interattività?



Esempio materiale didattico -riskland



Riskland



LE 3 COMPONENTI CHIAVE

Riskland nel mondo



posizione orizzontale
Rapporto 1:3 1:4 1:5



Rapporto 1:1 1:0,5

GoGoal – Agenda ONU 2030



START

1 SCOPPIGGERE LA POVERTÀ

2 SCOPPIGGERE LA FAME

3 SALUTE E BENESSERE

4 QUALITÀ DELL'EDUCAZIONE

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 DISEGUAGLIANZE

11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

14 VITA SOTT'ACQUA

15 VITA SULLA TERRA

16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE

17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

2030

GOGOALS!

1 SCOPPIGGERE LA POVERTÀ
Come si fa a capire se una persona vive in condizioni di povertà?
a) Non ha una ammortigiana
b) Non ha le giacche di cuoio e i cappelli di piume
c) Non ha un telefono
d) Non è ben vestito

2 SCOPPIGGERE LA FAME
Nel mondo di produrre cibo a sufficienza per alimentare tutti?
a) No, perché ha sempre fame
b) Si produce cibo solo in Australia, ma non abbastanza da tutta la gente
c) C'è cibo a sufficienza, ma non tutti possono permettersi di comprarlo

3 SALUTE E BENESSERE
Qual è l'aspettativa media di vita nel mondo?
a) 80 anni
b) 60 anni
c) 70 anni

4 QUALITÀ DELL'EDUCAZIONE
In quale continente vive la maggior parte dei bambini che non frequentano le scuole?
a) Europa
b) Asia
c) America
d) Africa

5 PARITÀ DI GENERE
Ritorno in un Paese al mondo il sesso più donna che uomini in Parlamento. Di che Paese si tratta?
a) Il Regno Unito
b) La Norvegia
c) La Francia
d) Il Brasile
e) Il Perù

6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI
Come si può ridurre l'utilizzo d'acqua?
a) Non c'è corrente d'acqua dove vivo, posso utilizzare quella in bottiglia
b) Faccio da la doccia invece del bagno
c) Bevo acqua in bottiglia invece dell'acqua

7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE
Trovare la risposta sbagliata. Si può produrre energia pulita con...
a) Il carbone
b) Il sole
c) Il vento
d) Le onde

8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA
Che cosa è una fabbrica sostenibile?
a) Una fabbrica costruita molto tempo fa e ancora in funzione
b) Una fabbrica che produce rifiuti tossici
c) Una fabbrica che non avanza da anni

9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE
OCCORRENTE
1. Una corrente trasmette a tutti che supporti i formati di file
2. I tagli in formato A4 e in formato A3
3. Forchi
4. Cella
5. Panna colorata

10 RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE
PREPARATE IL MATERIALE
1. Ritaglia il filo e la penna
2. Srotola e prima colora la vostra penna
3. Mettete il filo in penna

11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

14 VITA SOTT'ACQUA

15 VITA SULLA TERRA

16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE

17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

in Regione di Informazione delle Nazioni Unite UNIRIO in collaborazione con ELIX e WRC

GoGoal

Disaster Master - UNESCO



'DISASTER MASTER' is an educational board game that deals with natural disaster understanding and prevention. The game conveys messages written in the answering cards that help players understand what natural disasters are and how appropriate actions can reduce the impact of natural disasters.

DISASTER MASTER
NATURAL DISASTER PREPAREDNESS GAME

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@unesobkk.org
Website: www.unesobkk.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.



Rischiattrottolo

Isola dei fiori

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



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'importa 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





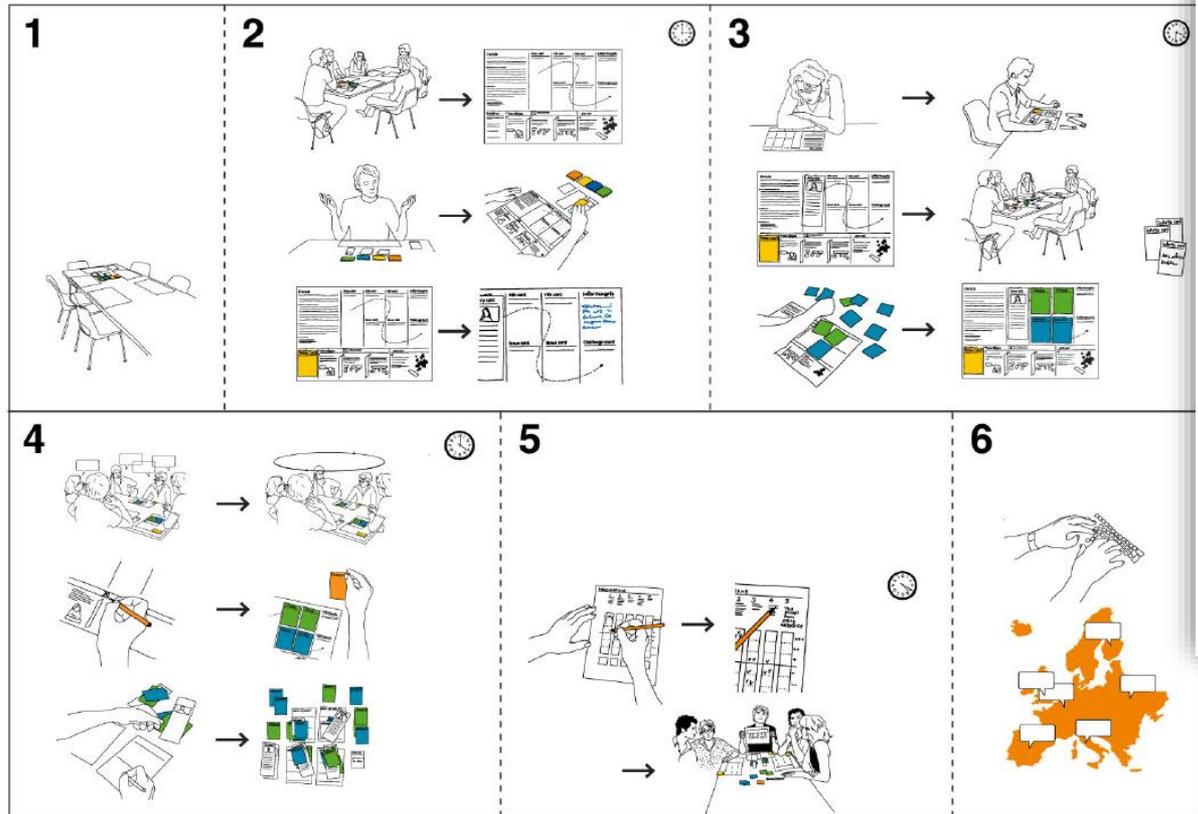
Rischio! Il Gioco della Protezione Civile



Rischio!



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 profitti dalle alluvioni, sarà un'alluvione libero che lo ricadranno 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, per

Ero bambino durante tutti le alluvioni in città. Avevo zio zio battissimo e le strade del centro erano diventate canali. Casa mia non era nella zona allagata ma i miei genitori alzarono i pantaloni per ripulire le case invase dall'acqua. Una volta rientrata l'emergenza, sui muri rimane il segno dell'alluvione, una quadratura avvinta.

Carta dei fatti 1

Rischio o pericolo?

Rischio e pericolo sono due concetti diversi. Il pericolo è un evento naturale o incidento 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 abitati.

Carta dei fatti 2

Rischio idrogeologico e alluvionale

Il rischio idrogeologico è il rischio da frane, colate, valangine 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 abitati.

Regole: cartellino giallo!

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

Carta 6

passa nei

ua che soffre in un on la portata. resto su una portata 200 m³/sec, che può rre in occasione

la media a Ferrara di occasione delle piene n³/sec.

Carta 9

ate realizzate molte rgo corsi d'acqua sponde tenersi costati, n. no cambiato che fiumi, alcuni casi in veri e

iversi

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



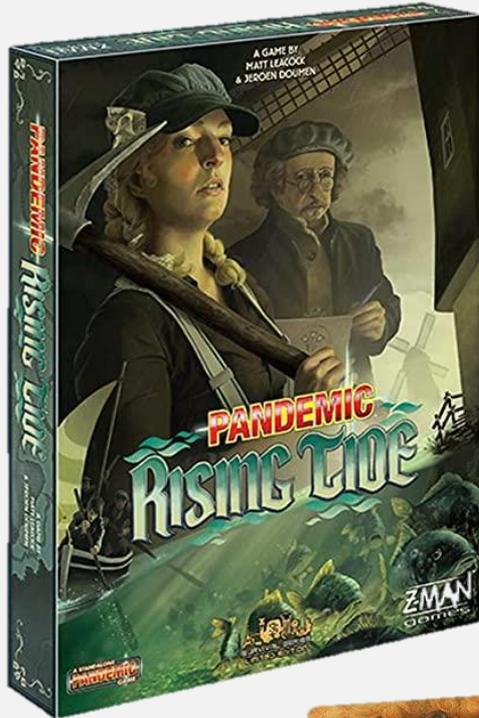
Allerta!





Pandemic

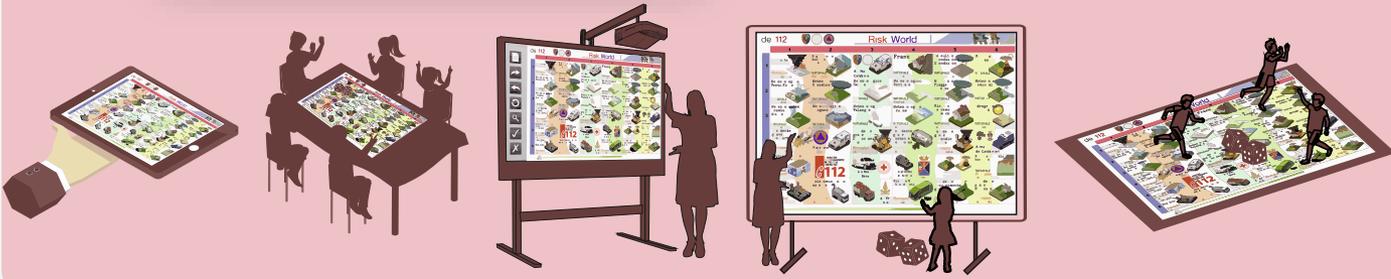
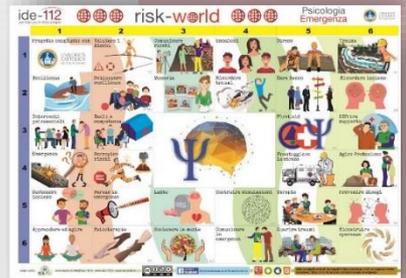


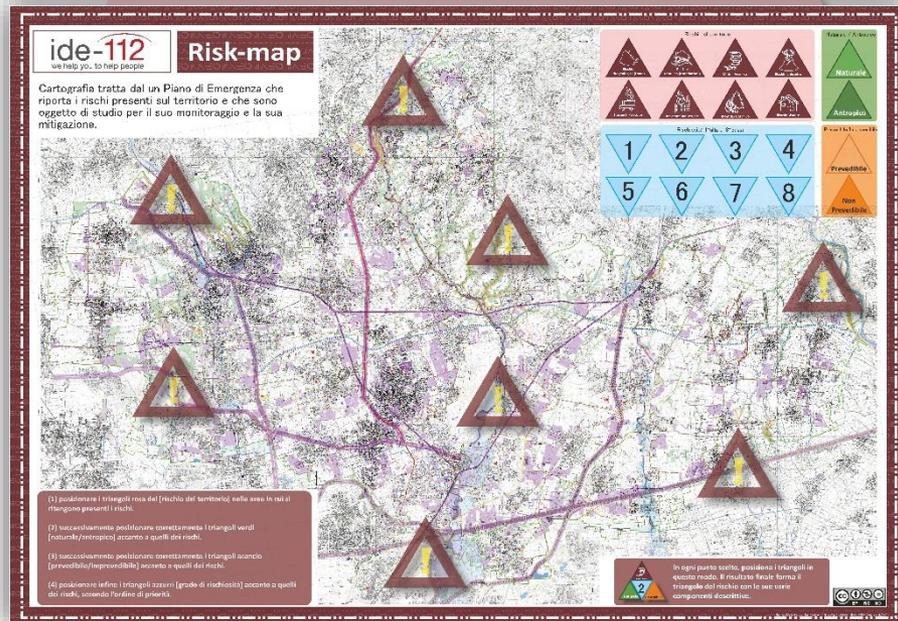
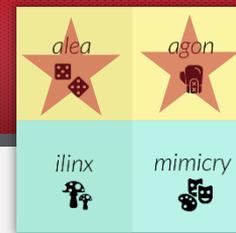


Pandemic Alta marea



Riskworld

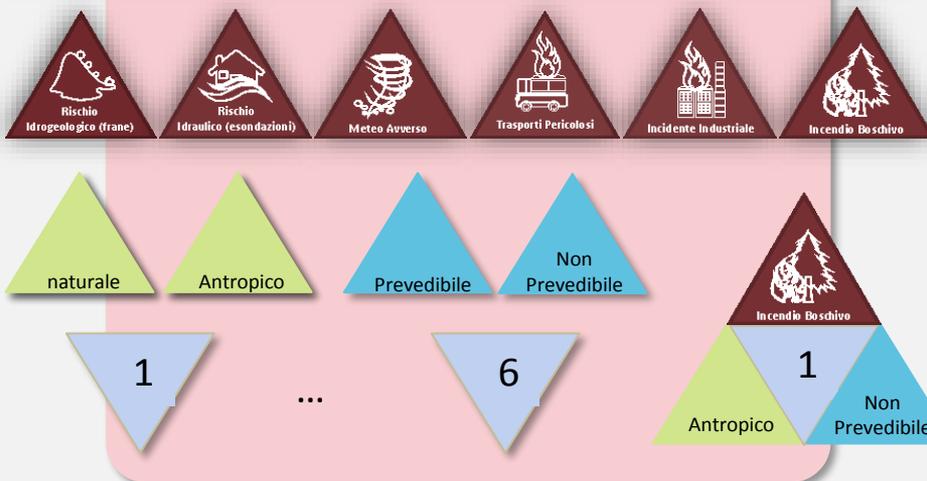




Conosci i rischi del territorio?

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



ide-112 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.

ide-112 Risk-elements

we help you to help people

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.

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

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**

Inasagine **Tempo ritorno**

Naturale o Antropico **Ritenzione**

Prevedibile o Imprevedibile **Estensione delle zone interessate**

Elementi coinvolti

Terza, quarta, quinta, sesto

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	Na	Re	W
Ss	Bl	Hs	De	Md	Ve	Su	Ia	Pc	Ig	Na	Re	W	
Si	Hu	Av	Ij	Fl	Ts	Hq	Sc	Ma	De	Mk	W		



Nome

Sigla

Immagine

Naturale o Antropico

Prevedibile o Imprevedibile

Area

Allertamento
 Previsto non previsto

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

Estensione
 Locale, Regionale/nazionale, Continentale/globale

Elementi coinvolti
 Terra, acqua, aria, fuoco



THANK YOU !