



Kit di strumenti per l'educazione a una cittadinanza dinamica

Manuale docenti





Kit di strumenti per l'educazione a una cittadinanza dinamica

Manuale docenti

Tedyc - Kit di strumenti per l'educazione a una cittadinanza dinamica

Manuale docenti

Un progetto di:

Dipartimento formazione e apprendimento / Alta scuola pedagogica (DFA/ASP)
della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI)

Istituto di Argomentazione, Linguistica e Semiotica (IALS)
dell'Università della Svizzera italiana (USI)

planpolitik

Contenuti e testi

Marco Lupatini, Andrea Plata, Chiara Jermini, Sara Greco, Karina Frank, Lars Harzem, Simon Raiser

Progetto grafico e impaginazione

Adamo Citraro, Servizio risorse didattiche e scientifiche,
eventi e comunicazione (SUPSI-DFA/ASP)

Il materiale Tedyc è distribuito con licenza Creative Commons
Attribuzione – Non commerciale – 4.0 Internazionale.

È possibile utilizzare ed elaborare i materiali Tedyc
a scopo non commerciale e citando l'autore.

© 2025 SUPSI-DFA/ASP, USI, Planpolitik

Contenuti

1. Contesto e struttura	5
1.1 Concetto e contesto	6
1.2 Obiettivi di apprendimento	6
1.3 Versioni del gioco	6
1.4 Disposizioni	8
1.5 Adattamento di giochi esistenti	8
2. Procedura e fasi di gioco	9
2.1 Fasi del gioco	9
2.2 Procedura schematica	9
3. Simulazione scolastica: introduzione di un codice di abbigliamento	11
3.1 Argomento, obiettivi di apprendimento e versioni del gioco	11
3.2 Distribuzione dei ruoli raccomandata	13
3.3 Scenario	13
Versione semplice	13
Versione complessa	14
4. Simulazione urbana: conversione di un edificio industriale	15
4.1 Argomento, obiettivi di apprendimento e versioni del gioco	15
4.2 Distribuzione dei ruoli raccomandata	15
4.3 Scenario	16
5. Guida per chi conduce la simulazione	17
Preparazione e pianificazione	17
Moderazione delle fasi e controllo delle fasi	18
Fase 0: fase introduttiva	18
Fase 1: Preparazione	20
Fase 2: Discussione	21
Fase 3: Valutazione	22
6. Istruzioni per Senaryon	23
Barra di navigazione	24
Compiti	24
Informazioni	25
Plenaria	25
7. Allegato “Codice d’abbigliamento”	26

1. Contesto e struttura

Il kit di giochi di simulazione “Educare a una cittadinanza dinamica” comprende tre giochi di simulazione in due diverse varianti, che possono essere adattati autonomamente dai formatori in ambito scolastico ed extrascolastico e utilizzati gratuitamente in Svizzera. I giochi sono rivolti ai giovani a partire dai 12 anni e tengono conto delle differenze di età dei partecipanti, della loro esperienza generale con i giochi di simulazione, delle loro capacità di lettura e della loro capacità di gestire la complessità.

La cittadinanza può essere concepita come uno status o come una scelta. Nel secondo caso, essa è dinamica, in continua evoluzione e operante su più livelli, poiché una scelta richiede di essere rinnovata, si manifesta a diverse scale e può implicare cambiamenti. Una cittadinanza dinamica richiede lo sviluppo di competenze quali il pensiero critico, la capacità di argomentare e di decentrarsi, ovvero uscire dalla propria zona di conforto e considerare punti di vista e modi di pensare diversi dal proprio come altrettanto validi. Queste competenze sono fondamentali per un'educazione al politico, intesa, in riferimento ad Arendt, come uno spazio tra le persone, generato dall'interazione e dal dialogo tra di loro. Uno spazio in cui l'altra persona non è un nemico da abbattere, ma un avversario con cui dibattere. Il kit di strumenti mira a rafforzare le competenze indicate e si basa su un approccio anti-bias.

I giochi di simulazione riproducono due tavole rotonde a livello di scuola e di città e possono essere giocati interamente tramite la piattaforma digitale di giochi di simulazione *Senaryon* o utilizzati in versione cartacea senza strumenti digitali. In tutte le varianti, i giochi di simulazione hanno una durata massima di 180 minuti e, se necessario, possono essere svolti in due parti a distanza massima di una settimana.

Il toolkit di simulazione è stato sviluppato nell'ambito di un progetto finanziato da Movetia tra la Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), l'Università della Svizzera italiana (USI) e l'agenzia berlinese Planpolitik.

Questo manuale è rivolto a chi opera nell'ambito dell'educazione alla cittadinanza, sia in ambito formale, la scuola, sia in ambito informale o non formale, e desidera utilizzare il gioco di simulazione. La prima sezione generale introduce brevemente il concetto e gli argomenti del gioco di simulazione e fornisce una panoramica degli obiettivi di apprendimento, del processo e delle condizioni quadro. Segue una descrizione più dettagliata del processo e infine una descrizione dettagliata degli argomenti del gioco di simulazione. Il quinto e il sesto capitolo concludono questo manuale con suggerimenti specifici su come condurre i giochi di simulazione in loco e tramite la piattaforma digitale di giochi di simulazione *Senaryon*.

Le posizioni e gli esempi di argomenti presenti nella simulazione sono stati concepiti per favorire la mobilitazione degli strumenti delle competenze legate al dialogo argomentativo al pensiero critico e al decentramento. Le posizioni espresse e gli argomenti suggeriti non rispecchiano le opinioni del team del progetto TEDYC, ma sono pensate per favorire il lavoro di allieve e allievi sulle competenze menzionate.

Giochi e varianti	Discussione nell'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola? (soprattutto per i gruppi target più giovani) • Versione standard senza argomenti • Versione con argomenti Dai social media all'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola? (soprattutto per i gruppi target più anziani) • Versione standard senza argomenti • Versione con argomenti Quale futuro per Verlango? Discussione sul sito di una vecchia fabbrica (soprattutto per i gruppi target più anziani) • Versione standard senza argomenti • Versione con argomenti
Dimensione dei gruppi	• 18 - 25 partecipanti

Durata	Max. 180 minuti, suddivisi in due unità di 90 minuti
Obiettivi di apprendimento	- Allenare il pensiero critico - Praticare l'empatia e il rispetto per le opinioni altrui - Dare vita all'argomentazione come dialogo ragionato - Dare vita alla cittadinanza dinamica - Imparare a trovare compromessi che tengano conto della propria posizione e di quella degli altri.
Formato	Tavola rotonda, max. 8 gruppi di ruolo diversi
Temi	- Assemblea scolastica per l'introduzione di un codice di abbigliamento in una scuola fittizia - Assemblea cittadina sulla gestione di un edificio sfitto in una città fittizia
Prerequisiti	- Min. una sala con tavoli e sedie mobili Con Senaryon - WLAN disponibile gratuitamente - Dispositivi mobili (smartphone o tablet) per ogni persona

1.1 Concetto e contesto

Il kit di strumenti si basa su un concetto dinamico di cittadinanza che non intende la *cittadinanza* come uno status esclusivamente giuridico. Di conseguenza, i giochi di simulazione si basano anche su un concetto di cittadinanza che non riduce la cittadinanza allo Stato, ma comprende ogni forma di comunità istituzionalizzata. I giochi di simulazione si collocano quindi nello spazio della società civile e simulano i processi di negoziazione degli attori della società civile a livello scolastico e cittadino.

1.2 Obiettivi di apprendimento

In linea di principio, i giochi di simulazione possono essere differenziati a seconda che siano progettati principalmente per impartire conoscenze o per rafforzare le competenze. Le *competenze* si riferiscono a qualifiche aggiuntive o chiave che sono sempre più richieste e anche sempre più promosse ("soft skills").

Secondo il concetto di cittadinanza dinamica, l'attenzione non si concentra tanto sull'impartire conoscenze istituzionali; piuttosto, la cittadinanza intesa come dinamica è in costante sviluppo. Di conseguenza, la sua formazione richiede principalmente l'acquisizione e il consolidamento di competenze (Rassegna della letteratura, p. 7).

I giochi di simulazione mirano principalmente ad ampliare le seguenti competenze

- Allenare il pensiero critico
- Sviluppare empatia e rispetto per le diverse opinioni
- Rendere possibile l'esperienza dell'argomentazione come dialogo razionale

1.3 Versioni del gioco

I giochi di simulazione si basano su due diversi livelli di partecipazione alla società civile, che permettono ai partecipanti di rapportarsi il più possibile alla loro realtà.

La scuola è un livello chiave di partecipazione alla cittadinanza dinamica, soprattutto per i giovani. Di conseguenza, due dei tre giochi di simulazione rappresentano un'assemblea scolastica in cui si negoziano regole comuni per la scuola. L'ambientazione scolastica è particolarmente adatta ai gruppi target più giovani, grazie al forte legame con il loro ambiente quotidiano.

Un secondo livello centrale di partecipazione per i giovani è lo **spazio urbano o comunale** come luogo in cui si svolge la vita quotidiana. Ciò che viene negoziato nei formati di partecipazione urbana come assemblee cittadine o tavole rotonde non solo gioca un ruolo centrale nella realizzazione di una cittadinanza dinamica, ma ha anche un impatto concreto sulla vita quotidiana dei giovani. Di conseguenza, un altro gioco di simulazione è stato progettato a livello comunale e simula un'assemblea cittadina/tavola rotonda con vari gruppi di interesse in una città fittizia.

Questo gioco di simulazione, più del gioco di simulazione in ambito scolastico, si concentra sullo sviluppo di proposte creative basate su interessi predeterminati. Inoltre, il gioco di simulazione prevede una fase più lunga di dialogo informale tra i singoli gruppi, in cui si discutono in anticipo i compromessi e si sviluppano idee comuni.

Tutti e tre i giochi possono essere giocati in una versione standard senza argomenti predefiniti e in una versione estesa con argomenti aggiuntivi. Le descrizioni dei compiti di tutti i giochi di simulazione contengono una breve spiegazione di come devono essere formulate le argomentazioni. Nella versione standard, alle alunne e agli alunni viene chiesto di formulare da soli almeno tre argomenti a sostegno della loro posizione. Durante il gioco, l'organizzatore può integrare la versione standard con argomenti aggiuntivi o utilizzare la versione con argomenti predefiniti fin dall'inizio del gioco.

Le differenze tra le due impostazioni di simulazione sono riassunte nella tabella seguente:

	Scuola I	Scuola II	Città
Giochi e versioni	Discussione nell'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?	Dai social media all'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?	Quale futuro per Verlango? Discussione sul sito di una vecchia fabbrica
Gruppo target	Da 12 a 15 anni	da 15 anni	
Livello di partecipazione	Simulazione di un'assemblea scolastica		Simulazione di un'assemblea cittadina
Argomento e Scenario	Negoziazione di regole per la comunità scolastica utilizzando l'esempio dell'introduzione di un codice di abbigliamento		Negoziazione basata sugli interessi tra diversi gruppi della società civile sull'esempio della gestione di un edificio industriale vuoto
Rulli	Gruppi di stakeholder interni alla scuola (in particolare gruppi di studenti) Rappresentanti statali del settore dell'istruzione		Gruppi di interesse della società civile Rappresentanti degli organi politici locali

	Scuola I	Scuola II	Città
Obiettivi	Identificare le opportunità di partecipazione a scuola		Dimostrare l'importanza delle decisioni politiche locali per la propria vita quotidiana.
Scopo del gioco	Decisione a maggioranza dei 2/3	Raggiungere un "consenso ragionevole"	

1.4 Disposizioni

I giochi di simulazione sono disponibili tramite la piattaforma di giochi di simulazione *Senaryon*.

Senaryon è una piattaforma unica per lo sviluppo e l'implementazione di simulazioni digitali. *Senaryon* può essere utilizzato in modo flessibile: come pura simulazione online, come formato di apprendimento blended o ibrido in presenza. La piattaforma contiene da semplici giochi della durata di 90 minuti a simulazioni complesse che possono prendere giorni o settimane.

I giochi sono strutturati in fasi in cui devono essere completati i compiti specifici del ruolo. I compiti contenuti nel gioco possono essere personalizzati in base al formato e alla durata di apprendimento desiderati. Nell'ambito del progetto è stata sviluppata anche una funzione, che permette l'esportazione e la stampa in versione cartacea del contenuto del gioco di simulazione.

Senaryon è accessibile tramite browser e può essere utilizzato su computer, tablet o smartphone in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo (a condizione che il dispositivo sia connesso a Internet). Inoltre, le funzionalità esistenti di *Senaryon*, come ad esempio la funzione quiz, possono essere utilizzate per sviluppare ulteriori formati interattivi di apprendimento e insegnamento.

L'area d'amministrazione può essere utilizzata per gestire gli eventi e rilasciare licenze di gioco ai moderatori, ad esempio gli insegnanti. Il sistema di gestione dei contenuti (CMS) può essere utilizzato per personalizzare i giochi di simulazione o aggiungere nuovi argomenti e formati. Le istruzioni passo-passo aiutano a farlo.

1.5 Adattamento di giochi esistenti

I giochi di simulazione forniti nel toolkit devono essere intesi come esempi e sono progettati in modo tale da poter servire come modelli per ulteriori argomenti di giochi di simulazione. Incoraggiamo coloro che svolgono i giochi di simulazione a comprendere i giochi di simulazione esistenti in questo senso e abbiamo raccolto qui di seguito altri possibili argomenti per ulteriori giochi di simulazione che possono essere utilizzati da chi opera nel campo dell'educazione alla cittadinanza:

Livello scolastico

- Uso dei social media a scuola
- Attribuzioni di spazi di apprendimento (aule) ai gruppi di studenti
- Negoziare la distribuzione delle risorse tra gli alunni

Livello della città

- Mobilità e infrastrutture in città
- Misure comunali di protezione del clima
- Affrontare atteggiamenti antidemocratici durante un evento cittadino

2. Procedura e fasi di gioco

2.1 Fasi del gioco

Entrambi i giochi di simulazione consistono in **quattro fasi** in tutte le varianti di gioco, ciascuna delle quali è suddivisa in due blocchi da 90 minuti e può essere giocata in due giorni scolastici diversi, se necessario.

Nella fase 0, l'insegnante introduce il gioco di simulazione, assegna i ruoli e avvia il gioco su *Senaryon*, se non si tratta di un'implementazione puramente analogica. Se necessario, la successiva fase 1 può essere implementata completamente o parzialmente in modo asincrono come compito a casa. La fase 2 comprende la fase di gioco vera e propria del gioco di simulazione e deve sempre svolgersi in modo sincrono. La valutazione del gioco di simulazione nella fase 3 può essere parzialmente asincrona. Il gioco di simulazione può essere giocato sia in loco che a distanza.

Fase 0: Introduzione

All'inizio, l'insegnante introduce il metodo del gioco di simulazione e lo scenario del gioco di simulazione e presenta oralmente lo svolgimento del gioco di simulazione. Spiega inoltre lo scopo del gioco di simulazione e sottolinea che l'obiettivo finale non è vincere nella discussione, ma trovare una soluzione comune attraverso il dialogo argomentativo.

I partecipanti estraggono a caso un cartellino con il nome e si riuniscono in gruppi di ruolo. Se il gioco si svolge tramite *Senaryon*, i partecipanti accedono a *Senaryon* utilizzando una chiave di gioco di gruppo e ricevono una breve introduzione all'interfaccia di *Senaryon* da parte del responsabile del gioco. L'animatore inizia quindi il gioco. In un'implementazione analogica, l'animatore distribuisce lo scenario e i profili dei ruoli in forma cartacea.

Fase 1: familiarizzazione e preparazione

I partecipanti si familiarizzano con il loro ruolo e completano i compiti della fase 1.

Nota: nel gioco di simulazione a livello di città, in questa fase si può concedere ancora più tempo ai gruppi per conoscersi, poiché lo scambio informale tra i gruppi è ancora più importante. L'obiettivo della conoscenza reciproca è quello di rendere visibili gli interessi simili e divergenti e di creare le prime alleanze tra i gruppi.

Materiale: badge personale con il nome, cartelli per il posto, chiave d'accesso per il gioco online.

Fase 2: fase di gioco

La prima parte della seconda fase inizia con una breve ripresa, durante la quale gli studenti si riuniscono di nuovo brevemente nei loro gruppi di ruolo e fanno gli ultimi preparativi.

La fase di gioco inizia con un giro di presentazioni in cui tutti i presenti si presentano agli altri gruppi. Si discutono quindi i punti di divergenza. L'obiettivo è concordare una dichiarazione o una raccomandazione comune. La discussione è guidata da un gruppo di moderazione, che assume un ruolo neutrale.

Materiale: Cartelli per il posto

Fase 3: valutazione

Nella fase di valutazione del gioco di simulazione, i risultati e lo svolgimento del gioco di simulazione vengono analizzati e, ove possibile, collegati alle conoscenze esistenti. La valutazione del gioco di simulazione si concentra sull'analisi intuitiva del gioco e sulla comprensione delle sue dinamiche. Inoltre, l'esperienza di gioco viene trasferita al mondo reale.

2.2 Procedura schematica

La sequenza schematica dei giochi di simulazione per l'implementazione con *Senaryon* è riportata di seguito. Nella versione cartacea senza *Senaryon*, la parte che spiega *Senaryon* viene omessa e può essere

utilizzata per una spiegazione più dettagliata del metodo del “gioco di simulazione”. Le sottofasi evidenziate in grigio possono svolgersi anche in modo asincrono, se necessario. Se il gioco di simulazione si svolge in un solo giorno, si può saltare la breve ripresa all'inizio della fase 2. Si può invece prevedere più tempo per la tavola rotonda.

Il diagramma seguente serve da guida, può e deve essere personalizzato e adattando la sequenza delle fasi a seconda del gruppo target.

			Compiti di chi anima e delle persone partecipanti	Obiettivi (di apprendimento)
Blocco 1	Fase 0	25' - 30'	Metodo e Procedura Chi anima (A) accoglie e introduce il metodo del gioco di simulazione, l'obiettivo del gioco di simulazione e la procedura. A spiega lo scopo del gioco e introduce i concetti di cittadinanza dinamica e dialogo argomentativo. A introduce lo scenario verbalmente.	Le persone partecipanti (P) sanno cosa è importante quando si gioca una simulazione e quali sono le fasi del gioco. P capiscono che il gioco riguarda la cittadinanza dinamica. P conoscono lo scenario del gioco di simulazione.
			Assegnazione dei ruoli A distribuisce i badge nominativi e accede a <i>Senaryon</i> con la chiave di gioco. P si distribuiscono fra tavoli di gruppo e accedono a <i>Senaryon</i> utilizzando una chiave di gioco di gruppo. A inizia il gioco non appena tutti sono connessi.	P hanno un ruolo e hanno effettuato l'accesso a <i>Senaryon</i> con questo ruolo.
			Spiegazioni <i>Senaryon</i> A spiega le funzioni principali di <i>Senaryon</i> e il processo di accesso. A mostra i compiti della fase 1 e risponde alle domande.	P ricevono una prima panoramica sul funzionamento di <i>Senaryon</i> .

Compiti di chi anima e delle persone partecipanti				Obiettivi (di apprendimento)
Blocco 1	Fase 1	60' - 65'	Familiarizzazione e Preparazione P lavorano sui compiti della fase 1 con lavori individuali e di gruppo. A risponde alle domande e si assicura che tutti sappiano quali sono i loro compiti e ruoli. A pone domande di riflessione e aiuta i partecipanti a familiarizzare con il proprio ruolo. Risponde alle domande e si assicura che tutti abbiano compreso i propri compiti e ruoli.	I partecipanti familiarizzano attivamente con l'interfaccia di <i>Senaryon</i> e comprendono il conflitto dello scenario e gli obiettivi del ruolo. P sono pronte per la discussione.
			Conoscenza P si presentano agli altri gruppi e discutono i loro obiettivi e le loro opinioni.	P conoscono le posizioni degli altri gruppi di ruolo.
	Pausa/interruzione tra due lezioni			
Blocco 2	Fase 2	10'	Ripresa P si collegano nuovamente a <i>Senaryon</i> e si familiarizzano con il loro ruolo. P prendono accordi finali per la discussione.	P ritrovano il loro ruolo.
		50'	Tavola rotonda P negoziano con il supporto della pagina "Plenum" su <i>Senaryon</i>. A osserva le trattative e fornisce assistenza se necessario.	P allenano le capacità di argomentazione nel contesto della discussione e votano su almeno una proposta.
	Fase 3	10'	Uscita dal ruolo e valutazione intuitiva A dichiara concluso il gioco di simulazione e raccoglie i cartellini. P escono dal loro ruolo e rispondono individualmente alle domande sulla valutazione intuitiva.	P escono consapevolmente dai loro ruoli e riflettono sui loro sentimenti ed esperienze.
		15'	Istituzionalizzazione P valutano la loro esperienza di gioco di simulazione.	P riflettono sulle dinamiche del gioco e prendono le distanze dal ruolo. P effettuano un trasferimento alla realtà (della vita) e riflettono sui parallelismi tra la situazione di gioco e la realtà.
		5'	Feedback e valutazione P si esercitano nella critica del gioco e danno un feedback sull'evento.	P mobilitano gli strumenti del pensiero critico.

3. Simulazione scolastica: introduzione di un codice di abbigliamento

3.1 Argomento, obiettivi di apprendimento e versioni del gioco

Il gioco di simulazione è ambientato in una scuola fittizia in Svizzera e simula un'assemblea scolastica convocata dalla direzione della scuola. Nei ruoli di vari gruppi scolastici interni e di rappresentanti delle

autorità scolastiche, i partecipanti negoziano l'introduzione di un codice di abbigliamento nella scuola. I principali punti di contesa sono l'introduzione di una maglietta scolastica per allievi e allieve e il divieto di pantaloncini e gonne per le alunne.

Obiettivi di apprendimento

I giochi di simulazione mirano principalmente ad ampliare le competenze (democratiche),

- Allenare il pensiero critico
- Rendere possibile l'esperienza dell'argomentazione come dialogo razionale
- Sviluppare empatia e rispetto per le opinioni altrui

Oltre agli obiettivi generali sopra menzionati, il gioco di simulazione mira a sensibilizzare gli studenti sulle differenze di trattamento specifiche per genere. Inoltre, mira a sensibilizzarli sull'impatto delle norme sociali sulla loro vita e su quella dei loro compagni.

Versioni

I giochi di simulazione "Discussione nell'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?" e "Dai social media all'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?" si basano su uno scenario simile e si differenziano per la lunghezza e la complessità dei testi dello scenario, le questioni negoziali da discutere e il meccanismo decisionale. Pertanto, consigliamo il primo gioco di simulazione per un gruppo target giovane, di età compresa tra i 12 e i 15 anni, e il secondo per un gruppo target più anziano, dai 15 anni in su.

Le descrizioni dei compiti di tutti i giochi di simulazione contengono una breve spiegazione di come devono essere formulate le argomentazioni. Nella versione standard senza argomenti predefiniti, agli studenti viene chiesto di formulare da soli almeno tre argomenti a sostegno della loro posizione sul codice di abbigliamento. Se necessario, i formatori possono distribuire ai partecipanti altri esempi di argomentazioni durante il gioco di simulazione, se lo ritengono utile, oppure distribuirli direttamente all'inizio della fase pertinente del gioco.

	Discussione nell'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?	Dai social media all'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento a scuola?
Gruppo target primario	Persone di età compresa tra i 12 e i 15 anni (livello secondario)	Persone dai 15 anni in su (livello secondario superiore)
Scenario e problemi di negoziazione	Breve scenario in un linguaggio semplice Un punto di discussione: 1. Dovrebbe esserci un codice di abbigliamento a scuola? Se sì, come dovrebbe essere?	Scenario più dettagliato Due punti da discutere: 1. Come giudica il comportamento dell'insegnante? 2. Dovrebbe esserci un codice di abbigliamento a scuola? Se sì, cosa dovrebbe includere?
Processo decisionale	Decisione a maggioranza con opzioni di risposta predefinite	Decisione di consenso con testo libero

3.2 Distribuzione dei ruoli raccomandata

Il gioco di simulazione può essere realizzato con 16-25 partecipanti. Tutti i ruoli sono interpretati da almeno due partecipanti. I punti centrali della discussione sono l'atteggiamento di base nei confronti di un codice di abbigliamento a scuola e, nella versione più complessa del gioco, anche la valutazione dell'incidente in classe descritto nello scenario.

In questo gioco, la moderazione è assunta da uno dei gruppi che impersona rappresentanti del consiglio di direzione. Chi modera assume una posizione neutrale. Nei profili di ruolo, i membri del gruppo di moderazione ricevono informazioni di supporto per guidare la discussione e condurre una votazione invece di posizioni predeterminate sul punto di contesa, come pure informazioni che li aiutano a dividere bene i compiti tra di loro. Ad esempio, una persona tiene l'elenco degli oratori e prende appunti, l'altra conduce la discussione. Se necessario, questo ruolo può essere assunto anche dall'insegnante.

La seguente ripartizione dei ruoli è consigliata per l'uso con 16-25 partecipanti.

Numero di partecipanti	Moderazione	Insegnanti	Giornale della scuola	Gruppo Scacchi	Consulente in materia di discriminazione	Rappresentanza dei genitori	Amministrazione scolastica	Educatrice / Educatore
16	2	2	2	2	2	2	2	2
17	3	2	2	2	2	2	2	2
18	3	3	2	2	2	2	2	2
19	3	3	3	2	2	2	2	2
20	3	3	3	3	2	2	2	2
21	3	3	3	3	3	2	2	2
22	3	3	3	3	3	3	2	2
23	3	3	3	3	3	3	3	2
24	3	3	3	3	3	3	3	3
25	4	3	3	3	3	3	3	3

3.3 Scenario

Versione semplice

Benvenuti alla Scuola Media di Vallovia!

Vallovia è una città di medie dimensioni in Svizzera. La Scuola Media di Vallovia si trova alla periferia della città ed è frequentata da 200 alunni di età compresa tra i 12 e i 15 anni. L'atmosfera a scuola è generalmente buona, ma di recente ci sono stati frequenti litigi. Il motivo: alcuni alunni della scuola pensano che alcuni di loro non si vestano in modo appropriato. Criticano il fatto che soprattutto le ragazze indossino abiti troppo succinti o troppo corti.

Per questo motivo un gruppo di insegnanti ha proposto di introdurre un codice di abbigliamento per l'insieme del corpo studentesco.



Il nuovo codice di abbigliamento dice:

- Tutti dovrebbero indossare la stessa maglietta della scuola
- Le ragazze non possono indossare pantaloncini o minigonne.

Reazioni alla proposta

Ad alcuni piace l'idea. Altri sono contrari a un codice di abbigliamento. C'è persino un gruppo di studenti che ha scritto un articolo sul giornale scolastico e ha pubblicato un post su Instagram. In esso, gli studenti si lamentano della proposta e la descrivono come ingiusta. L'articolo e il post su Instagram hanno portato il caso all'attenzione delle autorità scolastiche. Queste hanno annunciato alla direzione scolastica che interverranno nel caso in cui la scuola non trovi una soluzione da sola.

La direzione della scuola ha invitato quindi vari gruppi della scuola a un'assemblea scolastica. Sono invitati insegnanti, alunni, assistenti e rappresentanti dei genitori. All'incontro parteciperà anche una consulente dell'Ufficio cantonale per l'uguaglianza di genere. I gruppi devono discutere:

Dovrebbe esserci un codice di abbigliamento a scuola? Se sì, come dovrebbe essere?

La riunione è presieduta dalla direzione della scuola, che conduce la discussione in modo neutrale. Se più di due terzi dei gruppi presenti trovano una soluzione comune, la direzione della scuola la implementerà.

Versione complessa

Benvenuti al Liceo di Vallovia!

Vallovia è una città di medie dimensioni in Svizzera. Il Liceo di Vallovia si trova alla periferia della città ed è frequentato da 200 alunni di età compresa tra i 15 e i 18 anni. A scuola ci sono diversi gruppi di studio in cui gli alunni possono essere coinvolti. Il rapporto tra alunni e insegnanti è generalmente buono.

Una settimana fa, tuttavia, un post su Instagram di una studentessa ha fatto scalpore. In esso ha raccontato che un insegnante l'aveva accusata di indossare abiti troppo stretti in classe. L'insegnante le aveva anche chiesto di indossare in classe una maglietta non aderente.

Nel post su Instagram, la ragazza ha descritto il comportamento dell'insegnante come discriminatorio. Molti a scuola hanno reagito al post su Instagram e si sono detti d'accordo con lei. Altri hanno criticato l'allieva per il suo comportamento e hanno difeso l'insegnante.

In risposta all'incidente, un gruppo di insegnanti ha chiesto l'introduzione di un codice di abbigliamento obbligatorio per l'insieme del corpo studentesco.

Questo dovrebbe stabilire che...

- tutti gli alunni devono indossare la stessa maglietta della scuola
- Le ragazze non possono indossare pantaloncini o minigonne.

Tuttavia, la proposta di introdurre un codice di abbigliamento ha suscitato reazioni contrastanti nella scuola e tende a esacerbare gli animi. Un gruppo della scuola ha persino scritto un articolo sul giornale scolastico. Questo articolo ha portato il caso all'attenzione delle autorità scolastiche. Queste ultime hanno annunciato che ritireranno l'autorità decisionale alla direzione della scuola se non si troverà rapidamente una soluzione accettabile per tutte le parti coinvolte.

La direzione della scuola ha invitato quindi diversi gruppi della scuola a un'assemblea scolastica. Sono



invitati insegnanti, alunni, educatori, rappresentanti dei genitori e una consulente dell'Ufficio cantonale per l'uguaglianza di genere. Si discuterà di quanto segue:

- Come giudicate il comportamento dell'insegnante?
- Dovrebbe esistere un codice di abbigliamento a scuola? Se sì, cosa dovrebbe contenere?

La riunione è presieduta dalla direzione della scuola, che assume un ruolo neutrale. L'obiettivo della discussione è raggiungere una dichiarazione congiunta sull'incidente e una decisione sull'introduzione di un codice di abbigliamento.

Se tutti i presenti riusciranno a concordare all'unanimità una dichiarazione congiunta sull'incidente e un regolamento, questo verrà pubblicato e attuato dalla direzione della scuola. Inoltre, le autorità cantonali (Ufficio cantonale per l'uguaglianza di genere) hanno annunciato che, se si raggiungerà un consenso, trasmetteranno il regolamento come raccomandazione alle altre scuole del Cantone.

Se i presenti non trovano un accordo, si procede a una votazione. Se i 2/3 dei presenti sono d'accordo, la direzione della scuola prende nota del risultato come raccomandazione.

4. Simulazione urbana: conversione di un edificio industriale

4.1 Argomento, obiettivi di apprendimento e versioni del gioco

Il gioco di simulazione è ambientato nella città fittizia di Verlango in Svizzera e simula una tavola rotonda convocata dal municipio. Nei ruoli di vari gruppi di interesse, i partecipanti negoziano la vendita e l'utilizzo di un'area industriale dismessa nel centro della città.

Obiettivi di apprendimento

La simulazione persegue i seguenti obiettivi:

- Allenare il pensiero critico
- Rendere possibile l'esperienza dell'argomentazione come dialogo razionale
- Sviluppare empatia e rispetto per le opinioni altrui.

Oltre allo sviluppo delle competenze generali di cui sopra, il gioco di simulazione mira a fornire ai partecipanti una migliore comprensione delle complesse sfide che le città devono affrontare. Queste includono le questioni dello sviluppo urbano, dei trasporti, della mobilità e dell'ambiente, nonché gli aspetti della giustizia sociale ed economica. Inoltre, il gioco di simulazione mira a sensibilizzare i partecipanti ai diversi interessi, prospettive e bisogni dei vari gruppi di interesse della città e a mostrare come questi gruppi possano essere integrati nel processo decisionale. Infine, ma non meno importante, i partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a partecipare alle assemblee cittadine a livello comunale e a prendere parte alla vita della città.

4.2 Distribuzione dei ruoli raccomandata

Il gioco di simulazione può essere realizzato con 16-25 partecipanti. Tutti i ruoli sono interpretati da almeno due partecipanti. Il punto centrale della discussione è la vendita di un edificio industriale abbandonato a un investitore. Nel gioco di simulazione, i gruppi di ruolo formulano varie idee sul futuro della città e negoziano le condizioni alle quali potrebbero accettare la vendita o un uso alternativo. L'obiettivo è formulare una raccomandazione comune per il consiglio comunale.

In questo gioco, la moderazione è assunta da uno dei gruppi che impersona rappresentanti del consiglio di direzione. Chi modera assume una posizione neutrale. Nei profili di ruolo, i membri del gruppo di moderazione ricevono informazioni di supporto per guidare la discussione e condurre una votazione invece di posizioni predeterminate sul punto di contesa, come pure informazioni che li aiutano a dividere bene i compiti tra di loro. Ad esempio, una persona tiene l'elenco degli oratori e prende appunti, l'altra conduce

la discussione. Se necessario, questo ruolo può essere assunto anche dall'insegnante.

La seguente ripartizione dei ruoli è consigliata per l'uso con 16-25 partecipanti.

Numero di partecipanti	Moderazione	Iniziativa dei cittadini "Werlingen vale la pena di essere vissuta"	Iniziativa popolare "Change"	Consiglio dei giovani	Ufficio del turismo	Associazione d'arte	Conservazione della natura associazione	Ristorazione e ospitalità
16	2	2	2	2	2	2	2	2
17	3	2	2	2	2	2	2	2
18	3	3	2	2	2	2	2	2
19	3	3	3	2	2	2	2	2
20	3	3	3	3	2	2	2	2
21	3	3	3	3	3	2	2	2
22	3	3	3	3	3	3	2	2
23	3	3	3	3	3	3	3	2
24	3	3	3	3	3	3	3	3
25	4	3	3	3	3	3	3	3

4.3 Scenario

Benvenuti a Verlango!

Verlango è una città di medie dimensioni in Svizzera con una popolazione di circa 55.000 abitanti. La regione è nota per le sue numerose ore di sole ed è quindi una popolare destinazione turistica.

Ma quando i turisti se ne vanno, in bassa stagione, il centro città si ritrova particolarmente vuoto. Ciò è dovuto principalmente al fatto che molti giovani lasciano Verlango dopo la scuola per trovare lavori meglio retribuiti in altri cantoni svizzeri. Di conseguenza, negli ultimi anni la popolazione è diminuita e i suoi abitanti sono mediamente più anziani. Questa tendenza ha un impatto negativo anche sull'economia locale: I negozi sono costretti a chiudere, le persone fanno più fatica a trovare un lavoro o un alloggio a prezzi accessibili e l'offerta di attività per il tempo libero è sempre più ridotta.

Forte è la preoccupazione per il futuro della città, non mancano di certo idee, ma manca una convergenza sulle priorità.



L'oggetto della controversia e gli interessi coinvolti

Il recente conflitto su un edificio industriale sfitto nel centro della città dimostra quanto sia grande l'insoddisfazione a Verlango. L'edificio caratterizza il paesaggio cittadino ed è vuoto dalla chiusura di una fabbrica di orologi tre anni fa. Dopo la chiusura, il Comune l'ha rilevato e ha lasciato il parco antistante

l'edificio solo per il Consiglio dei giovani. Il Comune ha costruito un halfpipe temporaneo, regolarmente utilizzato dai giovani della città. Dalla chiusura della fabbrica, alcuni gruppi della comunità locale hanno proposto di utilizzare il sito per eventi culturali o di convertirlo in alloggi a prezzi accessibili.

Qualche settimana fa, un investitore è venuto a conoscenza dell'edificio e ha fatto un'offerta alla città. Vuole acquistare l'intero sito, demolire i locali della fabbrica e costruire appartamenti di lusso per le vacanze.

L'offerta dell'investitore e il progetto previsto hanno scatenato reazioni diverse da parte dei residenti: molti ritengono che la città non abbia bisogno di altri appartamenti per le vacanze e di turisti. Alcune settimane un gruppo di residenti, costituitosi in gruppo di lavoro sul tema, ha organizzato una manifestazione di protesta contro la vendita. Altre persone vedono invece nella vendita un'opportunità per la città.

Per calmare le acque in città ed evitare una cattiva pubblicità, il Municipio ha invitato i vari gruppi di interesse della città a una tavola rotonda in municipio. L'obiettivo della tavola rotonda è che le persone presenti si accordino su una raccomandazione comune per il futuro del sito della fabbrica. Se si trova un accordo unanime su una proposta comune, il Municipio si impegnerà ad attuarla. Se i presenti non riescono a raggiungere un consenso, si procede a una votazione. Se si raggiunge una maggioranza di due terzi, il Municipio accetta la proposta come raccomandazione, la esaminerà e la sottoporrà al Consiglio Comunale. Tuttavia, non si impegna ad attuarla.

Se non c'è una proposta congiunta, sarà Municipio stesso a decidere una proposta sul futuro dell'edificio da sottoporre al Consiglio Comunale.

5. Guida per chi conduce la simulazione

Lo svolgimento della simulazione è sempre lo stesso, indipendentemente dall'argomento. Il gioco di simulazione è suddiviso in una fase introduttiva senza *Senaryon*, una fase di preparazione, una fase di gioco e una fase di valutazione su *Senaryon*. La fase introduttiva fornisce un'introduzione all'argomento e al formato del gioco. Qui i giocatori si immergono negli eventi fittizi. Conoscono lo svolgimento del gioco, ascoltano lo scenario e ricevono i loro ruoli. Nella fase 1, i giocatori si preparano per l'incontro imminente e negoziano le domande del gioco di simulazione nella fase 2. La fase di valutazione permette il trasferimento tra le esperienze del gioco e la realtà.

Preparazione e pianificazione

Per gli eventi con *Senaryon*, è necessario creare una nuova partita su *Senaryon* prima dell'inizio del gioco. Per gli eventi senza *Senaryon*, riceverete i documenti di simulazione da stampare dai responsabili delle serie di giochi. In entrambi i casi, il programma deve essere adattato agli orari di inizio e fine dell'evento. Si consiglia di affidare il gioco a due persone.

In vista dell'evento, è necessario effettuare i preparativi per quanto riguarda i locali necessari. Consigliamo le seguenti attrezzature:

- Un'ampia sala per tutti i partecipanti
 - con un numero di sedie sufficiente per un cerchio di sedie
 - con PC con accesso a internet, proiettore, schermo o lavagna e accesso a internet
- Se possibile, un'altra sala di lavoro di gruppo per la lettura nei gruppi di ruolo
- Se organizzato con *Senaryon*: WLAN stabile e liberamente accessibile.

Note per i passaggi di alimentazione senza *Senaryon*

I documenti richiesti devono essere stampati **poco prima dell'evento**. Per l'evento in loco è necessario il seguente materiale:

- “Badge nominativi” in formato A4, stampati su un lato
 - 1 x per realizzazione

- Materiale per simulazione in A4, stampato su entrambi i lati
 - 1 x per realizzazione
- “Cartelli da tavolo” in A4, stampati su un solo lato
 - 1 x per realizzazione
- “Campo da gioco” in A3, stampato su un lato
 - 1 x per realizzazione

Note per le implementazioni con *Senaryon*

I documenti richiesti devono essere stampati **poco prima dell'evento**. Per l'evento in loco è necessario il seguente materiale:

- “Chiave di gioco di gruppo”, in formato A4, stampato su un lato.
 - 1 x per realizzazione, distribuito su 8 tavoli di gruppo
- “Badge nominativi” in formato A4, stampati su un lato
 - 1 x per realizzazione
- “Cartelli da tavolo” in A4, stampati su un solo lato
 - 1 x per realizzazione

Moderazione delle fasi e controllo delle fasi

In generale, il compito di chi anima la simulazione, insegnante o altra persona, è quello di condurre il gioco, adattare le fasi alle esigenze delle persone partecipanti e sostenerle nelle situazioni difficili.

Fase 0: fase introduttiva

Fase 0	25' - 30'	Metodo e Procedura	Chi anima (A) accoglie e introduce il metodo del gioco di simulazione, l'obiettivo del gioco di simulazione e la procedura. A spiega lo scopo del gioco e introduce i concetti di cittadinanza dinamica e dialogo argomentativo. A introduce lo scenario verbalmente.	Le persone partecipanti (P) sanno cosa è importante quando si gioca una simulazione e quali sono le fasi del gioco. P capiscono che il gioco riguarda la cittadinanza dinamica. P conoscono lo scenario del gioco di simulazione.
		Assegnazione dei ruoli	A distribuisce i badge nominativi e accede a <i>Senaryon</i> con la chiave di gioco. P si distribuiscono fra tavoli di gruppo e accedono a <i>Senaryon</i> utilizzando una chiave di gioco di gruppo. A inizia il gioco non appena tutti sono connessi.	P hanno un ruolo e hanno effettuato l'accesso a <i>Senaryon</i> con questo ruolo.
		Spiegazioni <i>Senaryon</i>	A spiega le funzioni principali di <i>Senaryon</i> e il processo di accesso. A mostra i compiti della fase 1 e risponde alle domande.	P ricevono una prima panoramica sul funzionamento di <i>Senaryon</i>.

Chi anima il gioco dà il benvenuto ai partecipanti, si presenta brevemente e fa entrare il gruppo nell'atmosfera del gioco di simulazione, ad esempio con un breve giro di presentazioni o un riscaldamento. Dopodiché, è importante che l'animatore entri rapidamente nel vivo del gioco.

L'introduzione nei metodi e nei contenuti gioco di simulazione può avvenire con una una presentazione in PowerPoint. Questa deve essere breve e diretta, limitandosi ai punti essenziali.

Introduzione al metodo dei giochi di simulazione

Si può partire dal chiedere quante persone hanno già partecipato a un gioco di simulazione. Questo può aiutare a valutare il gruppo e le sue esperienze. Le persone che hanno già familiarità con la metodologia dei giochi di simulazione possono essere invitate a spiegare brevemente il formato mentre chi conduce il gioco lo completa. In questo modo, il gioco inizia direttamente in modo interattivo. Tre elementi sono fondamentali per spiegare il metodo del gioco di simulazione:

- C'è uno scenario fittizio in un luogo fittizio con un problema fittizio.
- Ci sono dei ruoli; ogni giocatore diventa una persona diversa nel gioco di simulazione.
- Lo scopo del gioco è quello di trovare una soluzione a un dato problema.

Presentazione dello scenario

I partecipanti entrano quindi mentalmente nel gioco di simulazione. È importante presentare lo scenario fittizio come una storia. I partecipanti devono avere la sensazione di viaggiare in un altro mondo. Più lo scenario viene presentato in modo credibile, più è facile che i partecipanti si immedesimino nei loro ruoli. Dopo aver presentato lo scenario, il facilitatore spiega lo svolgimento del gioco di simulazione, indica il tempo assegnato per ogni fase e lascia spazio alle domande.

Assegnazione dei ruoli

La distribuzione dei ruoli è casuale (tranne che per la moderazione). I partecipanti non possono scegliere quale ruolo assumere. Si deve evitare lo scambio di ruoli (ad esempio scambiando i cartellini).

Si consiglia di assegnare i due **del gruppo di moderazione** a volontari. Chi anima l'attività chiede chi si immagina di svolgere questo ruolo. Per i gruppi timidi, può essere utile ricordare che questo ruolo è divertente e che sono sostenuti dalla persona che conduce il gioco.

- Per prima cosa selezionare il numero adeguato di badge nominativi ordinati in anticipo. È essenziale assicurarsi che il numero di badge corrisponda al numero di partecipanti.
- Poi passate fra le persone partecipanti e fate in modo che ognuna peschi un cartellino da un sacchetto senza guardarlo. Questo assicura che i ruoli siano assegnati in modo casuale.
- Non appena tutte le persone partecipanti hanno un badge nominativo, possono recarsi ai tavoli di gruppo preparati.

Nota per i passaggi con Senaryon

- Lì troverete il link preparato per *Senaryon* e il vostro "login di gruppo". Chiedete ai partecipanti di accedere a Senaryon all'indirizzo www.senaryon.app con questi dati e di seguire le istruzioni.

Nota per i passanti senza Senaryon

- Distribuite ai partecipanti i profili dei ruoli e chiedete loro di familiarizzare con i loro gruppi di ruolo.

Fase 1: Preparazione

Fase 1	60' - 65'	Familiarizzazione e Preparazione	P lavorano sui compiti della fase 1 con lavori individuali e di gruppo. A risponde alle domande e si assicura che tutti sappiano quali sono i loro compiti e ruoli. A pone domande di riflessione e aiuta i partecipanti a familiarizzare con il proprio ruolo. Risponde alle domande e si assicura che tutti abbiano compreso i propri compiti e ruoli.	I partecipanti familiarizzano attivamente con l'interfaccia di <i>Senaryon</i> e comprendono il conflitto dello scenario e gli obiettivi del ruolo. P sono pronte per la discussione.
		Conoscenza	P si presentano agli altri gruppi e discutono i loro obiettivi e le loro opinioni.	P conoscono le posizioni degli altri gruppi di ruolo.

Familiarizzazione e preparazione

I partecipanti svolgono i compiti della fase 1 e si calano nei loro ruoli. Per facilitare l'immedesimazione nel ruolo, chi anima può porre ai partecipanti alcune domande di riflessione dopo la fase di lettura. Per questa fase di riflessione, i partecipanti devono chiudere gli occhi, visualizzare il ruolo loro assegnato e rispondere mentalmente alle seguenti domande:

- Come ti chiami? Quanti anni hai?
- Che aspetto ha la tua vita quotidiana?
- Per quale gruppo partecipi alla discussione di oggi? Che cosa è importante per te e per il tuo gruppo?

Argomenti aggiuntivi

Tutti e tre i giochi sono stati concepiti nella versione standard in modo da contenere solo un esempio di argomento nel profilo di ruolo e da chiedere ai partecipanti di proporre autonomamente altri argomenti. All'inizio della fase di preparazione, se necessario, può essere distribuito un pdf con ulteriori argomenti o attivato tramite *Senaryon*. Chi conduce poi adattare autonomamente il gioco di simulazione alle esigenze del gruppo target.

Introduzione alla moderazione

Poco prima della fine della fase 1, il conduttore del gioco incontra il gruppo di moderazione e affronta i seguenti aspetti:

- Il **corso della discussione** è chiaro?
- Il gruppo di moderazione ha **suddiviso i compiti tra di loro**?
- Si consiglia la seguente distribuzione dei compiti di moderazione: Una persona modera la discussione. L'altra persona o le altre persone sono responsabili di tenere l'elenco degli oratori, prendere appunti e moderare le votazioni.
- Un elenco di oratori è un elenco in cui l'ordine dei relatori è registrato cronologicamente. I partecipanti devono annunciarsi se vogliono dire qualcosa.
- Chi darà un breve **benvenuto**? Chi introduce brevemente il programma?
- Quali sono le **regole della riunione**? (ad esempio, annunciarsi, non interrompere, essere rispettosi, non fare commenti discriminatori...)
- Il **meccanismo decisionale** è chiaro?
- Il gruppo moderatore deve osservare da vicino la negoziazione, evidenziare e discutere i possibili compromessi, senza prendere posizione.
- In caso di domande il gruppo moderatore contatta chi conduce il gioco.
- La discussione durerà circa 40 minuti.

È importante cercare di entrare **rapidamente** nella discussione. Se all'inizio si dedica molto tempo ai saluti (ecc.), potrebbe non esserci abbastanza tempo per una buona discussione.

Il campo di gioco

Quando si conduce il gioco di simulazione “**Discussione nell'assemblea scolastica: un codice di abbigliamento nella scuola?**” senza *Senaryon*, al team di moderazione può essere fornito un campo di gioco per visualizzare le posizioni dei gruppi. All'inizio della discussione, tutti i gruppi possono utilizzare questo tabellone per visualizzare la loro posizione di partenza sulla questione, attraverso una pedina con il simbolo del loro gruppo. Con l'avanzare della discussione e delle votazioni, le pedine possono e devono essere spostate sul campo. La panoramica delle posizioni può aiutare i moderatori a tenere traccia delle posizioni dei gruppi, soprattutto al momento della votazione al termine della discussione.

Moderazione da parte di chi conduce

Se chi conduce ritiene che fra le persone partecipanti non ve ne siano in grado di moderare il gruppo (ad esempio per mancanza di esperienza o per la giovane età), la discussione può essere moderata anche da loro stessi.

Fase 2: Discussione

Fase 2	10'	Ripresa	P si collegano nuovamente a <i>Senaryon</i> e si familiarizzano con il loro ruolo. P prendono accordi finali per la discussione.	P ritrovano il loro ruolo.
	50'	Tavola rotonda	P negoziano con il supporto della pagina “Plenum” su <i>Senaryon</i>. A osserva le trattative e fornisce assistenza se necessario.	P allenano le capacità di argomentazione nel contesto della discussione e votano su almeno una proposta.

Non appena tutti sono al posto giusto, chi conduce dà la parola al gruppo di moderazione e si siede in disparte, tiene d'occhio l'orologio e ciò che sta accadendo, in modo da poter dare istruzioni discrete al gruppo di moderazione se perde il filo o dimentica l'ora. Chi conduce deve mostrare fiducia nel gruppo di moderazione e non interviene in modo troppo evidente o senza essere stato interpellato.

Fasi della discussione

1. saluto di benvenuto da parte della moderazione
2. breve introduzione alla procedura e alle regole dell'assemblea da parte della moderazione
3. giro di presentazioni (max. 2 min. per gruppo)
4. discussione
5. ricerca di possibili compromessi
6. ultimo turno di parola
7. formulazione dell'opzione su cui votare
8. voto
9. annuncio del risultato

Fase 3: valutazione

Fase 3	10'	Uscita dal ruolo e valutazione intuitiva	A dichiara concluso il gioco di simulazione e raccoglie i cartellini. P escono dal loro ruolo e rispondono individualmente alle domande sulla valutazione intuitiva.	P escono consapevolmente dai loro ruoli e riflettono sui loro sentimenti ed esperienze.
	15'	Istituzionalizzazione	P valutano la loro esperienza di gioco di simulazione.	P riflettono sulle dinamiche del gioco e prendono le distanze dal ruolo. P effettuano un trasferimento alla realtà (della vita) e riflettono sui parallelismi tra la situazione di gioco e la realtà.
	5'	Feedback e valutazione	P si esercitano nella critica del gioco e danno un feedback sull'evento.	P mobilitano gli strumenti del pensiero critico.

La fase di valutazione si svolge in più fasi, in cui si analizzano i risultati e i progressi del gioco di simulazione e, ove possibile, si collegano alle conoscenze precedentemente acquisite, è una parte essenziale e molto importante di ogni gioco di simulazione. Di solito si compone dei seguenti elementi:

1. uscita dal ruolo
2. analisi intuitiva del gioco
3. riflessione sul gioco
4. trasferimento alla realtà
5. recensione del gioco su *Senaryon*

Le singole fasi possono fondersi organicamente l'una nell'altra. Non è possibile stabilire in termini generali la durata delle singole parti. Tuttavia, tutte le fasi dovrebbero essere svolte nella fase di valutazione. Si consiglia una durata di 30 minuti per l'intera valutazione. Se è necessario un tempo maggiore, è opportuno concederlo, se possibile.

Uscita dal ruolo

Subito dopo la fine del gioco, è di fondamentale importanza permettere ai partecipanti di uscire di nuovo dai loro ruoli. Per una discussione approfondita sul gioco e sul suo esito, è importante che i partecipanti assumano nuovamente le loro identità reali. Soprattutto i giovani partecipanti possono avere difficoltà a impegnarsi nella fase di valutazione. In questo caso, può essere utile fare una breve pausa dopo aver deposto i ruoli prima di passare alla valutazione. Potrebbe essere necessario un po' di tempo prima che la separazione dal ruolo sia effettivamente completata e che le emozioni si placino. Se durante le successive fasi di valutazione i partecipanti vengono interrogati sul loro comportamento nel gioco e ci sono segni di conflitti personali, è molto importante intervenire immediatamente e chiarire ancora una volta la separazione tra ruolo e persona ("Qui tutti hanno giocato solo un ruolo").

- Chiedete ai partecipanti di togliersi il badge come atto simbolico. Si è rivelata una buona idea andare in giro con un sacchetto e chiedere ai partecipanti di gettarvi dentro i loro badge.

Analisi di gioco intuitiva

La prima fase della valutazione è intuitiva. Qui si possono condividere le sensazioni e le esperienze nei ruoli assunti.

Possibili domande chiave

- Come ci si sente a interpretare il ruolo?
- Cosa è stato difficile? Cosa è stato facile?

Riflessione e trasferimento del gioco

La riflessione sul gioco e sul trasferimento avviene nell'ambito di una discussione aperta.

Possibili domande chiave

- Come si può spiegare l'andamento della partita? Come si sono differenziati i singoli gruppi?
- Quanto vi siete discostati dalle specifiche del vostro profilo di ruolo e perché?
- Cosa era realistico e cosa no?
- Che riferimento potete fare alla vostra vita quotidiana?

Recensione del gioco

La critica del gioco conclude l'evento. È sempre istruttivo sapere come è piaciuta ai partecipanti e quale valore aggiunto ha avuto per loro la simulazione

6. Istruzioni per Senaryon

Di seguito, le tre aree della pagina su Senaryon vengono brevemente presentate dal punto di vista dei partecipanti.

Per accedere alla versione digitale bisogna avere una chiave d'accesso. Per ottenerla scrivere una mail a marco.lupatini@supsi.ch, sarà possibile riceverla nei cinque giorni lavorativi successivi. Una volta ricevuta la chiave basta andare sul sito <https://senaryon.app/start> e inserirla. La chiave è valida per un utilizzo e per una simulazione didattica. In caso di domande o se si necessita un'altra chiave d'accesso rivolgersi all'indirizzo mail indicato sopra.

Barra di navigazione

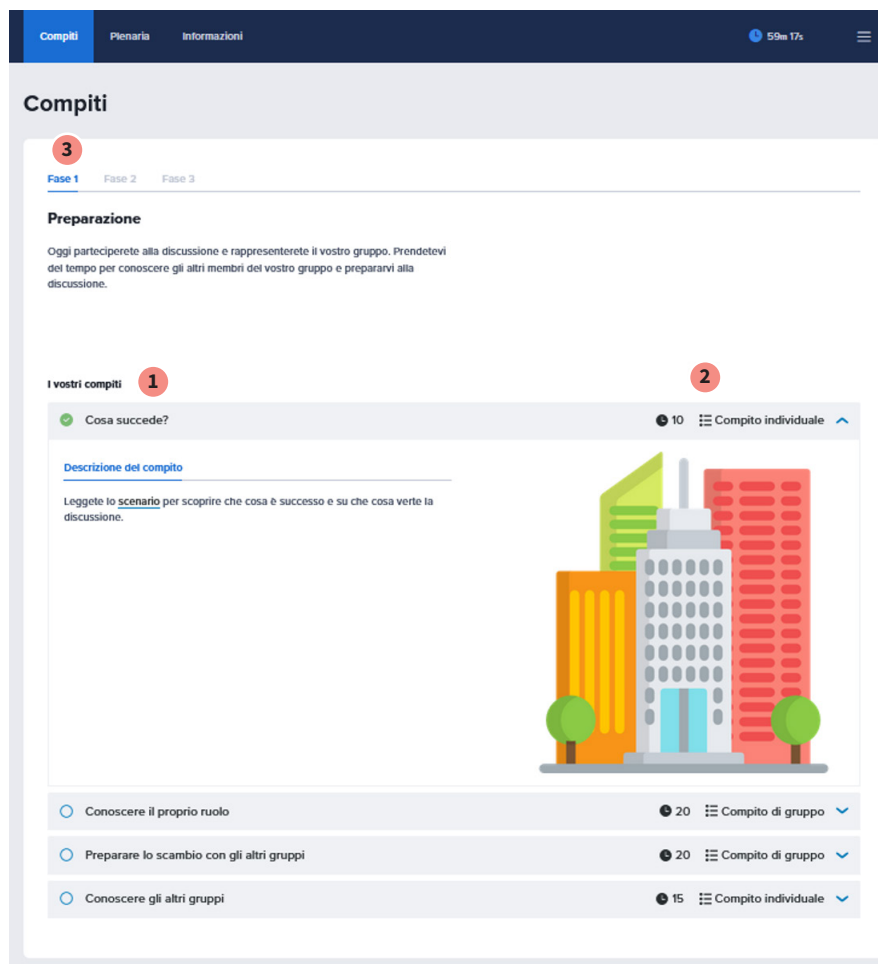
La barra di navigazione viene visualizzata da tutti i giocatori in ogni momento. Il riquadro con sfondo azzurro indica l'area della pagina attualmente aperta.



- 1 Le **aree della pagina** (compiti, plenum, informazioni) sono presentate in dettaglio di seguito.
- 2 Il **conto alla rovescia** indica la durata della fase corrente. Fare clic per visualizzare una breve descrizione e una panoramica dei compiti della fase corrente.
- 3 I partecipanti possono annullare l'iscrizione al gioco nel **menu**.

Compiti

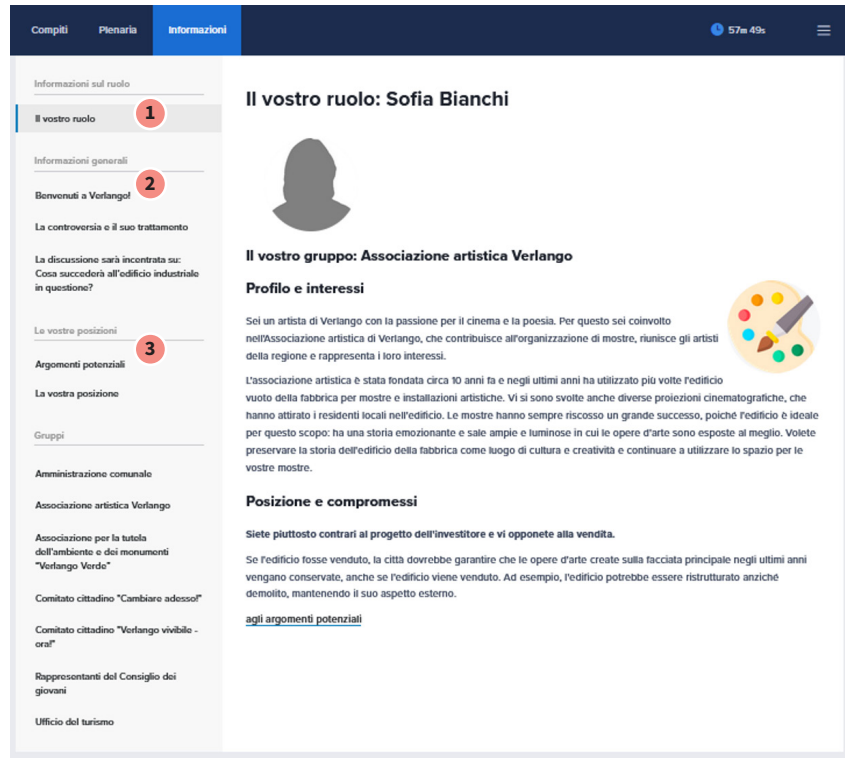
Questa pagina informa le persone partecipanti sui loro compiti all'interno del gioco e mostra in quale fase si trova il gioco.



- 1 La descrizione del compito spiega le fasi del lavoro
- 2 Le caratteristiche dei compiti (tempo di elaborazione, compito individuale o di gruppo, limite di caratteri per i compiti di testo, se applicabile) sono visualizzate chiaramente.
- 3 Indica in quale fase del gioco si trovano i giocatori.

Informazioni

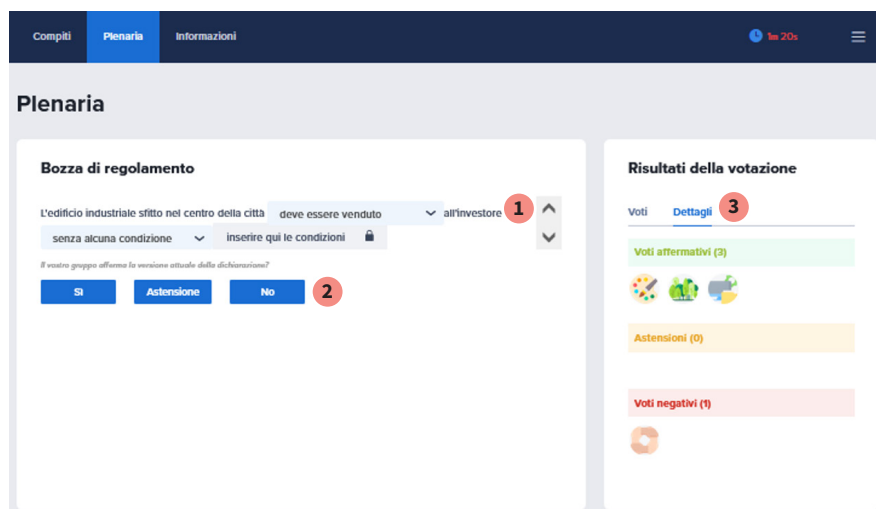
Questa pagina contiene le informazioni relative al gruppo di ruolo ed è suddivisa in diverse sotto-aree. La navigazione nell'area delle informazioni si trova sul lato sinistro dello schermo



- 1 La sottosezione “Informazioni sul ruolo” contiene un **profilo** con tutte le informazioni sul **gruppo**
- 2 La sottosezione “Informazioni generali” contiene lo scenario.
- 3 La sottosezione “Posizioni” contiene informazioni sulla posizione e argomenti di esempio.

Plenaria

Le votazioni si svolgono nell'area *Plenaria*. Questa pagina è aperta solo nella seconda fase del gioco.



- 1 Il moderatore può inviare una bozza per l'approvazione qui
- 2 I gruppi possono votare qui.
- 3 Il risultato della votazione viene visualizzato qui

7. Allegato “Codice d’abbigliamento”

T-shirt uniforme per...



Pantaloncini e minigonne dovrebbero essere proibiti per...

