



|                                |   |  |   |
|--------------------------------|---|--|---|
| <b>Titolo del modulo:</b>      | <b>“Decision Time” Gioco di carte per lo sviluppo delle abilità</b>   |  |   |
| <b>Durata</b>                  | La durata del gioco può variare. Il gioco può essere interrotto in qualsiasi momento. Si consiglia di giocare per un minimo di 30 minuti per 2 giocatori e fino a 1 ora e mezza per 5 giocatori.  |  |   |
| <b>Modalità di svolgimento</b> | Blended <input type="checkbox"/>  | In persona <input checked="" type="checkbox"/> | Apprendimento online <input type="checkbox"/> |
|                                |   | Tempo: Vedere la durata sulle istruzioni       | Tempo:  |
| <b>Numero di giocatori</b>     | Minimo 2 – Massimo 5  |  |   |
| <b>Learning Outcomes</b>       | <p>Imprenditorialità: agire in base alle idee e alle opportunità per trasformarle, col tempo, in valori culturali, finanziari o sociali per gli altri.</p> <p>Adattabilità: cambiare il proprio atteggiamento o comportamento per adattarsi ai cambiamenti sul posto di lavoro.</p> <p>Comunicazione: Impegnarsi con gli altri, principalmente in persona, in tante e diverse situazioni, utilizzando strategie adeguate al contesto e all’obiettivo.</p> <p>Creatività: generare nuove idee o combinare quelle esistenti per sviluppare soluzioni nuove ed innovative.</p> <p>Pensiero critico: usare le capacità cognitive per prendere decisioni e per passare da un’idea all’altra attraverso la logica.</p> <p>Networking: tenere traccia delle persone nella tua rete professionale e personale e rimanere aggiornato sulle loro attività.</p> <p>Sviluppo personale (autostima e concentrazione interna del controllo): avere la capacità di utilizzare diversi canali di percezione, stili di apprendimento, strategie e metodi per acquisire conoscenze, abilità e competenze.</p> |  |   |



|                                 |  |   |   |
|---------------------------------|--|---|---|
|                                 | <p>Iniziativa: prendere l'iniziativa per proporre miglioramenti.</p> <p>Autogestione (Assunzione dei rischi e consapevolezza commerciale): sviluppare i propri modi di fare le cose, motivandosi con poca o nessuna supervisione.</p> <p>Tenacia (perseveranza): attenersi ai propri compiti nonostante la fatica o la frustrazione.</p> <p>Assunzione dei rischi: valutare una situazione e decidere quale livello di rischio si è disposti a correre.</p> <p>Lavoro di squadra: lavorare con sicurezza all'interno di un gruppo, assumere un ruolo rilevante, per raggiungere obiettivi sia personali che collettivi; Bilanciare il proprio contributo e il successo con gli altri a beneficio della squadra; Condividere il carico di lavoro in modo appropriato; Riconoscere il valore della partecipazione e delle idee di altre persone; Riconoscere e rispettare il ruolo degli altri; Sostenere la divisione o la comproprietà delle responsabilità.</p> |   |   |
| <b>Dettagli della sessione:</b> | <b>Elemento della lezione:</b>   | <b>Metodi e istruzioni per l'insegnante/il tutor:</b>   | <b>Risorse necessarie:</b>  |
|                                 | <b>Introduzione</b>  | <p>Il Gioco di Carte "Decision Time" per lo Sviluppo delle Competenze è un gioco creato per favorire lo sviluppo delle abilità di potere per i giovani svantaggiati, giovani che soffrono di isolamento ed emarginazione e che desiderano migliorare le proprie competenze trasversali e digitali per avere un impatto sulla propria vita. Il gioco sviluppato ha un'ampia applicazione che lo rende utile per lo sviluppo delle seguenti abilità: processo decisionale, assunzione di rischi, iniziativa, lavoro di squadra, sviluppo del linguaggio, calcoli matematici di base, perseveranza, pensiero creativo, pensiero critico, imprenditorialità, comunicazione, networking, sviluppo personale (fiducia in sé stessi e focus interno del controllo). Il</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco di carte DYM "Decision Time" Kit disponibile sul sito: <a href="http://www.dymproject.eu/">www.dymproject.eu/</a> (Tutto il materiale può essere facilmente scaricato e stampato)</li> <li>- Matite/penne, timer (può essere impostato anche dal cellulare), 1 dado</li> </ul> |



|  |                                   |   |   |
|--|-----------------------------------|---|---|
|  |                                   | <p>gioco può essere utilizzato per superare, sotto forma di gioco, le paure e per migliorare la comunicazione dei giovani, soprattutto quelli timidi e quelli che hanno difficoltà di comunicazione grazie all'uso della narrazione.</p> <p>Il gioco supporta lo sviluppo di abilità di potere essenziali che avranno un impatto positivo sullo sviluppo personale e professionale dei giovani. Il gioco collaborerà anche per migliorare le loro abilità linguistiche (soprattutto se il gioco è usato in una lingua straniera), abilità di calcolo di base (alla fine del gioco ai giocatori verrà chiesto di fare alcuni calcoli di base) e aumenterà la fiducia in se stessi -consapevolezza grazie all'uso dello storytelling.</p> |   |
|  | Attività 1: Leggere le istruzioni | <p>Ogni set di gioco include tutto il materiale necessario per poter giocare. Il tutor/insegnante dovrebbe introdurre lo scopo del gioco e presentare le regole a tutti i partecipanti per essere sicuri che tutti i giocatori possano comprendere come deve essere svolto il gioco.</p> <p>L'insegnante/tutor fornirà a tutti i giocatori il materiale di gioco.</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco di carte DYM "Decision Time" Kit disponibile sul sito: <a href="http://www.dymproject.eu/">www.dymproject.eu/</a> (Tutto il materiale può essere facilmente scaricato e stampato)</li> <li>- Matite/penne, timer (può essere impostato anche dal cellulare), 1 dado</li> </ul> |
|  | Attività 2: Giocare               | <p>I giocatori possono iniziare a giocare e creare le proprie storie. Il tutor/insegnante può giocare con loro oppure può osservare da fuori. Il gioco può terminare in qualsiasi momento, ma si suggerisce di finire il gioco (quando terminano tutte le</p>   |   |



|                              |   |  |   |
|------------------------------|---|--|---|
|                              |   | carte del mazzo) o di giocare per un minimo di 30 minuti.  |   |
|                              | Attività 3: Leggere la propria storia   | Alla fine del gioco i giocatori devono calcolare i punti ottenuti. Tutti i giocatori devono essere incoraggiati a leggere la storia che hanno creato agli altri giocatori.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioco di carte DYM “Decision Time” Kit disponibile sul sito: <a href="http://www.dymproject.eu/">www.dymproject.eu/</a> (Tutto il materiale può essere facilmente scaricato e stampato)</li> <li>- Matite/penne, timer (può essere impostato anche dal cellulare), 1 dado</li> </ul> |
|                              | Discussione dopo l’attività   | Dopo la conclusione del gioco il tutor/insegnante può avere una breve sessione con i partecipanti per discutere sulle proprie impressioni e valutare insieme il gioco e condividere le proprie idee e i propri pensieri. Ogni partecipante dovrebbe svolgere la propria autovalutazione discutendo con il gruppo riguardo le abilità e le competenze che hanno acquisito durante il gioco. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- N/A</li> </ul>   |
| <b>Metodo di valutazione</b> | Non formale   | Documento di valutazione ECVET. (Vedere Allegato 1)  |   |
| <b>Materiale didattico</b>   | In persona: Il kit di Gioco è composto da: Istruzioni di gioco, Mazzo di 50 carte + 5 carte dei personaggi, sche dei punti. Il tutor/insegnante dovrebbe fornire ai partecipanti: penne/matite, timer (può essere impostato anche da cellulare), 1 dado. Tutti I partecipanti o almeno uno di loro dovrebbe avere un cellulare per scannerizzare i codici QR nel gioco. |  |   |



## Allegato 1 – Valutazione ECVET

### Decision Time!

| Competenze   | Conoscenze   | Valutazione preliminare |                |
|--|--|-------------------------|----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agire in base a idee e opportunità per trasformarle, col tempo, in valore: culturale, finanziario o sociale per gli altri.</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere come eseguire calcoli di base</li> <li>- Comprendere come identificare e raggiungere le persone nella propria rete</li> </ul>   | Completato              | NON Completato |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impegnarsi con gli altri, principalmente in persona, in molteplici di situazioni, utilizzando strategie adeguate al contesto e all'obiettivo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare competenze tecniche specifiche del parlato</li> <li>- Utilizzare lo storytelling per l'autopromozione</li> <li>- Capire come parlare con sicurezza a un pubblico</li> </ul>  | Completato              | NON Completato |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Generare nuove idee o combinare quelle esistenti per sviluppare soluzioni nuove ed innovative.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare le proprie conoscenze per sviluppare modalità di lavoro originali</li> </ul>   | Completato              | NON Completato |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare le capacità cognitive per prendere decisioni e per passare da un'idea all'altra utilizzando la logica.</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere come identificare una situazione o un problema, nonché i fattori che possono influenzarlo</li> <li>- Comprendere come valutare diversi scenari e prendere una decisione in base alle informazioni fornite.</li> </ul>   | Completato              | NON Completato |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valutare una situazione e decidere quale livello di rischio si è disposti a correre.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere i livelli di rischio e prendere una decisione.</li> </ul>   | Completato              | NON Completato |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare con sicurezza all'interno di un gruppo, assumendo un ruolo rilevante, per raggiungere obiettivi sia personali che collettivi.</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere come prendere una decisione in gruppo tenendo in considerazione il feedback fornito da tutti i membri</li> <li>- Comprendere come comunicare in modo appropriato con i membri del gruppo</li> <li>- Riconoscere il valore dei contributi e delle idee di altre persone</li> </ul> | Completato              | NON Completato |