

GIOCO DI RUOLO

Conservazione e gestione del patrimonio architettonico

Manuale per Docenti



Sviluppato come parte del progetto

EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection - gamification in didactic process

cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea

KA2: Partenariati strategici

*Il gioco è il fondamento dell'apprendimento, della creatività, dell'espressione di sé
e della capacità di risolvere i problemi in modo costruttivo.
È il modo in cui i bambini lottano con la vita per renderla significativa.*

Susan Linn
Psichiatra

PREMESSA

Il **Gioco di Ruolo "Edugame"** nasce dalla collaborazione del **Politecnico di Milano (Italy)** con la **Politechnika Lubelska (Poland)**, l'**Universidade da Beira Interior (Portugal)** e l'**Unione Fiorentina Museo Casa di Dante (Italy)** nell'ambito del progetto [EDUGAME](#) ("Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection – Gamification in didactic process" - finanziato dal Programma Erasmus+).

Oggetto del gioco è il **processo di conservazione dei beni architettonici di valenza storica**. Questo processo è caratterizzato da potenziali **conflitti** tra i vari interlocutori (tra gli altri: i proprietari del bene, gli utenti che lo visitano, le autorità delegate alla conservazione, le autorità locali) i quali possono avere **interessi** diversi e tra loro in **conflitto** e che devono raggiungere un compromesso.

Il **Gioco di Ruolo "Edugame"** vuole essere uno strumento didattico utile per creare le condizioni perché gli studenti comprendano i **diversi ruoli** che "entrano in gioco" nel **processo di conservazione dei beni architettonici** e applichino le conoscenze specialistiche acquisite durante il percorso universitario.

Il Gioco di Ruolo rappresenta anche un'opportunità formativa per sperimentare e mettere in campo anche **competenze "soft"**, come la capacità di **negoziare**, di **lavorare in gruppo**, di **esporre in pubblico** e di **gestire i conflitti**.

Non conosco il ruolo che sto interpretando.

So solo che è mio, non è modificabile.

Wisława Szymborska
poetessa

INTRODUZIONE

Questo manuale si rivolge ai **docenti** di restauro e conservazione del patrimonio architettonico che desiderano coinvolgere i loro studenti in una **attività didattica** capace di stimolare la **riflessione critica**, aprire **scenari possibili** sul futuro lavorativo, accrescere **l'interesse** verso la disciplina e la sua attuazione, sviluppare la **consapevolezza** delle competenze, anche trasversali, necessarie nella professione, a qualsiasi livello.

Il Gioco di Ruolo **“Edugame”** è pensato in particolare per i corsi di **Heritage Protection**, che si rivolgono a studenti che abbiano completato il **Bachelor of Science’s Degree** in **Architettura** o **Ingegneria**.

Sebbene si consideri la progettazione di un’esperienza didattica come una fase fondamentale e imprescindibile, questo manuale non propone un accompagnamento e una riflessione specifica sulla progettazione del Gioco di Ruolo, che è stata ampiamente analizzata e discussa prima della redazione, tuttavia vi invitiamo a **progettare nel dettaglio** il vostro Gioco di Ruolo, anche se vi avvarrete delle indicazioni che seguono, affinché esso possa andare incontro alle **esigenze** dei vostri studenti e rispondere agli **obiettivi di apprendimento** che avete individuato.

In questo manuale troverete:

- nella prima parte, le indicazioni per **realizzare per i vostri studenti un gioco di ruolo nell’ambito della Conservazione dei beni Architettonici**;
- nella seconda parte, **tre giochi di ruolo** completamente sviluppati e pronti per essere proposti agli studenti, ambientati rispettivamente presso il **Museo Casa di Dante di Firenze**, presso il **Museo Kresów w Lubaczowie** in Polonia e presso il **Museo Taborda Falcão de Elvas in Fundão** in Portogallo. Tre casi di grande interesse, anche in virtù delle significative differenze che intercorrono tra di essi.

IL GIOCO DI RUOLO

*“Il gioco di ruolo è un’attività di **storytelling cooperativo** in cui un gruppo di persone conduce una narrazione condivisa interpretando personaggi che vivono avventure, conflitti, difficoltà ed esperienze in molteplici ambientazioni¹”.*

Il gioco di ruolo può essere anche definito come *“una tipologia di **gioco** in cui le persone giocanti assumono temporaneamente l’**identità di un personaggio fittizio**, interpretandone il ruolo in un mondo immaginario²”.*

*“Il gioco di ruolo è l’**arte dell’esperienza** e fare un gioco di ruolo significa **creare esperienze**³”.*



¹ Pandolfi, C., Lazzaroni, R., Castro, A., Comandini, G., & Giovinazzi, F. Gioco di Ruolo e Discriminazione Una prima indagine sulla community italiana.

² Zagal et al., 2018; Brown, 2015; Lortz, 1979.

³ Pettersson, 2006

L'apprendimento basato sul gioco è un tipo di gioco con risultati di apprendimento definiti.

Shaffer, Halverson, Squire, Gee, 2005

PERCHE' UN GIOCO DI RUOLO

OVVERO: PER RAGGIUNGERE QUALI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Per **coinvolgere** gli studenti, accrescendo il loro **interesse** nei confronti della disciplina.
- Per metterli nella condizione di dover fare delle **scelte concrete**, applicando le **conoscenze scientifiche** e le **competenze tecniche** acquisite nel corso di studi, ma anche "mettendo in gioco" **competenze trasversali**.
- Per offrire agli studenti una situazione nella quale sviluppare la **capacità analitica** ma anche quella di prendere **decisioni condivise** all'interno del team di lavoro.
- Per far vivere loro la **complessità** di una situazione-tipo, nella quale è importante tenere in considerazione anche i **punti di vista**, i **valori**, le **percezioni**, gli oggettivi **interessi** degli interlocutori.

Questi sono solo alcuni degli **obiettivi** che si possono raggiungere attraverso un gioco di ruolo.

Ogni docente può decidere se puntare su una specifica competenza o chiedere ai propri studenti di confrontarsi con un particolare aspetto, formulando **obiettivi di apprendimento più specifici**.

Il Gioco di Ruolo che proponiamo rappresenta un'opportunità per gli studenti di sviluppare alcune **competenze fondamentali per il loro futuro**, acquisendo la **consapevolezza della complessità** che il processo di gestione, conservazione e uso di un bene architettonico spesso presenta, a causa della **molteplicità di punti di vista e interessi**, l'**esistenza di conflitti** tra i vari attori, la difficoltà rappresentata dalle numerose e diverse **leggi nazionali e internazionali**.

Volendo approfondire il tema degli obiettivi di apprendimento, il Gioco di Ruolo realizzato nell'ambito del progetto EDUGAME, può essere uno strumento utile per far sì che gli studenti siano in grado di:

- identificare:
 - gli **attori** coinvolti nel processo;
 - il **ruolo** che svolgono presso il loro ente, lo **spazio di manovra** e la possibilità di **intervenire in certe decisioni**, ma anche gli **interessi** e i **risultati** che devono raggiungere;
 - le **dinamiche** fluide tra i vari attori.

- applicare:
 - le conoscenze di **Teoria del restauro, progetto di conservazione**;
 - le competenze di **comunicazione** e **negoziato**.

- sperimentare:
 - un nuovo modo per **apprendere** (attivo, interattivo, in team, ...);
 - una **situazione** che potrebbe rivelarsi molto simile a quelle che sperimenteranno una volta inseriti nel mondo del lavoro;
 - un'attività di **team building**;
 - una situazione di **conflitto**.

- mettere alla prova:
 - il livello delle loro **conoscenze specialistiche**
 - il livello della loro **consapevolezza** relativamente a:
 - i **problemi** connessi con la gestione del patrimonio;
 - le **istanze** portate da ogni interlocutore e le **dinamiche relazionali** che si possano sviluppare;
 - le tempistiche con cui i diversi interlocutori entrano "in gioco";
 - la loro capacità di:
 - "giocare" un **ruolo attivo nel processo** di protezione del patrimonio,
 - **osservare, comprendere, agire** di conseguenza,
 - **comunicare**,
 - **lavorare in team**,
 - **negoziare**.

L'uomo è più vicino a se stesso quando raggiunge la serietà di un bambino intento nel gioco.

Eraclito

CHI INTERPRETA I RUOLI

OVVERO: I PARTECIPANTI AL GIOCO

I giocatori del Gioco di Ruolo EDUGAME sono **studenti universitari** che hanno completato la **laurea magistrale in Architettura o Ingegneria** e stanno frequentando **corsi monografici (1)**, o **laboratori (2)** e hanno acquisito o stanno acquisendo **conoscenze specialistiche (3)**, **competenze tecniche (4)** e **competenze trasversali (5)**.

(1) History of Architecture; Urbanism; Buildings Materials; Modern Construction; Geotechnics and Foundations; Aesthetics; Revitalization of Historic Towns; Propaedeutic of Heritage Protection; Mechanics and Design of Structures; Sustainability and Build Environment; Rural Planning, Contemporary Architectural Design Theory; Parametric Design BIM Oriented Through: Revit + Dynamo or Grasshopper + Rhino; Heritage Recovery and Urban Rehabilitation; Structural Design.

(2) Technological and environmental design; building physics and energy design, urban design and urban planning, architectural composition, architectural design, structure and earthquake resistance criteria, urban, architectural and landscape preservation survey and digital modelling.

(3) History and theory of architecture, Urban design, Structural design, Sustainable approach with new technologies in the architectural and urban design, Architecture and urban design related with problems of structural design, Conservation project connected with the abilities in the advanced methods of architectural survey, Techniques of preventative diagnostics for restoration Building material analysis, Main cultural heritage conservation and restoration methodologies used for different types of heritage.

(4) Analysis of the historic, technical, functional, environmental factors conditioning protection and use of historic buildings, Creation of building designs and highly detailed drawings both by hand and by using specialist computer-aided design (CAD) applications, Work around constraining factors such as town planning legislation, environmental impact and project budget, Specification of the requirements for the project, Basic programmes for architectural design, Evaluation of technical condition of historic buildings, Preparation of inventories, Search for historic sources and documentation, Approach of foreign cases of studies, Application for planning permission and advice from governmental new build and legal departments, Use of the BIM tools and methodologies, Managing the ICT instruments for the architectural design and the analyses of the existing buildings.

(5) Working in a group, managing the conflicts, Recognizing the main stakeholders involved in the urban, architectural, and conservation project/process, Acquiring the tools and the abilities useful to establish a good relationship with private architectural studios and to recognize the stakeholders.

COME CONDURRE IL GIOCO DI RUOLO

OVVERO: LE FASI, LA STRUTTURA, LE REGOLE

Il Gioco di Ruolo EDUGAME è organizzato in 8 fasi, di seguito sinteticamente elencate:

// FASE 0: Caratterizzazione del monumento/sito e del suo stato di conservazione. Analisi critica della condizione del sito. Conclusioni della fase di analisi

// FASE 1: Assegnazione dei ruoli, creazione dei gruppi, raccolta delle informazioni

// FASE 2: Presentazione pubblica del bando e dibattito

// FASE 3: Creazione dei team di progettisti, raccolta delle informazioni e formulazione della strategia

// FASE 4: Progettazione dell'intervento architettonico in risposta al bando

// FASE 5: Prima valutazione da parte di una commissione di esperti e revisione dei progetti da parte dei team

// FASE 6: Invio dei Progetti secondo gli standard/requisiti richiesti

// FASE 7: Presentazione pubblica dei progetti in presenza della giuria e annuncio del vincitore

Il gioco di ruolo EDUGAME prevede che gli studenti interpretino i ruoli degli **stakeholder principali**, tipicamente coinvolti nei processi di conservazione e gestione dei beni architettonici, ma anche i ruoli di **progettisti** chiamati a redigere una proposta in risposta a un bando, lanciato al fine di provvedere alla gestione o al restauro di un edificio.

Di seguito sono descritte tutte le 8 fasi di gioco.

// FASE 0 – Caratterizzazione del monumento/sito e del suo stato di conservazione. Analisi critica della condizione del sito. Conclusioni della fase di analisi

In questa fase il docente ha cura di fornire agli studenti gli **strumenti** e le **conoscenze** che permetteranno loro di “giocare”. Questa fase può avere una durata anche molto importante, dal momento che gli studenti, all’avvio del Gioco di Ruolo, dovranno potersi muovere facilmente tra **documenti e leggi**, dovranno conoscere l’edificio oggetto dello studio o poter consultare tutta la **documentazione** necessaria per progettare un intervento, dal punto di vista architettonico, storico, artistico ma anche gestionale.

La fase 0 è pertanto indipendente dallo sviluppo del gioco vero e proprio e dalle 7 fasi successive: ogni docente può gestirla come preferisce, a seconda dell’edificio scelto, del Paese in cui è sito, della legislazione vigente etc.

L’**Allegato 1** descrive nel dettaglio tutti gli aspetti che possono essere proposti durante questa fase.

// FASE 1 - Assegnazione dei ruoli, creazione dei gruppi, raccolta delle informazioni

Grazie allo studio approfondito del monumento, condotto durante la FASE 0, gli studenti possono contare ora su una conoscenza dell'edificio dal punto di vista **architettonico, tecnico, strutturale, storico e artistico**, ma anche dal punto di vista dell'utilizzo che ne viene fatto, delle figure coinvolte nella sua **gestione** e nella sua **tutela**, e delle **dinamiche** che intercorrono tra gli stakeholder.

A questo punto è arrivato il momento di dividersi i ruoli e di **“giocare”**.

Gli studenti ricevono una scheda con la **descrizione del personaggio** che devono interpretare⁴, tentando di raggiungere i suoi **obiettivi specifici**. I ruoli possono essere attribuiti dal docente o in maniera casuale. Nella descrizione sono illustrati anche il **profilo professionale**, l'**ambito** specifico di attività e lo **spazio di manovra** che ha nelle decisioni. I ruoli tipici in un gioco di ruolo in questo ambito specifico sono:

- **il proprietario del monumento**
- **il rappresentante della soprintendenza**
- **tutti i settori della pubblica amministrazione coinvolti nella gestione del museo/monumento**
- **il direttore del museo**
- **i rappresentanti dei commercianti**
- **la comunità civica**
- **gli architetti progettisti/building manager coinvolti in un'opera di restauro e conservazione**

I giocatori sono tenuti a **seguire le indicazioni** contenute nella descrizione del loro ruolo, ma allo stesso tempo devono **interpretarlo**, dando al personaggio un volto, una voce, un carattere.

Nel giocare il loro ruolo, tutti i giocatori sono affiancati da un **collaboratore**⁵: in questo modo ogni strategia viene formulata insieme ad altri e non esistono ruoli individuali. Ad esempio: il

⁴ La scheda può essere digitale o cartacea, l'importante è che riporti tutte le informazioni necessarie perché il giocatore possa prendere decisioni coerenti con il suo ruolo (vedi i tre Role Play riportati nella seconda parte del Manuale). L'attribuzione dei ruoli può essere casuale, oppure il docente può decidere a chi affidare una specifica “parte”: tale scelta ha un impatto molto forte sull'esito della simulazione.

Se non si riesce a far “giocare” tutti gli studenti e si preferisce avere degli osservatori, è utile fornire una griglia di osservazione, in modo che sappiano cosa osservare, ad esempio: il linguaggio (verbale specialistico e colloquiale -termini, stile, scelte espressive, tono-, linguaggio mimico, posturale, dei gesti); lo stile e le strategie argomentative; la capacità di rispondere alle domande; la capacità di interpretare il ruolo; le alleanze e i conflitti. L'aula deve essere organizzata in maniera che osservatori e attori siano nettamente separati; gli osservatori possono essere divisi in sottogruppi al fine di osservare fenomeni distinti o singoli attori (in questo modo ogni partecipante può dire qualcosa di originale, perché ha osservato qualcosa di particolare); devono stare perfettamente zitti.

⁵ I collaboratori possono essere più di uno se la classe è molto numerosa.

direttore del museo è affiancato dal vicedirettore, il comitato dei cittadini può essere formato da tre persone.

Gli studenti hanno a disposizione un **tempo** necessario alla comprensione del ruolo e alla ricerca delle **informazioni utili** per interpretarlo al meglio.

Facciamo un esempio.

La **basilica di San Vitale a Ravenna** è uno degli edifici più rappresentativi della storia dell'arte e dell'architettura del periodo bizantino: fu fondata dall'imperatore Giustiniano a metà del sesto secolo.

L'edificio oggi visitabile è il risultato di una evoluzione durata secoli, fatta di modifiche, restauri, aggiunte che ne hanno fatto una chiesa cattolica e, allo stesso tempo, un museo.

La **proprietà** è dell'Arcidiocesi di Ravenna-Cervia e del Vaticano.

Il controllo delle opere di restauro è in capo alla CEI (Conferenza Episcopale Italiana), ad una istituzione della Chiesa romana e alla Soprintendenza dello Stato italiano.

Questo esempio è di particolare interesse per il suo **valore artistico, storico e religioso** e rappresenta un caso molto interessante per comprendere quali siano le **dinamiche del processo di gestione e conservazione** di un bene architettonico sottoposto alla **legislazione italiana** e appartenente al **World Heritage List**.

Inoltre l'edificio è situato nel cuore di Ravenna, pertanto rappresenta un simbolo ma anche un bene per gli abitanti del centro storico.



San Vitale - veduta dell'esterno

CC-BY-SA-4.0

Fonte: Wikimedia

San Vitale - interno

CC-BY-SA-4.0

Fonte: Wikimedia

Un Gioco di Ruolo ambientato a San Vitale può muovere i passi da una situazione reale, quale quella vissuta negli anni passati: il direttore del Museo della basilica di San Vitale si è trovato costretto a chiudere il museo al pubblico durante il primo anno di pandemia di COVID-19 e il dilagare del virus non ha favorito l'afflusso di visitatori nemmeno nei mesi in cui non è stata necessaria la chiusura, pertanto decide di lanciare un bando per assegnare un finanziamento per lo sviluppo di un'applicazione di realtà virtuale per la visita del museo a distanza.



Mosaico: Il sacrificio di Abramo

CC-BY-SA-4.0

Fonte: Wikimedia

Gli attori principali di questo scenario, oltre al **direttore** che agisce insieme al suo **vice**, e deve trovare il modo di consentire l'accesso al pubblico a un bene di inestimabile valore, ma anche garantire al museo le entrate che derivano dalla vendita dei biglietti di ingresso al sito, sono:

- La **proprietà dell'immobile**, che ha delle caratteristiche molto particolari e suoi specifici obiettivi, tra i quali quello di preservare lo spazio della chiesa per la celebrazione domenicale, di cui ha cura il **delegato della diocesi**.
- La **soprintendenza**, che deve garantire la conservazione e la valorizzazione del bene, secondo le leggi italiane.
- I **proprietari di esercizi commerciali**, che sorgono nei paraggi di San Vitale: ristoranti, caffè, guide turistiche, negozi, la cui sopravvivenza è strettamente legata all'esistenza (e all'apertura reale, non solo virtuale) del monumento.
- La **comunità locale di cittadini**, che percepisce San Vitale come un bene comune irrinunciabile e che vorrebbe continuare ad accedere ad esse e ai suoi spazi verdi senza dover pagare un biglietto di ingresso.
- Gli **studi associati di architetti coinvolti per lo sviluppo di progetti tecnici**.



Mosaico di Teodora

CC-BY-SA-4.0

Fonte: Wikimedia

// FASE 2: Presentazione pubblica del bando, dibattito e dichiarazione degli interessi

Il Gioco di Ruolo Edugame si fonda sul fatto che sia **necessario un intervento** sul monumento o nell'ambito del museo oggetto di studio. Tale intervento, di tipo strutturale, comunicativo, conservativo, di restauro e di manutenzione⁶ prevede che ci sia la **presentazione di più progetti** tra i quali scegliere: ad esempio, la proprietà del bene decide di organizzare un **evento pubblico** per presentare le criticità alle quale è necessario porre rimedio e per **lanciare il bando per la presentazione di progetti**⁷.

All'evento possono partecipare i cittadini interessati, gli studi di architettura che potrebbero rispondere al Bando, gli stakeholder che sentono di dover segnalare qualche aspetto che potrebbe rimanere non considerato.

I **relatori principali** (il direttore del museo, la proprietà, la soprintendenza) illustrano la situazione dell'immobile e le esigenze emerse, nonché i requisiti del bando; i **partecipanti** possono intervenire, così da far emergere la molteplicità dei punti di vista e delle esigenze.

Grazie alla FASE 2 i giocatori capiscono quale sia lo scenario lungo il quale muoversi e cominciano a farsi un'idea della molteplicità delle istanze, delle quali i vari interlocutori sono portatori.

In questa fase i sottogruppi possono iniziare a ragionare insieme per capire cosa implica il loro ruolo, definire le priorità, ideare una strategia e valutare i rischi.

Ritornando all'esempio di San Vitale a Ravenna, **durante l'evento di presentazione del Bando**, il direttore del museo illustra la sua idea di **museo virtuale**, sottolineando l'importanza di **garantire la fruizione dei beni culturali ai cittadini** che non possono accedere ai musei, ma anche i **necessari introiti per la manutenzione ordinaria** e per evitare di dover licenziare il personale. Viene inoltre presentato il Bando per la selezione di progetti e fornito il link per presentare le candidature.

Durante la discussione pubblica, **emerge la posizione degli abitanti del centro storico** di Ravenna, che desiderano poter continuare a usufruire del monumento come di un bene collettivo, senza dover pagare il biglietto almeno per l'accesso alle aree esterne.

Anche i **commercianti del quartiere** sono preoccupati all'idea che, potendo visitare il museo virtuale, i turisti non giungeranno più a Ravenna.

Al termine di questa fase di gioco tutti i giocatori hanno:

1. creato i sottogruppi e individuato le caratteristiche, le competenze, gli interessi del personaggio che interpretano
2. partecipato all'evento pubblico
3. lavorato nel sottogruppo per elaborare una strategia

⁶ Nel costruire lo scenario e a seconda del contesto si può prevedere un bando pubblico, un finanziamento privato, prediligendo l'opzione più realistica o più utile per gli studenti, a seconda delle reali possibilità esistenti nel preciso momento in cui si propone l'attività.

⁷ L'evento può essere in presenza o online.

// FASE 3: Creazione dei team di progettisti, raccolta delle informazioni e formulazione della strategia

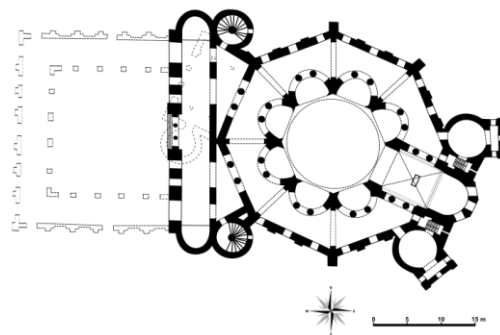
A questo punto inizia un'attività sostanzialmente diversa: si sciolgono i precedenti gruppi e gli studenti si ri-aggregano in modo differente, creando i **team di architetti, esperti in Gestione del Patrimonio culturale**, che devono rispondere al Bando, attraverso un progetto che risponda a tutti i requisiti descritti nel Bando stesso. I team sono indicativamente composti dallo stesso numero di studenti, che lavorando in gruppo, mettono in campo le loro competenze specialistiche e portano le proprie percezioni circa il Bando e il risultato atteso⁸.

Durante questa attività di progettazione, gli studenti devono trovare le informazioni necessarie a presentare un progetto completo, magari attingendo a quelle fonti descritte durante la Fase 0.

Nel nostro esempio di ambientazione del Role Play presso la basilica di San Vitale, i team di studenti hanno studiato a fondo tutti gli aspetti artistici e architettonici durante il semestre (fase 0) e il docente dà loro accesso ad alcuni documenti che sarebbero di difficile accesso come, per esempio, quelli provenienti dalle soprintendenze e dagli archivi privati, ma lascia che gli studenti identifichino e trovino le informazioni di cui hanno bisogno per rispondere al bando.



Dettaglio della pavimentazione
CC-BY-SA-4.0
Fonte: Wikimedia



Pianta di San Vitale
CC-Zero
Fonte: Wikimedia

Al termine di questa fase di gioco tutti i giocatori hanno:

1. creato i nuovi team
2. messo in comune idee e punti di vista
3. raccolto le informazioni necessarie
4. discusso la strategia da adottare

⁸ Gli studenti potranno organizzare autonomamente il loro lavoro all'interno del team: se si tratta di una sessione interamente in presenza, potranno suddividersi le attività di ricerca e progettazione; si invece il Gioco di Ruolo viene svolto in un arco temporale lungo, essi potranno decidere di fissare degli appuntamenti in presenza o online, autonomamente rispetto agli altri gruppi.

// FASE 4: Progettazione dell'intervento architettonico in risposta al bando

L'attività che gli studenti si trovano a svolgere in questa fase, ovvero la progettazione di un intervento nell'ambito del Cultural Heritage, dovrebbe risultare loro familiare, tanto che dovrebbero già possedere tutti gli strumenti concettuali per affrontarla, tuttavia può essere utile fornire loro un template da compilare, una indicazione di cosa devono presentare o una lista di requisiti richiesti dal Bando, in modo che abbiano una guida. Ogni docente condurrà questa fase secondo le modalità che ritiene più efficaci.

Questa fase richiede un tempo necessariamente più lungo rispetto alle altre.

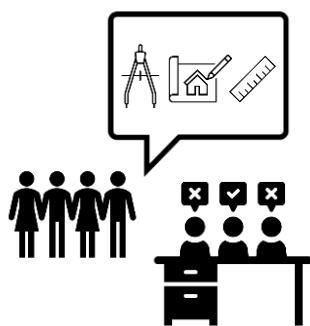
Si tratta comunque di una fase del Gioco di Ruolo in cui i futuri architetti si trovano in un certo senso a interpretare se stessi... nel futuro!

Al termine di questa fase di gioco tutti i giocatori hanno:

1. completato la prima versione del progetto
2. compilato i corrispondenti moduli

// FASE 5: Prima valutazione da parte di una commissione di esperti e revisione dei progetti da parte dei team

In questa fase entrano in gioco anche i **docenti del corso**, nel ruolo della **commissione giudicante**, che desidera avere una prima visione dei progetti, prima della chiusura dei termini del bando.



Si tratta in realtà di una **revisione intermedia**, che avviene “live” in presenza o a distanza, utile agli studenti perché permette loro di re-indirizzare i progetti, nel caso in cui abbiano mal interpretato qualche informazione, e di verificarne la correttezza dal punto di vista progettuale.

Questa fase può essere considerata una “**valutazione formativa**”: i docenti non attribuiscono un punteggio ai progetti, ma aiutano gli studenti a mettere a fuoco eventuali debolezze del progetto e a sviluppare meglio l'idea.

Al termine di questa fase di gioco i team hanno:

1. ricevuto commenti e domande al progetto
2. implementato eventuali modifiche e correzioni

// FASE 6: Invio dei Progetti secondo gli standard/requisiti richiesti

Dopo aver ricevuto il feedback dalla commissione, i team hanno a disposizione il tempo necessario per **rivedere i progetti** e per **preparare una presentazione** in vista dell'evento finale.

Nel Bando è indicata la durata massima di ogni presentazione, nonché il **supporto** da utilizzare (slide, video, poster, ...).

Oltre alla rimodulazione del progetto, in questa fase i team mettono a punto una **strategia comunicativa**.

Al termine di questa fase di gioco i team hanno:

3. invia
4. implementato eventuali modifiche e correzioni

// FASE 7: Presentazione pubblica dei progetti in presenza della giuria e annuncio del vincitore

A questo punto si ritorna in gioco con tutti i ruoli: dal momento che gli studenti hanno interpretato sia il ruolo di uno stakeholder, sia quello di un progettista, in questa fase bisogna fare in modo che:

- ogni **team di progettisti** elegga un **rappresentante**, tenuto a presentare e "difendere" il progetto,
- ogni **gruppo di stakeholder** sia rappresentato almeno da un **componente**, che possa sostenere gli interessi del gruppo.

Il perché questa complessità risiede nel desiderio di far sì che **tutti gli studenti** abbiano la possibilità **sia di interpretare un ruolo** (che può anche essere quello di osservatore), **sia di cimentarsi nella progettazione di un intervento architettonico**.

In questa fase:

- alcuni studenti si cimentano nella **presentazione di un progetto** utilizzando un **vocabolario specialistico**, ma **non escludente**, e un **registro adatto** agli interlocutori presenti, di **rispondere alle domande in modo completo ed esaustivo**, senza dilungarsi, avendo ben compreso il senso reale della domanda, ma anche per capire come **padroneggiare la propria emotività**, come **gestire il linguaggio non verbale** (tutti elementi che gli osservatori potranno annotare nella griglia di valutazione);
- alcuni studenti devono riuscire a far **prevalere gli interessi** della parte che rappresentano, senza sbilanciarsi o propendere verso il progetto al quale hanno preso parte come progettisti;
- alcuni studenti devono riuscire a **cogliere i momenti chiave della discussione** e le **dinamiche** che si sviluppano tra gli attori, per comprendere cosa determina il risultato finale.

ALLEGATI

Allegato 1

FASE 1

Caratterizzazione del monumento/sito e del suo stato di conservazione

1.1 Caratteristiche generali del bene (come oggetto storico)

- localizzazione
- breve storia e descrizione
- confini
- funzione
- proprietà

1.2 Caratterizzazione dei valori storici - indicazione di ciò che dovrebbe essere protetto - prima di tutto, materiali ufficiali contenenti una valutazione dei valori.

Indicazioni per i partecipanti al gioco. Utilizzare, analizzare e sintetizzare:

- dichiarazione dell'oggetto come patrimonio culturale, a partire dall'elenco dei Beni Culturali nazionali;
 - trasformazione e adattamento del museo;
 - Piano di gestione UNESCO (se applicabile);
- [Istituzioni più importanti di cui si dovrebbero utilizzare le risorse.]

1.3 Caratteristiche dello stato e dell'uso del bene

Suggerimenti per i partecipanti al gioco:

- caratterizzare brevemente le condizioni tecniche dell'edificio e dei singoli elementi dell'insieme (descrizione delle strutture verticali e orizzontali; archi e volute; strutture del tetto; materiale ligneo; fondazioni. Analisi del comportamento strutturale. Rilievo degli impianti e dei servizi (come riscaldamento, impianti elettrici, sistemi di sicurezza, ecc;)
- caratterizzare brevemente lo stato dell'intorno (strada carrabile o pedonale; presenza di servizi pubblici; accessibilità per tutte le categorie di utenti; descrizione della disposizione di strade e sentieri; presenza di servizi turistici;
- descrivere brevemente lo stato degli edifici e degli oggetti storici presenti nell'area circostante
- elencare/descrivere i dispositivi e i sistemi esistenti che servono alla sicurezza di particolari oggetti del complesso (ad esempio, protezione antincendio, prevenzione delle effrazioni, monitoraggio, ecc.)

[Valutazione delle condizioni durante la visita in loco e informazioni ottenute dal Property Manager].

1.4 Analisi e caratterizzazione del sistema di protezione e gestione (proprietà, finanziamento, regime di protezione)

Proprietà e sistema di protezione. Guida per i partecipanti al gioco:

La caratterizzazione e l'analisi devono tenere conto della forma di proprietà e di utilizzo e delle condizioni formali e giuridiche che ne derivano.

- Descrivere brevemente la forma di proprietà dell'insieme e l'ambito di responsabilità, diritti

e competenze del gestore dell'insieme museale;

- Specificare lo status e le forme di tutela del sito;
- Considerare il rapporto tra il Museo e il Piano di gestione del sito UNESCO (se applicabile);
- il rapporto tra la Direzione dei musei nazionali e la Direzione dei musei privati.

Elencare le forme giuridiche di tutela del complesso con la descrizione dei confini a livello nazionale:

- Monumento storico (indicare nome, data e numero del decreto, ecc.);
- decisioni sull'iscrizione nel registro dei monumenti immobili, decisioni sull'iscrizione nel registro dei monumenti mobili; verificare anche se ci sono oggetti archeologici elencati nell'area dei confini di ingresso e nella zona cuscinetto.

Elencare le forme di protezione in atto del complesso:

- patrimonio storico, artistico, monumentale, demo-etno-antropologico o archeologico;
- Caratterizzare brevemente l'ambito dei compiti e delle competenze dei servizi di tutela;
- Caratterizzare brevemente le condizioni di tutela dei musei privati in Italia;
- Caratterizzare brevemente le condizioni di tutela dei musei privati in Italia.

Elencare e caratterizzare brevemente le condizioni di tutela e gestione del museo tra rapporto pubblico e privato.

Elencare le fonti e gli importi fondamentali dei finanziamenti relativi a:

- la manutenzione ordinaria - il sussidio soggetto al museo, le entrate proprie derivanti dalla vendita dei biglietti e dalle attività, altre
- lavori di manutenzione e conservazione effettuati negli ultimi tre anni - fondi propri e fondi ottenuti da varie fonti, private e pubbliche (proprietari; donatori/benefattori, istituzioni pubbliche come Comune, Governo, fondi europei, ecc.

[I dati vanno richiesti al responsabile del complesso museale].

1.5 Caratteristiche delle attività per la presentazione, l'offerta e lo sviluppo del turismo basato sul bene

Linee guida per i partecipanti al gioco:

- Descrivere le attività più importanti relative alla presentazione e alla promozione, all'accessibilità, all'educazione e allo sviluppo del turismo basato sul Museo intraprese dal Gestore, ad esempio l'organizzazione di mostre, il mantenimento di un sito web e la diffusione di informazioni sui social media, l'organizzazione o la co-organizzazione di eventi culturali (compresi eventi nazionali e internazionali), conferenze scientifiche, attività editoriali, l'organizzazione di lezioni al museo per bambini e ragazzi, conferenze, concorsi di pittura e fotografia, ecc;

- Descrivere le attività più importanti relative alla presentazione e alla promozione, all'accessibilità, all'educazione e allo sviluppo del turismo del museo storico intraprese da altri soggetti interessati. Questo vale soprattutto per le unità di governo locale di tutti i livelli. [Utilizzare le informazioni ottenute dal Gestore e disponibili sui siti web e sui social media].

1.6 Caratteristiche degli stakeholder (completezza degli stakeholder e identificazione dei loro obiettivi e opportunità)

Linee guida per i partecipanti al gioco:

Identificare gli stakeholder chiave e quindi definire il loro ruolo nel processo di protezione e gestione del bene. Nel caratterizzare i principali stakeholder che hanno un'influenza reale

sulla gestione del sito, dovrete:

- elencare gli stakeholder più importanti
- descrivere brevemente la gamma dei loro compiti e attività chiave, le loro responsabilità e competenze e la loro capacità di influenzare la protezione e la gestione del bene;
- descrivere brevemente la loro capacità di rispondere alle possibili minacce;
- determinare se e quale influenza hanno sull'uso e sullo sviluppo attuali (comprese le attività promozionali, l'educazione, lo sviluppo turistico, ecc;)

Nella caratterizzazione dei portatori di interesse, si dovrebbe tenere conto innanzitutto di quanto segue:

1. Le regioni
2. Province
3. Soprintendenze
4. Comuni
5. Enti pubblici
6. Associazioni
7. Uffici del turismo
8. Università
9. Istituto di ricerca
10. Associazioni culturali
11. Associazioni no profit
12. Imprese
13. Vigili del fuoco
14. Uffici pubblici incaricati di controllare il comportamento delle strutture (anche per la valutazione sismica).

[Indicare anche eventuali altri soggetti attivi o passivi].

FASE 2

Analisi critica delle condizioni del sito

2.1 Valutazione critica dello stato di riconoscimento, conservazione e protezione del valore del monumento

Indicazioni per i partecipanti al gioco.

Sulla base dell'analisi dell'oggetto (punti 1.1.-1.3.), fate una valutazione delle condizioni dell'oggetto analizzando i seguenti aspetti:

- Se il valore del complesso museale è ben riconosciuto.
- Se è necessario effettuare ulteriori studi e ricerche scientifiche per il riconoscimento dell'oggetto e del suo valore. In caso affermativo, specificare il tipo di ricerca da condurre (per quanto riguarda gli oggetti architettonici, anche per quanto riguarda la sicurezza e l'accessibilità).
- Sulla base delle caratteristiche delle condizioni tecniche e della descrizione delle protezioni esistenti, formulare le esigenze e le raccomandazioni più importanti per la manutenzione corrente e i lavori di riparazione/conservazione necessari in relazione al Museo.
- Valutare se le attrezzature e i sistemi di sicurezza esistenti per le singole strutture del complesso (ad esempio, protezione antincendio, antifurto, monitoraggio, ecc.) forniscono una protezione sufficiente contro i pericoli esistenti (ad esempio, vandalismo, agenti atmosferici, disastri naturali); se le condizioni di queste attrezzature sono soddisfacenti, se

sono funzionanti, sottoposte a manutenzione e monitorate.

- Valutare se il sistema di sicurezza dell'edificio funziona bene - se sono state sviluppate procedure per garantire la sicurezza permanente dell'edificio, ad esempio ispezioni regolari delle condizioni tecniche dell'edificio e delle condizioni degli impianti effettuate da enti autorizzati e procedure di emergenza.
- Valutare se i servizi di emergenza in caso di minacce casuali e sociali (inondazioni, incendi, atti terroristici, devastazioni) hanno preparato procedure e metodi di risposta. Nel caso di un complesso di oggetti in legno, i potenziali rischi di incendio sono particolarmente importanti.
- Controllo della sicurezza dei datori di lavoro nel Museo (verificare anche i sindacati).

[Informazioni dall'amministratore della proprietà e verifica delle procedure richieste per i permessi, il Libro dell'edificio, i protocolli di ispezione e l'attuazione di eventuali raccomandazioni post-ispezione].

2.2 Valutare criticamente il sistema di gestione del monumento (proprietà, sistema di protezione, finanziamenti, condizioni, utilizzo)

Valutare criticamente se:

- L'attuale proprietà/gestore e l'ambito di responsabilità, i diritti e le competenze del gestore del Museo sono sufficienti a garantire la tutela e una gestione efficiente (aspetti positivi e carenze percepite).
- Se le forme di protezione legale del luogo sono adeguate ai valori /a livello nazionale e locale/; se le attuali forme di protezione e la conseguente necessità di ottenere pareri e permessi sono effettivamente applicate nella pratica.
- Se il sistema di tutela funziona correttamente in tutte le dimensioni dei diritti e degli obblighi del gestore e delle istituzioni responsabili della tutela.
- Se è ragionevole introdurre ulteriori forme di protezione.
- Se il sito è sufficientemente preso in considerazione nei documenti strategici delle unità di governo locale a tutti i livelli - in caso contrario, indicare in quali documenti e in quali aspetti ci sono carenze.
- Se l'attuale livello di finanziamento è sufficiente per la manutenzione continua, la conservazione del valore e lo sviluppo.
- Se il gestore utilizza tutte le fonti di finanziamento disponibili.
- Se il gestore è efficace nel raccogliere fondi.
- Se nuove attività potrebbero aumentare i fondi per la manutenzione, l'uso e lo sviluppo (in caso affermativo, indicare quali sono queste attività).
- se le attività e le interazioni tra le principali parti interessate sono corrette (proprietario - servizi di conservazione). In caso contrario, indicare quali problemi si verificano in queste relazioni.

2.3 Valutazione critica delle attività degli stakeholder (anche della mancata inclusione di potenziali stakeholder)

Valutare le attività e il coinvolgimento dei principali portatori d'interesse caratterizzati nel capitolo 1.6.

Le risposte alle seguenti domande possono essere utilizzate per aiutare la valutazione:

- I principali stakeholder svolgono un ruolo nel processo di tutela e gestione del bene adeguato alle loro responsabilità, compiti e competenze; sono realmente coinvolti nelle questioni che riguardano il Museo?

- In quali delle seguenti aree di cooperazione valuta positivamente le attività degli stakeholder:

- Sistema nazionale di tutela (compresi i finanziamenti)
- Sistema locale di tutela (compresi i finanziamenti)
- Stato di conservazione del bene e del suo ambiente
- Risposta ai rischi e monitoraggio del bene
- Presentazione e accessibilità, educazione, turismo
- Apprendimento e ricerca del bene
- Uso e sviluppo

Giustificate brevemente la vostra valutazione in ciascuna di queste aree:

- Ci sono stakeholder le cui azioni sono giudicate negativamente? Se sì, identificatele e motivate brevemente la vostra valutazione.

- Ritenete che altri stakeholder, attualmente inattivi, debbano essere coinvolti nel processo di tutela e gestione del bene? Quali stakeholder dovrebbero collaborare con il gestore?

2.4 Valutazione critica dell'uso e dello sviluppo dell'immobile

- Valutare se l'attuale uso del Museo è appropriato per proteggere il bene storico.

- Valutare se l'attuale gestore della proprietà svolge correttamente i compiti legati alla presentazione e alla promozione, all'accessibilità, all'educazione e allo sviluppo del turismo basato sul Museo. Questi aspetti sono una parte importante delle attività di qualsiasi unità museale, poiché rendere accessibile un oggetto storico rientra tra i compiti fondamentali dei musei. È condizionato dai compiti e dagli obiettivi specifici di un'unità museale, in conformità con le disposizioni delle norme sui musei pubblici e privati.

- Valutare le attività e le capacità del museo nei seguenti aspetti:

- informazione e promozione - se le informazioni sulla struttura sono facilmente accessibili e ampiamente diffuse, anche su internet (compresi i social media); se le principali vie di accesso sono dotate di segnaletica che informa sulla struttura come sito UNESCO;
- accessibilità - se il sito è accessibile e se le informazioni sugli orari di apertura e sulle regole di visita sono facilmente reperibili (ad esempio, sui siti web);
- la presentazione dei valori - se è interessante e rivolta a diversi gruppi di destinatari; se nella presentazione viene utilizzata una varietà di strumenti e metodi, comprese le moderne tecnologie;
- l'offerta educativa per bambini e giovani: se è creativa, esplorativa e adatta al pubblico;
- se gli eventi culturali offerti sono attraenti e competitivi. Se sono in grado di attrarre turisti;
- se le infrastrutture esistenti nel sito e nei suoi dintorni sono sufficienti per lo sviluppo di questo tipo di attività (ad esempio, parcheggi, servizi igienici, sedi per incontri, conferenze, mostre, organizzazione di grandi eventi culturali e di intrattenimento);
- se l'attuale numero di turisti che visitano il Museo è soddisfacente, se l'obiettivo di aumentare il traffico turistico è giustificato con il presupposto che non possa influenzare negativamente i valori del luogo.

Nella vostra valutazione, indicate gli aspetti positivi delle attività svolte finora dal Museo e delle sue prestazioni in questo ambito, nonché le eventuali carenze o insufficienze.

- Valutate le attività attuali di altri attori nel settore della promozione, presentazione, interpretazione e sviluppo turistico, le cui responsabilità e competenze includono tali compiti. Questo vale soprattutto per le parti interessate elencate al punto 1.6. Le parti interessate sostengono il Museo nelle sue attività (si dovrebbero considerare varie forme di sostegno, ad esempio organizzativo, finanziario, promozionale e informativo)? Come nel caso della valutazione delle attività del Museo, indicate gli aspetti positivi delle attività svolte finora ed eventuali carenze, punti deboli, ecc.

A vostro avviso, indicate le esigenze e le opportunità più importanti relative alla presentazione e all'accessibilità della proprietà e allo sviluppo del turismo.

FASE 3

Sintesi dell'analisi

Nella sintesi dell'analisi, elencare i problemi più importanti identificati e le possibili minacce, carenze o inadeguatezze e classificarli in ordine di importanza per il monumento (la sua protezione e gestione). Sulla base delle caratteristiche e delle analisi effettuate nella 1a e 2a fase del gioco, formulare concetti di programma in relazione alle seguenti questioni:

3.1 Concetto di protezione dei valori storici (portata e forma della protezione + portata accettabile degli interventi/trasformazioni)

Il concetto include, tra l'altro, conclusioni, raccomandazioni e linee guida che indicano le azioni che definiscono il modo di trattare il complesso e i suoi elementi particolari: ad esempio, la conservazione nella forma attuale o il restauro o la ricomposizione o le possibili trasformazioni e interventi o la conservazione conservativa o la conservazione preceduta da ricerche o aggiunte di attrezzature o una migliore esposizione di elementi selezionati in relazione a:

- alle immediate vicinanze (entro il perimetro della recinzione),
- all'area circostante (all'interno della zona cuscinetto),
- altri dintorni,
- composizione spaziale,
- forma architettonica esterna
- forma architettonica interna,
- materiali e costruzione
- decorazione,
- attrezzature,
- verde storico e contemporaneo,
- funzione e uso.

[Si tenga presente che nessuna delle attività proposte deve influire negativamente sui valori storici predefiniti del complesso (in primo luogo il Valore Universale Eccezionale) e sulla sua autenticità e integrità.]

3.2 Concetto di piano di gestione (manager, finanze, organizzazione, ecc.)

Formulare il concetto di piano di gestione tenendo conto delle conclusioni e delle raccomandazioni relative a:

- la forma di proprietà, il numero e la competenza del personale del museo.
- il livello e le fonti di finanziamento - valutare se il livello e le fonti di finanziamento attuali garantiscono il corretto mantenimento del team (e dei suoi valori) e assicurano lo sviluppo. In caso contrario, cercare di formulare una proposta per un piano di finanziamento del complesso più efficace di quello esistente, tenendo conto di: manutenzione attuale, lavori di riparazione e conservazione necessari, accessibilità, presentazione e promozione, nonché della necessità di nuove iniziative per intensificare ed estendere le attività esistenti.
- supervisione della conservazione
- forme di protezione.

3.3 Concetto di programma di utilità (cosa vogliamo fare con l'oggetto)

Cercare di formulare un concetto obiettivo per il programma di utilità del complesso museale. Nel concetto si possono proporre le seguenti soluzioni:

- continuazione del programma di utilità esistente (giustificando il motivo per cui il programma esistente è il più appropriato per l'oggetto)
- continuazione del programma di utilizzo esistente con estensione a nuove aree (giustificando perché tale concetto sarebbe più vantaggioso)
- modifica del programma di utilizzo esistente - descrizione della proposta che giustifica la necessità del cambiamento.

3.4 Concetto di attività con gli stakeholder (i loro compiti) e forme di convincimento per creare le condizioni per l'attuazione del programma e consentirne l'accettazione

Sulla base della valutazione/analisi delle attività degli stakeholder, formulate un concetto di cooperazione con gli stakeholder, la loro attivazione e le aree di cooperazione con il Manager. Se, a vostro avviso, è giustificato coinvolgere gli stakeholder finora inattivi, formulate raccomandazioni su quanto sia giustificato e su come possa influenzare positivamente la protezione e la gestione della proprietà.

3.5 Concetto di promozione, presentazione, sviluppo turistico e misure educative

Formulare un concetto di promozione che tenga conto delle esigenze e delle opportunità di presentazione e fornitura del bene e di sviluppo turistico.

Nel concetto di promozione si possono proporre i seguenti elementi:

- continuazione delle attività esistenti in queste aree (giustificare perché le attività esistenti sono appropriate e sufficienti);
- continuazione delle attività esistenti in queste aree con un'estensione a nuove attività (spiegando perché tale concezione sarebbe più vantaggiosa);
- modifica del programma esistente - caratteristiche della proposta che giustificano la necessità della modifica.

Allegato 2

Scelte metodologiche: spazi, tempi e strumenti di apprendimento

- Sincrono/asincrono, online/in presenza

Quando un/una docente introduce un gioco di ruolo in un suo corso, indipendentemente dagli **obiettivi specifici di apprendimento**, molto probabilmente ha in mente **un'attività in presenza**, all'interno di **uno spazio abbastanza grande** da permettere ai giocatori di **muoversi e interagire**.

Nel caso specifico del Gioco di Ruolo Edugame i docenti dovrebbero poter disporre dei seguenti spazi:

1. una **“sala conferenze”** per i momenti di presentazione e dibattito pubblico, con un tavolo per i relatori (almeno 5 posti) e sedie per tutti i partecipanti agli incontri, con un proiettore o una parete espositiva (per la fase 7, quando i progetti vengono presentati dai progettisti).
2. **piccole aule**, attrezzate per la ricerca di informazioni online, al fine di permettere ai team di architetti di riunirsi per redigere il progetto e ai gruppi di stakeholder di elaborare le loro esigenze e strategie.

Tuttavia, la recente pandemia ci ha insegnato che **la dimensione online è imprescindibile** e dovrebbe essere integrata fin dall'inizio della progettazione.

Questo apre la strada a tre ulteriori "scenari", oltre a quello che vede la classe in presenza:

- gioco di ruolo **in parte online, in parte in presenza** ("blended Role Play"),
- gioco di ruolo **completamente online**,
- gioco di ruolo **con alcuni studenti sempre presenti, altri sempre online** ("classe estesa").

Non indaghiamo qui le motivazioni che potrebbero portare un insegnante ad adottare uno scenario piuttosto che un altro, ma vediamo le implicazioni e le attenzioni da prestare.

Nel **caso 1** di un gioco di ruolo svolto **in parte online, in parte in presenza**, i docenti possono organizzare le attività in modo che gli studenti si incontrino in classe:

- solo nella **situazione "critica"**, ovvero nella **FASE 7** quando avviene la **presentazione finale dei progetti alla presenza della giuria e degli stakeholders** e quando i giocatori sono chiamati a interpretare i ruoli, rispondendo alle critiche, difendendo i propri interessi;
- in **tutte le situazioni di interazione**: ovvero nella **FASE 3** - quando viene presentato il bando e c'è la possibilità di un dibattito pubblico, e nella **FASE 7**;

- **all'inizio e alla fine**, ovvero nella **FASE 1**, che prevede il lancio dell'attività e l'assegnazione dei ruoli, e nella **FASE 7**.

La scelta deve essere fatta sulla base dei bisogni specifici, delle restrizioni, dei limiti, dei tempi.

Durante i mesi della pandemia gli studenti hanno dimostrato una grande capacità di adattarsi a diverse situazioni di apprendimento, tuttavia è necessario garantire:

- informazioni sulla **pianificazione delle attività** e la **durata** di ognuna di esse,
- **accesso** all'archivio dei file condivisi,
- **contatto** durante le attività asincrone.

Nel **caso 2**, ovvero quello di un **Role-Play completamente online**, il/la docente deve prestare attenzione anche a:

- la possibile sensazione di **'solitudine'** degli studenti davanti ai loro monitor,
- eventuali problemi di **connessione, audio, video**,
- lo scarso livello di **coinvolgimento**,
- una buona gestione delle **discussioni** dal vivo.

Tuttavia, questo scenario non è meno valido o efficace di quello in presenza: se gli studenti devono sperimentare una situazione il più possibile simile a quella che vivranno una volta entrati nel mondo del lavoro, allora devono essere preparati anche a presentazioni online, a partecipare a dibattiti attraverso piattaforme sincrone, ecc.

Diamo al **caso 3**, un gioco di ruolo con **alcuni studenti sempre presenti di persona, altri sempre online**, il nome di "**classe estesa**" e lo consideriamo come un insieme didattico di metodologie, tecnologie, spazi che possono essere utilizzati per **facilitare e promuovere buone pratiche di insegnamento**, capaci di "estendere" l'apprendimento degli studenti oltre i confini della classe e degli spazi online, creando un'unica comunità, indipendentemente dalla presenza fisica⁹.

La sfida è quella di garantire a tutti gli studenti eguale accesso alle diverse fasi delle attività, utilizzando strumenti di condivisione interattiva accessibili e compilabili sia dagli studenti in presenza sia da quelli online (es. Padlet, Miro, ...)

In questa situazione le aule devono essere dotate di sistemi audio-video integrati con le aule virtuali che possono essere utilizzate da entrambi i gruppi di studenti.

⁹ vd. Susanna Sancassani, Progettare l'innovazione didattica, Pearson 2019

- L'uso di strumenti

Il gioco di ruolo rappresenta una attività didattica molto flessibile perché non richiede strumenti, tecnologie o ambienti speciali. Tuttavia, la tecnologia può fornire numerosi vantaggi.

Al livello più semplice, la possibilità di **registrare audio e video**, usando semplicemente lo smartphone, fa sì che alcuni passaggi della simulazione possano essere rivisti e analizzati dopo il termine del gioco.

Altri strumenti che possono risultare utili sono i sistemi di voto elettronico e quelli di blogging e microblogging (come Twitter), perché permettono di osservare il gioco di ruolo, **annotare e valutare la situazione e la conversazione mentre si sviluppano**, rappresentando un'altra risorsa per un'analisi e una riflessione successive.

Tuttavia, la tecnologia può essere utilizzata per creare giochi di ruolo al di là di ciò che è possibile in una sessione in presenza. I **forum online e le lavagne condivise, i social network** (strumenti asincroni) fanno sì che il gioco di ruolo abbia luogo per periodi di tempo più lunghi e in modo più distribuito. Questo significa che il gioco di ruolo può avere luogo al di fuori delle sessioni programmate e in situazioni in cui gli studenti non sono in grado di incontrarsi fisicamente nello stesso momento.

Un altro vantaggio dell'uso di strumenti tecnologici è che aprono la possibilità a **partecipanti esterni** di prendere parte al gioco di ruolo. Gli strumenti di **web-conference** forniscono uno spazio online dove possono aver luogo conversazioni dal vivo, ma dove può essere anche archiviato del materiale. Questo significa che si possono coinvolgere esperti esterni che difficilmente potrebbero essere presenti in classe, creando così un'esperienza molto più realistica per lo studente. Gli strumenti sono facilmente accessibili e ormai universalmente noti e utilizzati e presentano barriere tecniche abbastanza basse. Gli strumenti stessi in genere offrono la possibilità di registrare le sessioni. Questi strumenti sono anche utili per il gioco di ruolo tra gli studenti quando sono tutti disponibili allo stesso tempo ma non possono incontrarsi fisicamente.

Tralasciamo qui la trattazione dei giochi di ruolo digitali e di quelli in realtà virtuale.

Allegato 3

Debriefing finale tra peer assessment e valutazione formativa

Al termine del Gioco di Ruolo, è necessario un “debriefing”, ovvero un momento di **riflessione** e di **analisi**, durante il quale ci si confronta, si approfondisce, ci si ferma per capire meglio cosa sia realmente avvenuto durante le fasi di gioco.

Tra le finalità del debriefing si possono individuare:

- la **condivisione** dell'esperienza **vissuta** tra gli studenti
- la **comprensione** di quanto **accaduto** nel corso della Gioco di Ruolo
- la **riflessione** su che cosa si è **imparato** nel corso dell'attività e su come è possibile **applicarlo**.

Per fare ciò è necessario creare un **clima sereno e favorevole allo scambio**, possibilmente privo di giudizio. Il debriefing può diventare una straordinaria occasione di **peer assessment** e di **valutazione formativa**.

Numerosi ricercatori sostengono che il feedback derivante dal processo di **peer-assessment** migliora l'apprendimento degli studenti (Pelaez 2002; Timmerman & Streickland 2009; Topping, 1998), poiché permette loro l'**applicazione immediata di idee nuove e di prospettive differenti**. Ricevere un feedback da un collega innesca nel discente un **processo di auto-valutazione** e di **sviluppo del pensiero critico** (Geithner & Pollastro, 2016).

Secondo Cho, Schunn, e Roy (2006) e Mulder, Pearce, Baik, e Payne (2012), i principali vantaggi derivanti dall'uso del peer-review sul processo di apprendimento sono:

- l'esposizione a **differenti prospettive** nell'analisi di un argomento;
- il **miglioramento** dell'elaborato iniziale in base ai suggerimenti dei pari e maggiore stimolo alla **riflessione**;
- lo sviluppo di capacità di **valutazione**;
- lo sviluppo del **pensiero critico** e della capacità di **problem solving**;
- una maggiore **responsabilità** del discente nel processo di apprendimento.

E' giusto segnalare che la peer-review non è sempre possibile né è sempre semplice da attuare: talvolta gli studenti non hanno una conoscenza della materia tanto approfondita da poter valutare il lavoro svolto da altri, pertanto l'affidabilità delle loro valutazioni potrebbe essere scarsa. Alcuni studiosi richiamano l'attenzione sulle **possibili distorsioni** derivanti da amicizie e patti tra studenti (Cho et al., 2006): questo potrebbe facilmente verificarsi nel caso del Role Play Edugame, qualora gli studenti non riuscissero nella fase di debriefing a staccarsi dal ruolo svolto durante le fasi di gioco e a vedere tutti i progetti come output dell'attività da valutare in modo oggettivo.

La **valutazione formativa**, che per il Gioco di Ruolo Edugame può aver luogo sia durante la fase intermedia di revisione dei progetti, sia durante il debriefing finale, risponde a **specifici obiettivi di apprendimento**, che forniscono il livello di prestazione desiderato e permettono un chiaro feedback; una valutazione è formativa se non si limita a rinforzare o punire una prestazione, ma consente allo studente di **comprendere come migliorare** il proprio lavoro, guidandolo verso una comprensione più profonda rispetto alla fase precedente (Hattie & Temperly, 2007).

Hughes, Smith, e Creese (2015) propongono un **framework di codifica** del feedback, che cerca di assumere il punto di vista dello studente che lo riceve, anziché quello del docente/tutor e identificano i seguenti livelli:

1. l'**apprezzamento** per il lavoro svolto, al fine di motivare gli studenti;
2. il **riconoscimento del progresso**, con la precisazione del tipo di miglioramento conseguito;
3. la **critica**, articolata in correzione degli errori; critica sul contenuto; critica sull'approccio adottato nel compito;
4. il **suggerimento** specifico, rispetto al compito; più generale, che riguarda il compito; più ampio ancora, connesso alla possibilità di trasferimento ad apprendimenti futuri;
5. la **domanda**, per chiarire agli studenti i punti meno chiari e per coinvolgerli in un dialogo .

Un debriefing gratificante e interessante porta a un livello di conoscenza più elevato: gli studenti pensano attivamente e diventano responsabili del loro agire e del loro sapere.

Il debriefing può svilupparsi secondo le seguenti fasi:

- **stimolo delle reazioni**: gli studenti riprendono i momenti del gioco ed esprimono le loro idee e le loro emozioni a "caldo"; il docente, che ha un suo punto di vista in quanto giocatore e osservatore, ottiene una prima visione di ciò che i singoli e il gruppo hanno vissuto,
- **analisi**: il docente pone delle domande precise e guida la discussione in modo che si tocchino determinati punti, senza però esprimere giudizi; gli studenti discutono e analizzano le fasi di gioco, le reazioni degli altri, i condizionamenti e le decisioni che hanno portato al risultato,
- **sintesi**: è il momento della sistematizzazione, della convergenza, della costruzione collaborativa di una conoscenza che è più della somma dei risultati dei singoli e dei team. Nel caso del nostro Gioco di Ruolo, potrebbe essere il momento in cui si accolgono le intuizioni più significative e le si elabora in un progetto comune.

Parafrasando il modello dell'apprendimento di Kolb, possiamo affermare che il **debriefing rappresenta lo snodo chiave verso l'apprendimento**: l'esperienza è la fase di gioco; la riflessione è quella che viene stimolata durante il debriefing; l'apprendimento è il risultato finale. La riflessione implica il passaggio alla **generalizzazione, all'analisi dell'azione**, ad

alternative, sentimenti, conoscenza acquisita; è la riflessione a consentire il passaggio dal gioco **all'apprendimento**. Da qui l'importanza del debriefing.

Un modello semplice ed efficace per guidare questo processo divide il processo di debriefing in sei fasi:

1: Come ti sei sentito? I partecipanti sono invitati a descrivere le loro emozioni dopo aver completato il gioco di simulazione e a ricordare e raccontare le loro sensazioni durante il gioco.

2: Cosa è successo? In questa fase, i partecipanti sono incoraggiati a parlare delle loro percezioni, osservazioni e pensieri attuali sull'attività stessa.

3: Sotto quali aspetti gli eventi nella simulazione di gioco e nella realtà sono collegati? In questa fase, la relazione tra le esperienze e la realtà sono esaminate a fondo, per iniziare un trasferimento dell'esperienza e della conoscenza alla vita dei partecipanti

4: Cosa hai imparato? In questa fase, i partecipanti identificano il loro apprendimento più importante e riportano le conclusioni che possono trarre dall'esperienza per quanto riguarda le intuizioni personali, le esperienze delle dinamiche di gruppo e le nuove conoscenze fattuali acquisite.

5: Cosa sarebbe successo se... ?

6: Come andiamo avanti ora? L'ultima fase si concentra sullo scopo di impegnarsi in obiettivi chiari, realistici e misurabili per le azioni future di tutte le persone coinvolte.

Allegato 4

BIBLIOGRAFIA

SIMULATIONS AND ROLES PLAYS FOR EDUCATION

Bowman, *Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review*, in The Wyrd Con Companion Book 2014

[CONFLICT RESOLUTION ROLE PLAY](#) in cooperation with: Ministry for Foreign Affairs, Board of Education, Ministry of Education and Culture of Finland

Colucci-Gray L., [An inquiry into role-play as a tool to deal with complex socio-environmental issues and conflict](#), Thesis submitted to the Open University in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor.

Crookall, D., & Saunders, D. (Eds.). (1989). Communication and simulation: From two fields to one theme (Vol. 4). Multilingual matters.

Hitchens M., Drachen A., (2009) [The Many Faces of Role-Playing Games](#), International Journal of Role-Playing, Issue 1

Konstantinov, O., E. Kovatcheva, N. Palikova, (2018) [Gamification In Cultural And Historical Heritage Education](#), In: Proceedings of 12th International Technology, Education and Development Conference INTED 2018, 5-7 March 2018, Valencia (Spain), pp. 8443-8451

Kriz, W. C. (2010). A systemic-constructivist approach to the facilitation and debriefing of simulations and games. *Simulation & Gaming*, 41(5), 663-680.

Perlstein, Andrew, et al., (2017), [Making Sustainable Development Real Through Role-Play: The Mekong Game Example](#), *Journal of Sustainability Education* 12

Taylor J.L., (1983), [Guide on simulation and gaming for environmental education](#), UNESCO-UNEP Environmental education Series

Westrup, U., & Planander, A. (2013), [Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice](#).

Zagal, J. P., Deterding, C. S., (2018), [Definitions of Role-Playing Games](#), in: Zagal, José P. and Deterding, Sebastian, (eds.) *Role-Playing Game Studies*. Routledge , pp. 19-52.

GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING

Boller, S. (2012), [Game Based Learning - Why Does it Work?](#) A Learning Brief. Retrieved November 12, 2012

Chentanez, N., Barto, A.G., Singh, S.P., (2014), [Intrinsically motivated reinforcement learning](#), In Advances in neural information processing systems, pp. 1281-1288

Ebner, M., & Holzinger, A. (2007), [Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering](#). Computers & education, 49(3), 873-890

Eseryel, D., Ifenthaler, D., & Ge, X. (2011), Alternative assessment strategies for complex problem solving in game-based learning environments. In D. Ifenthaler, P. Kinshuk, D. Isaias, G. Sampson, & J. M. Spector (Eds.), Multiple perspectives on problem solving and learning in the digital age (pp. 159–178). New York: Springer.

Guterrez, K. (2012), [The 5 Decisive Components of Outstanding Learning Games](#). SHIFT eLearning Blog. Retrieved November 12, 2012

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016), [Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning](#). Computers in Human Behavior, 54, 170-179.

Kapp, K.M., (2012) The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeifer, San Francisco

Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017), [Gamification and Game-Based Learning](#). Journal of Educational Technology Systems, 45(4), 499–519

Lacanieta, A. (2020). Live Action Role-Play as Pedagogy for Experiential Learning, SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education, DOI: 10.1080/1937156X.2020.1718035

Linser, R., Lindstad, N.R. & Vold, T. (2008). The Magic Circle - Game Design Principles and Online Role-play Simulations. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), Proceedings of ED-MEDIA 2008--World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications (pp. 5290-5297). Vienna, Austria: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved November 9, 2021 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/29109/>.

Mann, J. H., & Mann, C. H. (1959). Role playing experience and interpersonal adjustment. Journal of Counseling Psychology, 6(2), 148–152. <https://doi.org/10.1037/h0047665>

Mortara, M., Catalano C.E, Bellotti F., Fiucci G., Houry-Panchetti M., et al., (2014), Learning cultural heritage by serious games. Journal of Cultural Heritage, Elsevier, vol. 15 (n° 3), pp. 318-325. ff10.1016/j.culher.2013.04.004ff. ffhal-01120560ff

Muntean, I.C., (2011), [Raising engagement in e-learning through gamification](#). In Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL, pp. 323-329, 2011.

Petterson, J., (2006). The Art of Experience. In T. Fritzson & T. Wrigstad, eds. Role, Play, Art: Collected Experiences of **Role-Playing**. Stockholm: Föreningen Knutpunkt. Ch. 10.
<http://ieepen.org/>

Taylor, A.A. (2015). [The Active Instructor: Benefits and Barriers to Instructor-Led Serious Gaming](#). 2015 7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games), 1-8.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of “role-playing games”. In Role-Playing Game Studies (pp. 19-51). Routledge.

FORMATIVE AND PEER ASSESSEMENT, FEEDBACK

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. Review of educational research, 77(1), 81–112

Hughes, G., Smith, H., & Creese, B. (2015). Not seeing the wood for the trees: developing a feedback analysis tool to explore feed forward in modularised programmes. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 40(8), 1079–1094.

Masoni, M., Formiconi, A. R., Shtylla, J., & Guelfi, M. R. (2020). Application of peer-review in a university course with a high number of students. *Form @ re-Open Journal per la formazione in rete*, 20(3), 196-205.

Mulder, R., Pearce, J., Baik, C., & Payne, C. (2012). Guide to student peer review. <http://peerreview.cis.unimelb.edu.au/wp-content/uploads/2012/06/Academic-guide-FINAL.pdf> (ver. 15.12.2020).

Pelaez, N. J. (2002). Problem-based writing with peer-review improves academic performance in Physiology. *Advances in Physiology Education*, 26, 174–184.

Rudolph JW, et al. (2008) Debriefing as formative assessment: closing performance gaps in medical education. *Acad Emerg Med.* ;15(11):1010–6.

Timmerman, B., & Strickland, D. (2009). Faculty should consider peer review as a means of improving students’ scientific reasoning skills. *Journal of the South Carolina Academy of Science*, 7(1). Article 1.

<https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1063&context=jscas> (ver. 15.12.2020).

Topping, K. (1998). Peer assessment between students in colleges and universities. *Review of Educational Research*, 68, 249–276.

EDUCATION AND LEARNING INNOVATION

Biggs, J. B. (2003). *Teaching for Quality Learning at University*. Buckingham: Society for Research into Higher Education and Open University Press.

Dewey, J. (1997). *How We Think*. New York: Dover Publications. Dostal, J. (2015), Inquiry based instructions. Google drive

Downes, S. (2010). New Technology Supporting Informal Learning. In: *Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence*, 2(1), 27-33

European UNiversity Association (2019). *Promoting active learning in universities: Thematic Peer Group Report*

Giannatelli, A., Tomasini, A. (2020). *INSYSTED pedagogical framework – Instructional booklet*. Politecnico di Milano – METID Learning Innovation.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4085237>

Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41 (4), pp.212-218

Slavich, G. M., and Zimbardo P.G. (2012). Transformational teaching: Theoretical underpinnings, basic principles, and core methods. *Educational Psychology Review* 24 (4), pp. 569-608

Sancassani S. et al. (2019), *Progettare l'innovazione didattica*, Pearson.

GIOCO DI RUOLO
Conservazione e gestione del patrimonio architettonico
Manuale per Docenti

Sviluppato come parte del progetto

***EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage
Protection - gamification in didactic process***

cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea

KA2: Partenariati strategici

Contratto 2019-I-PL01-KA203-065842



**This work is licenced under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License.**

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

COPIA GRATUITA