



Il gioco di LEA

Dispensa | Petra Moog

Idea e sviluppo | Beate Weyland e Alexandra Galetti

Programma di finanziamento ERASMUS+ 2020-1-DE02-KA202-077655



introduzione

Perché



materiali

Che cosa



Dove

istruzioni di gioco

Come



INTRODUZIONE

Durante e dopo la pandemia, nell'ambito del progetto ERASMUS+ LEA è stato sviluppato un "gioco serio" per supportare i processi di sviluppo di spazi di apprendimento partecipativo in modo comunicativo, giocoso e creativo. Si basa sull'esperienza decennale di ricerca della Prof. Beate Weyland e Alexandra Galetti nel campo dell'apprendimento e dello sviluppo dello spazio (Istituto di Pedagogia, Libera Università di Bolzano). All'inizio del progetto hai assunto la guida del gioco LEA. Il gioco di simulazione è composto da vari materiali che possono essere utilizzati anche online.

Durante il periodo di sviluppo di 2,5 anni, sono state create complessivamente sette diverse versioni, che sono state testate, riflesse e ulteriormente sviluppate in più di 25 processi fase zero presso la Sophia::Akademie in Germania, il PH Lucerne in Svizzera e il PAD-Lab in Italia è diventato.

Queste istruzioni descrivono la versione finale, che può essere prodotta a buon mercato nei Fablab o nei Maker Space ed è liberamente disponibile per il download come materiale didattico aperto (OER) in quattro lingue tramite i siti web dei partner e la piattaforma dei risultati dei progetti europei.

Vorremmo ringraziare gli oltre 400 insegnanti, studenti, consulenti edili scolastici, architetti, rappresentanti delle autorità, partecipanti al bar camp e al simposio provenienti da 18 paesi per il loro feedback critico e benevolo, che ci ha permesso di sviluppare il gioco passo dopo passo .

Un altro piccolo consiglio dalla pratica partecipativa: i materiali possono essere utilizzati con grande profitto anche in altre questioni, ad esempio nei processi di sviluppo scolastico per il team building, dichiarazioni di intenti, ecc. eccetera

Düsseldorf, 30 agosto 2023

Dott. Petra Regina Moog
(Responsabile Progetto Erasmus+ Progetto LEA)



ISTRUZIONI PER IL GIOCO

Il gioco LEA è un gioco da tavolo che permette ai team di sviluppare e ottimizzare gli spazi di apprendimento in modo giocoso. Con l'ausilio di vari materiali viene promosso un dialogo costruttivo tra insegnanti, studenti e progettisti coinvolti nei processi di (ri)costruzione partecipativa della scuola. Come gioco di simulazione, facilita l'analisi dei bisogni nei processi di progettazione partecipativa degli spazi di apprendimento. L'obiettivo è avviare una sessione di brainstorming congiunta basata su requisiti, bisogni, visioni, sentimenti chiaramente formulati e sulle vostre competenze personali e professionali, che fornisca una base affidabile per un processo di fase zero.

Il gioco LEA è composto da vari elementi che possono essere utilizzati in vari modi:

- impegnarsi in un approfondito scambio di idee sulla progettazione futura della scuola, supportare
- un gruppo di lavoro nell'analisi dei bisogni e nella specificazione dei requisiti pedagogico-spaziali, riconoscere e denominare attività e
- requisiti pedagogici e derivare usi multifunzionali da essi, relazioni spaziali quotidiane e pedagogicamente significative basate
- sulle esigenze delle parti interessate della scuola, per sviluppare in breve tempo un quadro comune dello sviluppo pedagogico-
- spaziale della scuola.

Di seguito troverete varie istruzioni di gioco illustrate. Sono il risultato di oltre 25 processi diversi in Italia, Germania e Svizzera in cui il gioco è stato sviluppato in modo co-creativo con scuole primarie, secondarie, superiori e università. Sentitevi liberi di modificare e aggiungere regole e materiali in base alle vostre esigenze per adattarlo in modo flessibile al vostro processo e alle sue esigenze.

SCARICA (-> Colophon)

Tutti i file per l'autoproduzione dei materiali sono disponibili gratuitamente come Risorse Didattiche Aperte [-> Materiali]. Possono essere stampati con taglierine laser su legno e su cartone o carta.



COME GIOCARE ALL'ITALIA

di Alexandra Galetti & Beate Weyland, Libera Università di Bolzano, Bressanone

In Italia il gioco di simulazione denominato LEA Neverland School Kit si divide in tre fasi:

1. Chi sono io e chi siamo: uno slogan per la nostra scuola!

I partecipanti prendono un cartoncino esagonale e vi posizionano sopra due cartoncini illustrati e un cartoncino bianco a forma di diamante su cui scrivono un augurio per la scuola che (ancora) non esiste.

Dopo la presentazione dei propri esagoni con le immagini e i desideri indicati, i partecipanti selezionano quelli che il gruppo ritiene più adatti a rappresentare un'idea comune per la scuola che non (ancora) esiste e li posizionano sul foglio di riflessione, che si trova nel kit. Il gruppo utilizza i pennarelli per identificare uno slogan per la propria scuola.

2. Il mio posto dove mi sento davvero a mio agio, il nostro progetto per la "scuola dei sogni"!

I partecipanti distribuiscono le carte esagonali in numero uguale. Si posiziona la carta "INGRESSO" al centro del tavolo, e ognuno a turno pone sul tavolo una carta esagonale con un'immagine e una carta a forma di diamante colorata (corrispondente alle funzioni che deve avere la stanza), che segnano, scegliendo quello che desiderano. Specificare una sede nella scuola che non (ancora) esiste. L'obiettivo è creare lo schema funzionale della scuola sognata. I partecipanti possono discutere insieme la disposizione delle carte. Sulle carte esagonali è rimasto ancora uno spazio a forma di diamante.

3. Conquistiamo insieme la scuola che ora esiste!

I partecipanti selezionano un segnalino e lo posizionano sulla carta INGRESSO. A turno lanciano i dadi e spostano il segnalino sul campo di gioco creato con l'obiettivo di "conquistare" tutte le posizioni create. La conquista consiste nel segnare lo spazio in cui si arriva e scrivere istruzioni progettuali più precise (come dovrebbe essere il luogo, cosa ci fai, come lo fai) nello spazio a forma di diamante ancora vuoto. Lo sforzo è collaborare alla migliore descrizione dello spazio.

Il gioco termina quando tutte le stanze sono state contrassegnate dal gruppo.



COME GIOCARE PER D - A - CH - NL

di Petra Regina Moog, Sophia::Akademie, Düsseldorf

Il gioco può essere trovato nelle scuole di istruzione generale in Germania, Austria, Paesi Bassi e Svizzera con il nome di gioco di simulazione LEA.

1. Analisi dei

bisogni Il primo passo è un brainstorming visivo: le carte con figure trapezoidali vengono disposte sul tavolo. I partecipanti scelgono intuitivamente le cartoline illustrate che ritengono adatte alla domanda e formulano la loro associazione su un post-it. Nella successiva fase di gruppo avviene uno scambio tra i partecipanti utilizzando il metodo think-pair-share. L'analisi dei bisogni produce un poster dei risultati composto da un totale di 9 immagini disposte come un diamante.

Rappresenta le idee comuni del gruppo di lavoro come risultato del precedente processo di discussione, basato sul Diamond Ranking Method (Wollner 2010). Termini importanti, idee e caratteristiche centrali sono registrati su post-it associati alle immagini. Questo metodo è adatto sia come introduzione alla fase zero che per la riorganizzazione di edifici esistenti o la riprogettazione di aree esterne. La combinazione delle cartoline illustrate in combinazione con una domanda specificatamente formulata in un processo partecipativo porta ad uno scambio creativo e vivace, soprattutto in team intergenerazionali o transprofessionali, e garantisce uno scambio aperto ad livello visivo.

2. Caratteristiche pedagogico-spaziali

Immagina un luogo di apprendimento ideale in cui ti senti completamente a tuo agio: scegli una foto da ciascuna delle 3 diverse categorie spaziali e posizionale una accanto all'altra sulle carte di legno.

Aggiungi la scheda attività del colore corrispondente e combinala con la scheda esigenze o funzione corrispondente. Ciò crea un centro di apprendimento significativo.

Posiziona il tuo centro sul tavolo e abbina i colori dei centri degli altri partecipanti. Assicurati che le carte dello stesso colore siano una accanto all'altra. Questo alla fine ti dà assegnazioni visivamente definite dei centri di apprendimento e attività.



COME GIOCARE A D - A - CH - NL

In un processo di fase zero, i collage risultanti possono ora essere tradotti in relazioni spaziali e programmi funzionali spaziali. Per i processi di sviluppo spaziale della scuola, le caratteristiche, le atmosfere e i bisogni documentati costituiscono la base per la riprogettazione degli spazi di apprendimento.

3. Il passo finale è la rappresentazione tridimensionale per ottenere una bozza di diagramma funzionale delle attività e degli interventi. Viene creata una planimetria utilizzando legno e figurine, tramezzi e piccoli elementi per simulare oggetti, mobili e persone.

Il gioco di simulazione è adatto per la creazione di nuove scuole, nonché per interventi di ristrutturazione e ampliamento o per la riprogettazione dell'area esterna.



ISTRUZIONI PER LE UNIVERSITÀ

di Cornelia Dinsleder, University of Education, Lucerna (a cura di PM)

Preparazione: costruzione di planimetrie, carte di legno esagonali, pezzi di gioco, panoramica dei diversi tipi di stanze, scelta della dimensione del gruppo in modo che vengano elaborati tutti i tipi di stanze.

Passaggio 1 (10-15 minuti)

Introduzione alle strutture strutturali spaziali dell'edificio PH utilizzando le planimetrie. Cosa è stato risolto?

Cos'è la variabile? Dove sono i muri portanti? Distribuisce tipologie di camere e carte di legno nel gruppo.

Fase 2 Lavoro individuale (10-15 minuti)

Pensate alle qualità che può avere il rispettivo tipo di stanza: molto silenziosa, molta luce, schermata, separata da un muro, un luogo accogliente, favorisce la comunicazione...

Scrivi queste qualità sui post-it: puoi anche renderli facili da comprendere con simboli o schizzi.

Passaggio 3 Piccolo gruppo (15-20 minuti)

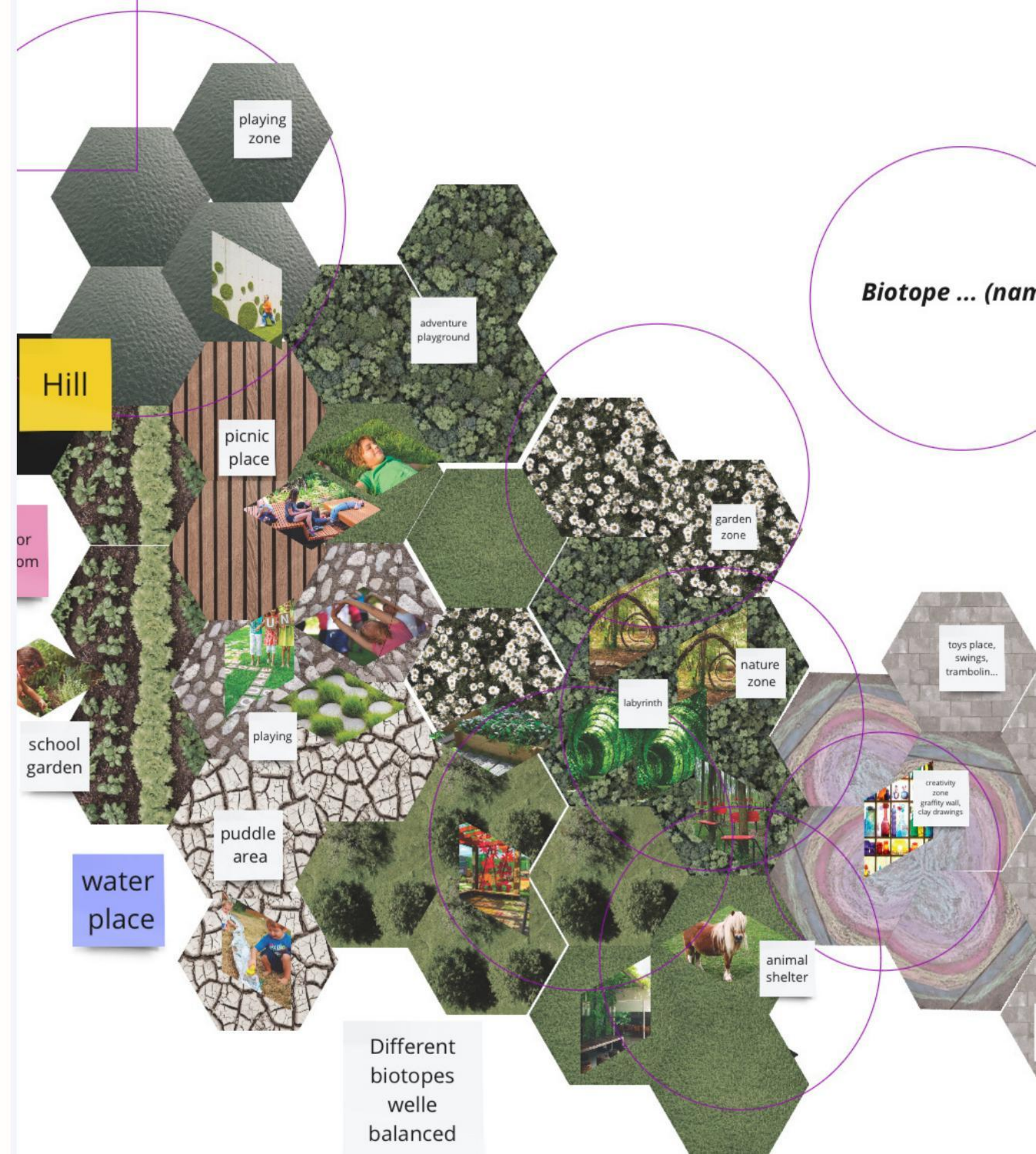
Presenta la tua tipologia di camera e le sue rispettive qualità agli altri "giocatori" – giustifica le qualità scelte.

Passaggio 4 Piccolo gruppo (30 minuti)

- Disporre le planimetrie delle stanze (livelli dell'edificio),
- creare esagoni in ogni livello in modo significativo, determinare: cosa dovrebbe
- esserci nella zona d'ingresso? Quali qualità dovrebbe avere?
- Documenta le qualità attraverso i Post-it, muoviti
- attraverso le stanze con 3 personaggi del gioco (= attori diversi), sviluppare scenari di insegnamento e apprendimento e così via
- Girare un breve video (telefono cellulare), registrando i rispettivi movimenti attraverso le stanze + Storia delle qualità spaziali che trovi lì;

Fase 5 Presentazione in sessione plenaria (5 minuti)

Presenta i tuoi scenari: chiarisci la disposizione degli spazi, delle qualità e delle prospettive degli attori scelti. Menziona tre risultati chiave alla fine



MATERIALI

CARTE IN LEGNO [esagonali]

Le piastrelle esagonali possono essere realizzate tagliando con una macchina laser un pannello di fibra di spessore 1,5 mm, con il raggio del perimetro circoscritto di 13 cm e l'apotema di 5,5 cm; presentano tagli discontinui di spessore 1,5 mm per facilitare l'incastro perpendicolare dei pezzi, ottenibile suddividendo le piastrelle in sezioni; questo processo è facilitato dall'indebolimento dovuto ai tagli. Questo tipo di piastrella simboleggia il perimetro di una stanza, viene utilizzata da sola o in combinazione ed è caratterizzata da pareti ad incastro verticale.

SCHEDE IMMAGINATE [trapezoidali]

Le carte a forma di diamante sono realizzate stampando e tagliando un foglio 50x70 da 90 g/mq.

ZONE DI ATTIVITÀ [Mezzi Esagoni]

Le tessere semiesagonali sono realizzate ritagliando fogli di carta stampata colorata. I colori rappresentano le seguenti attività e proprietà (memi):

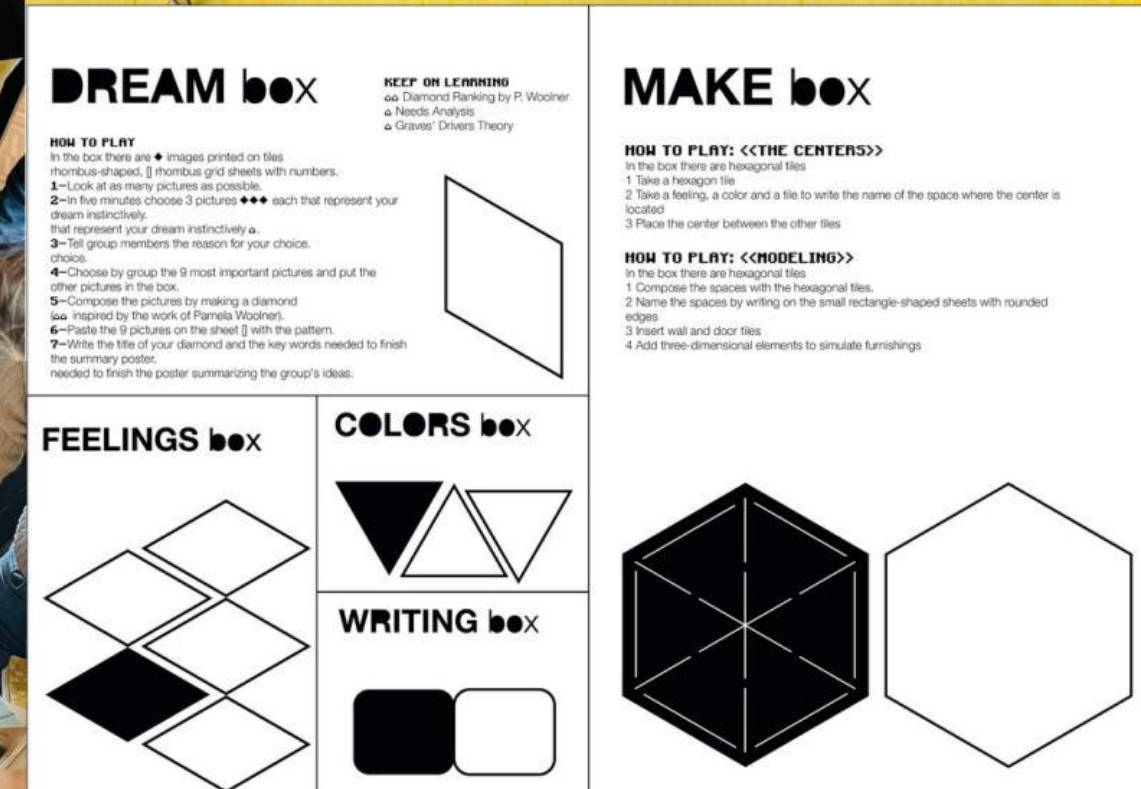


Carta consigliata: carta da lucido semitrasparente nel rispettivo colore.

BISOGNI e SCHEDE FUNZIONE [triangoli e trapezi]

Queste carte a rombi e triangolari possono essere stampate su fogli A4 da 90 g/mq e contengono i nomi delle emozioni e delle aule scolastiche; vengono utilizzati per l'attività di identificazione nel centro e devono essere posizionati sulle carte esagonali.

LEA_Neverland school is a board game designed to use play to facilitate participatory design processes for school spaces by encouraging dialogue between different professionals (such as teachers, designers, institutions) through playful experience, creativity, and dreaming. With these goals, Dreams, Wishes, Feelings, and Brainstorming will metaphorically be the "first stone laid of the building."



IMPRONTA

Lo sviluppo del gioco di simulazione LEA è stato guidato dalla Prof.ssa Beate Weyland dell'Istituto Pedagogico della Libera Università di Bolzano. È uno dei quattro risultati del progetto Erasmus+ 2020-1-DE02-KA202-007655 LEA (Learning Environment Applications). I risultati del progetto LEA sono disponibili sulle seguenti piattaforme/siti web in quattro lingue (D, NL, I e GB) e sono disponibili per il download gratuito come materiale didattico aperto Disposizione:

www.lea.learning-space.eu

www.sophia-akademie.de

www.projektlernraum.de <https://>

leaneverlandschool.wordpress.com/ Progetti | Erasmus+

(europa.eu)

Autori	Petra Regina Moog (a cura di), Beate Weyland, Alexandra Galetti, Cornelia Dinsleder
Staff editoriale	Petra Regina Moog
Diritti di immagine	tutti i diritti riservati LEA
bibliografia	Gioco di simulazione LEA Progetto di innovazione ERASMUS+ 2023. 10 pagine

Ringraziamenti speciali

Vorremmo ringraziare tutti coloro che hanno contribuito alla creazione del gioco di simulazione LEA, in particolare gli insegnanti e gli studenti in Italia e Germania, Autorità competenti in materia di pianificazione edilizia scolastica della Renania Settentrionale-Vestfalia e dell'Assia, nonché organizzatori e partecipanti di Educamps, mobile.schule e INTED per l'opportunità di esplorare insieme nuove strade.



Creative Commons

Diversamente indicato, tutto il contenuto è pubblicato se non sotto la licenza Creative Commons 4.0

CC BY-SA, il che significa attribuzione e condivisione allo stesso modo. La denominazione dovrebbe

essere definita come un "gioco di simulazione LEA".



Neither the European Commission nor the project's national funding agency PAD are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting of the use of these resources.

Projektpartner*innen im LEA-Projekt

Deutschland

Dr. Petra R. Moog (Projektleitung)

Katrin Schwahlen

Niederlande

Teun van Wijk

Timon Bulten

Italien

Prof. Beate Weyland

Alessandra Galetti

Österreich

Heike Bablick

Karlheinz Machat

Assoziierte Partner

Schweiz

Dr. Cornelia Dinsleder

Ulrich Kirchgässner

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

SOPHIA
::AKADEMIE::



movetia

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE