



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INCLUSHIP

ISTRUZIONI PER L'USO



INTRODUZIONE

Incluship è uno strumento gamificato (*quasi un gioco da tavolo, ma che necessita di un facilitatore e ha obiettivi formativi specifici*) creato nell'ambito del progetto europeo "Game On" per valutare le competenze relative all'inclusione che i giovani possono sviluppare nel partecipare a un processo di game design.

- Lo strumento include sei competenze personali: Creatività, resilienza, problem solving, adattabilità, pensiero critico e comunicazione.
- E sei competenze sociali: Collaborazione, coinvolgimento, rispetto, empatia, processi decisionali democratici e pratiche di cittadinanza attiva.

Incluship può essere utilizzato per valutare le 12 competenze prese in esame anche con gruppi di adulti e/o durante altri tipi di processi di apprendimento, purché siano partecipativi e in qualche modo creativi.

Questo manualetto ti guiderà passo passo e ti darà tutte le informazioni necessarie su come utilizzare Incluship.

Puoi anche ottenere dei badge digitali completando la playlist dedicata a Incluship qui: <https://gameonproject.info/it/activities/16582>



COS'È INCLUSHIP?

DESCRIZIONE

Con Inluship, i partecipanti di un percorso di game design o di un qualsiasi altro processo creativo diventano esploratori delle "isole delle competenze" dell'inclusione sociale. Attraverso l'esplorazione delle isole, nel gioco i partecipanti acquisiranno tutti gli elementi necessari per costruire insieme una nave (Inluship, appunto) e salpare alla volta di nuovi orizzonti di apprendimento e scoperta!

All'inizio dell'avventura, il gruppo di partecipanti dovrà scegliere un "obiettivo di inclusione" che desidera raggiungere nel corso del processo creativo o di game design. Questo obiettivo dovrà essere raggiunto in maniera cooperativa dai partecipanti viaggiando simbolicamente verso le isole delle competenze. Durante questo viaggio simbolico, i partecipanti saranno invitati, in più momenti, a individuare comportamenti e atteggiamenti, conoscenze e competenze che hanno sviluppato durante le attività del progetto. Gli elementi individuati saranno collegati alle isole delle competenze dell'inclusione e permetteranno di guadagnare dei punti, che serviranno a raggiungere l'obiettivo di inclusione scelto all'inizio del percorso.

Inluship incoraggia la comunicazione e la riflessione sull'apprendimento del gruppo, e al contempo permette a ciascuno dei partecipanti di concentrarsi sul proprio percorso di apprendimento individuale durante le attività.



MATERIALI



A. 1 tabellone con la nave dell'inclusione (Incluship)

B. 12 tessere con le isole delle competenze inclusive

C. 12 "etichette" con i nomi di ciascuna isola delle competenze

D. 57 carte esplorazione per riflettere sull'apprendimento che avviene durante il processo di game design/creativo:

- 16 carte rosse dei "comportamenti e atteggiamenti"
- 17 carte blu delle "conoscenze"
- 24 carte verdi delle "competenze"

E. Un diario dell'esploratore per ciascun partecipante, in cui tener traccia degli elementi esplorati individualmente durante il percorso e dei punti raccolti per ogni isola delle competenze

F. 1 gettone tempesta

G. Un pennarello ad acqua e del nastro adesivo o *Patafix* per attaccare Incluship, le isole e le etichette al muro o a una lavagna

ISTRUZIONI PER LA STAMPA

Scarica il file print & play con tutti i materiali cliccando qui: <https://shorturl.at/jwDGL>

- Stampa il tabellone di Inluship e le 12 tessere con le isole su cartoncino A4 e ritaglia le isole. Per poter riutilizzare i materiali, ti suggeriamo di stampare almeno in formato A3 e su supporti rigidi tipo Forex, e in ogni caso almeno su cartoncino da 350 g/m². Suggeriamo anche di attaccare della pellicola adesiva cancellabile sugli elementi sui quali andrai a scrivere, in modo da poter cancellare facilmente le scritte alla fine dell'attività.
- Stampa le etichette con i nomi delle isole su cartoncino A4 (o A3, a seconda del formato in cui hai stampato il tabellone di Inluship) e ritaglia per ottenere 12 etichette separate.
- Stampa le carte su cartoncino A4, volendo con finitura lucida, fronte-retro. Ritaglia per ottenere un mazzo di 57 carte.
- Stampa tante copie del diario dell'esploratore quanti sono i partecipanti alla tua attività. Stampa i diari su carta A4 semplice, fronte-retro.
- Stampa il gettone tempesta su cartoncino A4 e ritaglia.



COMINCIAMO!

I PASSAGGI

Incluship va utilizzato in 3 diverse fasi durante il processo di game design o di apprendimento.

FASE 1

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

All'inizio del processo, il facilitatore introduce Incluship e supporta il gruppo nella scelta del loro obiettivo di inclusione.

30/45 minuti.



FASE 2

ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE INTERMEDIA/E

Durante il percorso, il facilitatore proporrà **da una a tre attività di valutazione**, durante le quali i partecipanti potranno esplorare le proprie competenze e conoscenze.

30 minuti per ciascuna attività.



FASE 3

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

Alla fine del percorso, il facilitatore guiderà il gruppo attraverso una valutazione finale per condividere le riflessioni di ciascuno e calcolare i punti per scoprire se il gruppo ha raggiunto l'obiettivo di inclusione stabilito all'inizio.

30/60 minuti a seconda del numero di partecipanti.



FASE 1

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

(DA 30 A 45 MINUTI)



ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

Stampa tutti i materiali prima di iniziare. Troverai le istruzioni per la stampa all'inizio di questo documento.

In questa prima fase, presenterai Inclusionip al gruppo, facendo vedere i vari materiali e spiegando a cosa serviranno, poi aiuterai il gruppo a definire collettivamente un obiettivo di inclusione da raggiungere tutti insieme durante il progetto. A volte scegliere questo obiettivo potrebbe sembrare complicato, perché i partecipanti ancora non conoscono bene il funzionamento e le dinamiche dello strumento.

Spiega che l'inclusione sarà come un'attività extra del progetto e che questo strumento aiuterà il gruppo a riflettere e a raggiungere l'obiettivo di rendere il processo creativo o di game design il più inclusivo possibile.

Non ti preoccupare se i partecipanti esprimeranno qualche dubbio in questa fase: durante i passaggi successivi tutto diventerà più chiaro, e l'esperienza sarà divertente e interessante per tutti.



ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

STEP 1: SCEGLIERE L'OBIETTIVO DI INCLUSIONE

Disponi il tabellone con Includship e le 12 isole dell'inclusione su una lavagna o un muro.

Spiega ai partecipanti che Includship è uno strumento che serve a valutare lo sviluppo delle competenze inclusive del gruppo durante tutto il progetto e che ci saranno diversi momenti durante il percorso nei quali sarà loro richiesto di "costruire" insieme la loro Includship.

Per prima cosa, dovrai facilitare una discussione tra i partecipanti per aiutarli a definire una sfida di gruppo, il loro "obiettivo di inclusione" collettivo. Questo obiettivo deve essere legato all'inclusione sociale, ma non necessariamente agli obiettivi del progetto. Un obiettivo potrebbe essere quello di risolvere una situazione di esclusione presente all'interno del gruppo, o semplicemente di promuovere pratiche di lavoro inclusive. Ecco alcuni esempi di obiettivi possibili:

- Scoprire come facilitare l'inclusione di persone con autismo.
- Instaurare una dinamica di lavoro inclusiva nelle prossime attività del progetto.
- Promuovere un'equa partecipazione di tutti i membri del gruppo.
- Evitare atteggiamenti razzisti o comportamenti discriminatori.

Una volta scelto l'obiettivo, scrivilo nello spazio bianco in basso (lo scafo della nave).



ATTIVITÀ INTRODUTTIVA



STEP 2: SCEGLIERE LE 4 COMPETENZE CHIAVE PER IL NOSTRO OBIETTIVO

Ora incoraggia il gruppo a discutere e individuare le 4 isole dell'inclusione più importanti che serviranno per raggiungere l'obiettivo, tra le 12 disponibili. Questo passaggio servirà a concentrare la valutazione e l'apprendimento solo in alcune aree, perché valutare tutte le 12 competenze contemporaneamente sarebbe troppo complesso. Puoi utilizzare e condividere le definizioni delle competenze proposte nelle ultime pagine di questo manuale per facilitare la discussione.

Quando il gruppo sarà d'accordo su quali 4 competenze chiave scegliere per raggiungere il loro obiettivo, attacca le etichette con i nomi delle competenze selezionate sul tabellone, sui quattro punti accanto alla nave.

Le azioni e i comportamenti legati alle 4 competenze selezionate, che i partecipanti dimostreranno durante le attività, contribuiranno al raggiungimento dell'obiettivo di inclusione definito dal gruppo.

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA



STEP 3: CALCOLARE IL VALORE DELLA SFIDA

Scrivi ora il valore della sfida nel cerchio bianco in basso a destra. Questo valore corrisponde al totale dei punti esplorazione che i partecipanti dovranno raggiungere durante il progetto (*attraverso le carte esplorazione nei prossimi passaggi*) nelle 4 isole delle competenze chiave scelte all'inizio.

Per calcolare il valore della sfida, usa questa formula:

Moltiplica il numero dei partecipanti al progetto per il numero di attività intermedie di valutazione (da 1 a 3) che hai pianificato e poi moltiplica il risultato per 6.

*Ad esempio: per un gruppo di 10 partecipanti con 2 sessioni di valutazione intermedia, il valore della sfida che il gruppo dovrà raggiungere sarà di $(10*2)*6 = 120$ punti*

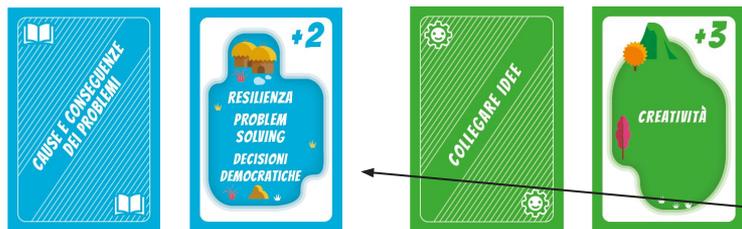
NOTA BENE: Nel corso del progetto i partecipanti esploreranno diverse isole delle competenze, ma soltanto i punti ottenuti nelle 4 competenze chiave selezionate conterranno per raggiungere l'obiettivo finale.

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

STEP 4: LE CARTE ESPLORAZIONE

Infine, spiega che per ricevere punti esplorazione necessari per raggiungere l'obiettivo finale, tutto ciò che i partecipanti dovranno fare sarà partecipare alle attività del progetto e riflettere sul proprio apprendimento.

Nelle attività di valutazione che verranno, inviterai i partecipanti a collegare le loro azioni e i loro comportamenti tenuti durante il progetto alle carte esplorazione di Inclusionip, per riflettere su:



- Quali competenze hanno messo in campo (carte verdi)
- Quali conoscenze hanno acquisito (carte blu)
- Quali comportamenti e atteggiamenti hanno mostrato (carte rosse)



Le carte esplorazione che i partecipanti otterranno nel prender parte alle attività permetteranno loro di ottenere dei punti esplorazione per una o più isole delle competenze. Alla fine del progetto, insieme ai partecipanti controllerai se il gruppo, collettivamente, ha collezionato abbastanza punti nelle 4 competenze chiave scelte all'inizio per poter raggiungere l'obiettivo di inclusione finale.

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA

NOME ESPLORATORE		1° ROUND	2° ROUND	3° ROUND	PUNTI GRUPPO	TOTALE
CARTE SCELTE						
CREATIVITÀ						
RESILIEZA						
PROBLEM SOLVING						
ADATTABILITÀ						
COMUNICAZIONE						
PENSIERO CRITICO						
COLLABORAZIONE						
CONVOLGIMENTO						
RISPETTO						
EMPATIA						
DECISIONI DEMOCRATICHE						
CITTADINANZA ATTIVA						

STEP 5: IL DIARIO DELL'ESPLORATORE

Per concludere la sessione, consegna a ciascun partecipante un diario dell'esploratore personale. Ciascuno ci scriverà sopra il proprio nome e dovrà conservarlo per tutto il corso del progetto.

Il diario dell'esploratore consentirà ad ogni partecipante di tener traccia delle proprie azioni, di quali isole delle competenze ha esplorato e di come e in che misura ha contribuito all'obiettivo di inclusione del gruppo.

ATTIVITÀ INTRODUTTIVA - I PASSAGGI IN BREVE

1. Scegliete l'obiettivo di inclusione/la sfida di gruppo (la nave).
2. Scegliete le 4 competenze chiave (le isole) necessarie per raggiungere l'obiettivo di inclusione.
3. Calcola il valore della sfida, ovvero il totale di punti che il gruppo dovrà raggiungere.
4. Mostra le carte esplorazione e spiega come i partecipanti potranno guadagnare punti.
5. Consegna a ciascun partecipante un diario dell'esploratore e spiegate la funzione.



FASE 2
ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE INTERMEDIE
(30 MINUTI A SESSIONE)



ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE INTERMEDIE

In ciascuna attività di valutazione intermedia, ogni partecipante dovrà identificare occasioni o momenti specifici in cui, dallo step precedente di Includship, ha messo in pratica competenze, conoscenze, comportamenti e atteggiamenti legati alle competenze dell'inclusione sociale. Questa riflessione individuale andrà poi condivisa col resto del gruppo.

Gli elementi identificati renderanno ciascun partecipante consapevole di quali competenze dell'inclusione sta sviluppando, e di come sta contribuendo al raggiungimento dell'obiettivo di inclusione di gruppo deciso all'inizio del percorso.

Nel tuo ruolo di facilitatore, dovresti aver deciso prima di cominciare a utilizzare Includship quante sessioni di valutazione intermedie vuoi svolgere durante il tuo progetto (**da una a tre**). Gli step descritti nelle prossime pagine andranno ripetuti per ciascuna delle sessioni che hai previsto per questa fase. Ogni sessione dovrebbe durare circa 30 minuti.



ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE

STEP 1: SCEGLIERE LE CARTE ESPLORAZIONE

Disponi le carte esplorazione con il lato colorato visibile su tre diversi tavoli, o in tre diversi spazi, dividendole a seconda del tipo in:

- Competenze – carte Verdi
- Conoscenze – carte Blu
- Comportamenti e atteggiamenti – carte Rosse



	1° ROUND	2° ROUND
CARTE SCELTE	Essere critici	
	Riconoscere i pregiudizi	
	Socievolezza	
CREATIVITÀ		
RESILIENZA		

Invita adesso i partecipanti ad avvicinarsi liberamente a uno dei tre spazi disponibili e a scegliere la carta con l'elemento che ritengono di aver sviluppato maggiormente durante il progetto, fino a questo momento. Invitali a non prendere, spostare o soprattutto girare le carte, ma semplicemente a segnare il nome della carta scelta sul proprio diario dell'esploratore, nella colonna relativa alla sessione di valutazione in corso (prima, seconda o terza). Dopodiché, invita i partecipanti ad andare verso un altro dei tavoli con le carte e a continuare in questo modo finché non avranno selezionato una carta di ogni tipo/colore.

ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE

STEP 2: CONDIVIDERE COL GRUPPO

Quando tutti i partecipanti avranno scelto le loro **3 carte (una di ogni tipo)** e le avranno segnate sul proprio diario dell'esploratore, invitali a tornare nel cerchio e a condividere le ragioni delle loro scelte col resto del gruppo.

A turno, ogni partecipante spiegherà quali carte ha scelto e in che momento del progetto ritiene di aver messo in pratica o dimostrato ciò che è contenuto nella carta stessa. Ad esempio:

- *Se un partecipante ha scelto la carta "Essere critici", dovrà spiegare in quale momento o situazione durante le attività ha dimostrato un atteggiamento critico.*
- *Se un partecipante ha scelto la carta "Riconoscere pregiudizi e privilegi", dovrà spiegare quando ha acquisito tale consapevolezza.*
- *Se un partecipante ha scelto la carta "Socievolezza", dovrà spiegare in che momento ha messo in pratica tale competenza.*

	1° ROUND	2° ROUND	3° ROUND
CARTE SCELTE	Essere critici Riconoscere i pregiudizi Socievolezza		
CREATIVITÀ			
RESILIENZA			
PROBLEM SOLVING			

Se si utilizza Includship con un gruppo numeroso (dai 15 partecipanti in su), questo step può essere eseguito in piccoli gruppi.

ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE



NOME ESPLORATORE		1° ROUND	2° ROUND	3° ROUND	PUNTI GRUPPO	TOTALE
CARTE SCELTE	Essere affidabili					
CREATIVITÀ						
RESILIENZA		2				
PROBLEM SOLVING						
ADATTABILITÀ		2				
COMUNICAZIONE		2				
PENSIERO CRITICO						
COLLABORAZIONE						
CONVICIMENTO						
RISPETTO						
EMPATIA						
DECISIONI DEMOCRATICHE						
CITTADINANZA ATTIVA						

STEP 3: CALCOLARE I PUNTI ESPLORAZIONE INDIVIDUALI

Quando tutti i partecipanti hanno condiviso le proprie carte, chiedi loro di tornare ai tavoli e di girare le carte per mostrarne il retro e di segnare nei propri diari i punti esplorazione che hanno ottenuto grazie alle carte scelte. Ad esempio:

Se un partecipante ha scelto la carta rossa "Essere affidabili", otterrà 2 punti nell'isola della Resilienza, 2 punti nell'isola dell'Adattabilità e altri 2 punti nell'isola della Comunicazione. Dovrà segnare ciascun punto nel proprio diario, nelle righe corrispondenti alle isole delle competenze "visitare".

Per concludere la sessione, ricorda ai partecipanti che i punti ottenuti mostrano come ciascuno sta lavorando e sviluppando le proprie competenze inclusive durante il percorso di apprendimento.

ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE

STEP 4: LA TEMPESTA (FACOLTATIVO)



Se durante il progetto si è verificato un episodio di esclusione intenzionale, una mancanza di rispetto o un qualche altro elemento che ha reso difficile il processo di apprendimento, il facilitatore o i membri del gruppo possono introdurre la tempesta.

La tempesta impedisce al gruppo di proseguire nell'esplorazione delle isole delle competenze finché il conflitto non viene discusso e risolto.

Per porre fine alla tempesta, il facilitatore svilupperà una dinamica di gruppo (sta al facilitatore scegliere il metodo migliore per risolvere il conflitto) volta a garantire l'impegno dei partecipanti nella risoluzione della situazione, atteggiamento o comportamento negativi.

Quando il facilitatore e/o il gruppo valuteranno che il conflitto è stato risolto, la tempesta si calmerà e l'esplorazione potrà continuare. Non è obbligatorio utilizzare la tempesta, ma si consiglia di presentare ai partecipanti questa possibilità per mettere in luce eventuali conflitti da risolvere.



ATTIVITÀ DI VALUTAZIONE - I PASSAGGI IN BREVE

1. Ogni partecipante sceglie 3 carte esplorazione (una di ciascun colore).
2. I partecipanti condividono col gruppo i motivi per cui hanno scelto determinate carte.
3. Tornando alle carte, i partecipanti scoprono i punti e li segnano per ogni competenza sul proprio diario.
4. Inoltre, il facilitatore o i membri del gruppo possono utilizzare la tempesta per mettere in pausa l'esplorazione e far emergere (e risolvere) un conflitto, un episodio di esclusione, una mancanza di rispetto o un qualche altro elemento che ha reso il processo difficile durante le attività del progetto fino a quel momento.



FASE 3

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

(DA 30 A 60 MINUTI)



ATTIVITÀ CONCLUSIVA

Questa attività serve a facilitare una riflessione finale su come e quanto il gruppo ha sviluppato le proprie competenze dell'inclusione sociale. Ciascun partecipante sommerà i punti esplorazione che ha ottenuto e poi i punti di tutti i partecipanti saranno sommati insieme, per ognuna delle isole delle competenze e infine nel tabellone di Includship. Tutti potranno così vedere se il gruppo è riuscito a raggiungere l'obiettivo di inclusione definito all'inizio del processo creativo o di game design.

Questa attività consente di portare avanti una valutazione collettiva di ciò che si è ottenuto come gruppo, e di ciò che si potrebbe ancora imparare e migliorare. Attraverso i diari dell'esploratore, consentirà inoltre a ciascun partecipante di avere una visione d'insieme individuale delle competenze sviluppate, delle azioni svolte e di quali competenze invece sia necessario sviluppare ulteriormente.

Questa sessione finale andrà svolta solo una volta alla fine del processo e dovrebbe durare circa 30-45 minuti, ma potrebbe durare fino a un'ora a seconda del numero di partecipanti.



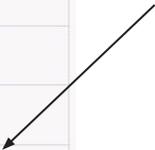
ATTIVITÀ CONCLUSIVA

STEP 1: LA VALUTAZIONE DEL GRUPPO

La sessione inizia con una valutazione di gruppo tra compagni. Raccogli tutti i diari dell'esploratore e ridistribuisgili ai partecipanti a caso (facendo attenzione che nessuno riceva il proprio diario).



	1° ROUND	2° ROUND	3° ROUND	PUNTI GRUPPO	TOTALE
CARTE SCELTE					
CREATIVITÀ				3	
RESILIENZA					
PROBLEM SOLVING				2	
ADATTABILITÀ					
COMUNICAZIONE					
PENSIERO CRITICO					
COLLABORAZIONE				1	



Ogni partecipante dovrà leggere il nome del proprietario del diario che ha ricevuto e scegliere tre competenze che pensa che quella persona abbia sviluppato più di tutte le altre durante le attività del progetto. Assegnerà quindi 3 punti, 2 punti e 1 punto, rispettivamente, alle tre competenze scelte, in ordine di priorità, segnando i punti nella colonna "Punti gruppo". Ad esempio:

Se Mary riceve il diario di Tom e pensa che Tom, durante le attività, abbia sviluppato soprattutto le sue competenze di Creatività, Problem solving e Collaborazione, in quest'ordine, Mary segnerà rispettivamente 3 punti, 2 punti e 1 punto negli spazi corrispondenti a ciascuna delle competenze selezionate nella colonna "Punti gruppo".

A turno, i partecipanti spiegheranno agli altri membri del gruppo in quali competenze hanno scelto di assegnare punti ai propri compagni e come mai. Come nella fase precedente, se il gruppo è molto numeroso, questo step può essere svolto in piccoli gruppi di lavoro invece che in plenaria.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

STEP 2: PUNTEGGI TOTALI DELLE ISOLE DELLE COMPETENZE

I partecipanti restituiranno i diari ai loro proprietari, a questo punto.



NOME ESPLORATORE		1° ROUND	2° ROUND	3° ROUND	PUNTI GRUPPO	TOTALE
CARTE SCELTE						
CREATIVITÀ						
RESILIZIA						
PROBLEM SOLVING						
ADATTABILITÀ						

Ognuno dovrà sommare tutti i punti ottenuti durante le fasi di valutazione intermedie e la valutazione del gruppo, per ciascuna delle 12 competenze, e scrivere i valori nella colonna "Totale". Questo step consentirà ai partecipanti di avere una visione d'insieme di quali competenze sono state sviluppate maggiormente durante il progetto e quali competenze, conoscenze e comportamenti sono stati più rilevanti nel loro percorso di apprendimento.

Infine, per ciascuna delle 12 competenze, somma i punti ottenuti da tutti i partecipanti e segna il totale complessivo in ciascuna isola delle competenze, che avevi appeso al muro o alla lavagna nella Fase 1.

Questi punteggi daranno una panoramica di quanto il gruppo, nel suo insieme, ha esplorato ciascuna delle isole delle competenze.



ATTIVITÀ CONCLUSIVA



STEP 3: PUNTEGGIO TOTALE DI INCLUSIONSHIP - L'OBIETTIVO DI INCLUSIONE

Adesso torna alle 4 competenze chiave scelte all'inizio del processo e somma i punteggi soltanto di queste quattro isole.

Se il totale ottenuto in questo modo è maggiore o uguale al valore della sfida (calcolato all'inizio e segnato sul tabellone di Inclusionship durante la fase iniziale), ottimo lavoro: il gruppo ha raggiunto il proprio obiettivo di inclusione e costruito con successo la propria Inclusionship!

Se invece il totale dei punti è inferiore al valore della sfida, l'obiettivo non è stato raggiunto. Ricorda ai partecipanti che anche questo fa parte del percorso di apprendimento e che, anche se l'obiettivo specifico non è stato raggiunto, il gruppo ha sviluppato tante competenze e fatto tantissimi progressi nel proprio percorso di apprendimento.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA



STEP 4: PIANI PER IL FUTURO

Per concludere la valutazione finale, invita i partecipanti a condividere col gruppo le proprie impressioni, le proprie riflessioni e come vorrebbero mettere in pratica ciò che hanno appreso e osservato durante il processo.

In altre parole, in che direzione vorrebbero puntare la prua dell'Incluship che hanno aiutato a costruire?

ATTIVITÀ CONCLUSIVA - I PASSAGGI IN BREVE

1. Fate una valutazione "peer to peer", in cui ogni partecipante assegna punti a un altro membro del gruppo.
2. Ogni partecipante somma i propri punti per ciascuna isola delle competenze. Somma i punti dell'intero gruppo per ciascuna delle isole delle competenze e segna i totali nel tabellone.
3. Somma il totale complessivo delle 4 competenze chiave scelte all'inizio e controlla se il valore della sfida (e quindi l'obiettivo di inclusione del gruppo) è stato raggiunto.
4. Riflettete sull'apprendimento avvenuto e su come applicare le nuove competenze per il futuro.



PERSONALIZZARE INCLUSHIP

PERSONALIZZARE INCLUSHIP

Incluship è uno strumento sviluppato da Idealudica S.C.P. in collaborazione con i partner del progetto Game On. Tutti i contenuti sono in relazione alla valutazione delle competenze inclusive sviluppate durante un processo creativo o di game design.

Tuttavia, tutte le dinamiche e i materiali di Incluship sono stati sviluppati con l'idea di facilitarne la personalizzazione per adattare lo strumento ad altri tipi di competenze, o ad altri processi di apprendimento. Chiunque è quindi libero di modificare le "regole" proposte e variare gli step che abbiamo descritto, in modo da adattare lo strumento alle caratteristiche specifiche del proprio gruppo target, progetto o percorso di apprendimento.

Cliccando qui (<https://shorturl.at/axlZ7>) troverai isole, etichette e carte lasciate in bianco che potrai utilizzare per creare la tua versione di Incluship, per concentrarti su altre competenze o altri elementi sui quali vuoi lavorare.

Infine, puoi utilizzare la versione digitale di Incluship che è stata creata su Miro:

https://miro.com/app/board/uXjVNN11E14=?share_link_id=57972224532 *(ti basterà farne una copia e aggiungere i materiali alla tua lavagna su Miro)*



LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE

LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE

6 COMPETENZE PERSONALI

CREATIVITÀ

RESILIENZA

PROBLEM SOLVING

ADATTABILITÀ

COMUNICAZIONE

PENSIERO CRITICO



6 COMPETENZE SOCIALI

COLLABORAZIONE

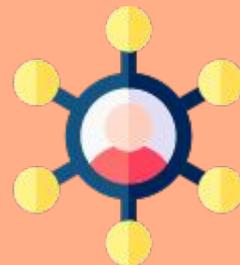
COINVOLGIMENTO

RISPETTO

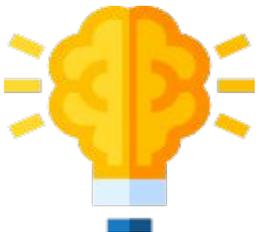
EMPATIA

PROCESSI DECISIONALI DEMOCRATICI

PRATICHE DI CITTADINANZA ATTIVA



LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



CREATIVITÀ

Capacità di generare **nuove idee** e concetti a partire da **associazioni tra idee e concetti noti**. La creatività permette di fornire **nuove soluzioni** a sfide, problemi e situazioni che vanno affrontate.



RESILIENZA

Capacità di **superare le avversità** pur essendo abbastanza **flessibili** da **adattarsi in modo creativo al cambiamento**. La resilienza aiuta a **trasformare le difficoltà in opportunità** di apprendimento, crescita e sviluppo.

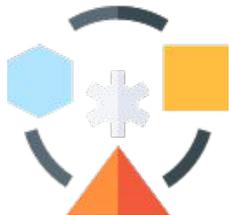


LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



PROBLEM SOLVING

Capacità di **analizzare accuratamente una situazione, valutarne le possibilità, individuare una soluzione positiva e metterla in pratica.**

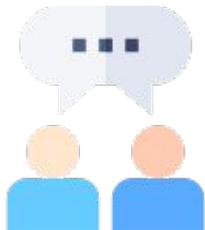


ADATTABILITÀ

Capacità di **modificare il proprio comportamento** con una visione positiva e **adattarsi a situazioni e persone diverse**, in modo rapido, appropriato e **senza paure.**

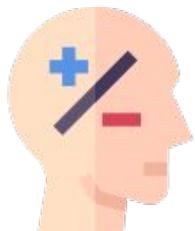


LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



COMUNICAZIONE

Capacità di **interagire in modo efficiente e assertivo** con altre persone o gruppi per scambiare informazioni. Questa capacità include anche l'**ascolto attivo** e la promozione di **relazioni positive**.

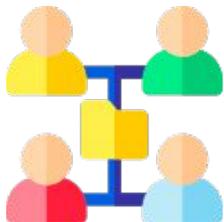


PENSIERO CRITICO

Capacità di **ampliare il proprio punto di vista** individuale, **mettendo in discussione** le proprie convinzioni, i modi di agire e la **propria percezione della realtà**.



LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



COLLABORAZIONE

La capacità di **lavorare in cooperazione con gli altri** per ottenere qualcosa, **per raggiungere uno scopo comune** o un vantaggio reciproco. Questa competenza include il **lavoro di squadra** e la capacità di **accettare suggerimenti e feedback**.



COINVOLGIMENTO

Capacità di **sostenere e attuare le decisioni**, impegnandosi per **raggiungere obiettivi comuni e rispettare gli impegni assunti**.

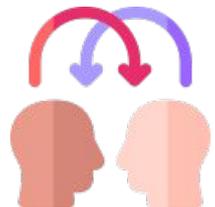


LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



RISPETTO

Capacità di **accettare se stessi e gli altri**, di **identificare e riconoscere le differenze individuali** senza discriminazioni e di **agire partendo dal presupposto che tutte le persone abbiano gli stessi diritti**. Questa competenza include la capacità di **costruire relazioni di fiducia basate sull'onestà**.

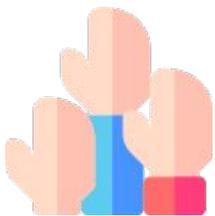


EMPATIA

Capacità di **comprendere i sentimenti**, le difficoltà, i desideri, le motivazioni e i comportamenti **di un altro** e di **"riviverli" senza giudizio**.



LE COMPETENZE DELL'INCLUSIONE



PROCESSI DECISIONALI DEMOCRATICI

Capacità di **compiere delle scelte congiunte e consensuali** con altre persone, **accettando il risultato**. Questa capacità include la **valutazione positiva dei valori e delle opinioni** degli altri e la **ricerca del bene comune** al di sopra del bene individuale.



PRATICHE DI CITTADINANZA ATTIVA

Capacità di partecipare insieme ad altre persone e gruppi per **trovare soluzioni a fenomeni e problemi sociali** secondo norme stabilite, **promuovendo i valori democratici**.



GRAZIE!

Visita il sito web del progetto: <https://gameonproject.info/it>

