



GUIDE E STRUMENTI PER L'UTENTE
MANUALE UTENTE

IL PROGETTO

Urbrick è un progetto Assonebb - Associazione Nazionale Enciclopedia della Banca e della Borsa, un portale web rivolto a insegnanti e studenti delle classi terze del liceo.

L'obiettivo principale della piattaforma è introdurre nei licei la materia economica attraverso altre materie che sono quotidianamente oggetto di studio.

Urbrick in poche righe

La piattaforma offre una serie di moduli, organizzati in temi e combinabili in percorsi.

Gli studenti di una classe - divisi in squadre e accompagnati da un'insegnante - intraprendono il percorso scelto tra quelli proposti, iniziando da un modulo introduttivo con oggetto la materia di riferimento dell'insegnante (modulo-materia), propedeutico al modulo di economia che completa l'esperienza.

Per avanzare tra le lezioni di un modulo gli studenti svolgono attività individuali online e attività collettive offline. Le attività collettive si concludono con la produzione e il caricamento in piattaforma di materiali testuali o multimediali.

Tutti i moduli sono integrati da materiali di supporto (glossario, schede e approfondimenti, fonti bibliografiche).

Il superamento delle attività e la loro valutazione permette agli studenti di guadagnare brick (i "punti" di Urbrick) che alimentano i livelli di otto gruppi di competenze personali e di squadra.

Alla fine del percorso le squadre accedono alla piattaforma di gioco, in cui applicano i principi economici appresi ai fini del miglioramento delle condizioni di sostenibilità generale (economica, sociale,...) di una città immaginaria. Spendendo i brick accumulati, agiscono sugli indicatori di sostenibilità di 8 sistemi di beni e servizi della città e gareggiano per avvicinarsi il più possibile al più alto livello di sostenibilità.

Obiettivi di Urbrick

Urbrick per tutti

- Sensibilizza al tema della didattica per competenze;
- propone strumenti e metodologie utili in classe per applicare la didattica per competenze;
- è orientato allo sviluppo della capacità di progettazione di didattica per competenze.

Urbrick per gli insegnanti

- Offre agli insegnanti un ambiente digitale per introdurre in aula una didattica delle competenze e li supporta sull'adozione di strumenti previsti dalla legge 107/2015;
- si integra con i programmi previsti dalle linee guida del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la classi terze del liceo;
- alleggerisce gli insegnanti dal peso di temi che non fanno parte del loro bagaglio di esperienze e focalizza la didattica sui meccanismi del ragionamento, del confronto e della valutazione.

Urbrick per gli studenti

- Fornisce materiali per informare, suggerire collegamenti, pensare a cause e conseguenze abituando gli studenti a una lettura storica che tenga conto di pensiero e sistema economico;
- trasforma il tradizionale approccio astratto ai temi storico-filosofico economici;
- propone attività e compiti di realtà pratici orientati allo sviluppo delle competenze.

ASSONEBB

Assonebb è nata nel 2005 a seguito della trasformazione dell'Istituto per l'Enciclopedia della Banca e della Borsa SpA, fondato nel 1972 a cura di un squadra di banche, tra cui la Banca d'Italia.

Nell'arco di oltre quarant'anni Assonebb ha dato vita a rilevanti iniziative di carattere editoriale e divulgativo e, in particolare, a diverse edizioni del "Dizionario di Banca, Borsa e Finanza", fino ad arrivare alla completa digitalizzazione dello stesso. **Bankpedia.org** è il primo dizionario enciclopedico per numero di visitatori in lingua italiana sui temi di banca, borsa e finanza e ha oltre 6.000 voci in italiano e 500 in inglese.

Dal 2014 l'attività dell'Associazione si è estesa a nuove iniziative e prodotti volti alla più ampia diffusione della cultura bancaria e finanziaria presso il grande pubblico, anche ricorrendo all'ausilio di strumenti audio-visivi (Web-seminar, Progetti). L'Associazione è aperta a nuovi soci che vogliano promuovere e sviluppare la cultura bancaria e finanziaria. Tutte le iniziative dell'Associazione mirano a rendere più accessibile al pubblico un ampio patrimonio di conoscenze nel campo della finanza, con cui il cittadino, lo studente e l'imprenditore devono frequentemente confrontarsi. In tale modo l'Associazione potrà rendere un miglior servizio alla società, rispondendo alle sue finalità istituzionali. Il Presidente del Consiglio di Amministrazione è Alberto Franco Pozzolo, i Vice Presidenti sono Giovanni Parrillo e Ivano Spallanzani.

[Sito web](#)

PRIMI PASSI PER INSEGNANTI

Urbrick propone semplici modalità di utilizzo della piattaforma sia per insegnanti che per studenti.

Sono un insegnante interessato a coinvolgere la mia classe nel progetto Urbrick, cosa devo fare?

Azioni preliminari

Controlla se l'istituto/liceo in cui insegni è presente nella lista degli istituti/licei già del database di Urbrick.

Se l'istituto/liceo non è presente nel database scrivi a supporto@urbrick.com e chiedi formalmente di aggiungere l'istituto/liceo alla lista.

[Invia email](#)

Attivazione account

Se/Quando l'istituto è presente nel database iscriviti alla piattaforma: inserisci i dati richiesti e completa il processo inserendo la tua password tramite il link ricevuto via email.

[Accedi alla pagina di iscrizione](#)

Una volta iscritto, entra con i tuoi dati di accesso nella sezione Login.

[Accedi alla pagina di Login](#)

Se vuoi, completa il tuo profilo inserendo nome, cognome e una foto.

[Accedi al tuo profilo](#)

[Accedi alla pagina di modifica del tuo profilo](#)

Creazione del percorso

Per iniziare l'esperienza è necessario creare un percorso a cui i tuoi studenti si iscriveranno.

In fase di iscrizione al tuo percorso, agli studenti viene chiesto di selezionare la propria squadra di appartenenza. Puoi scegliere se dividere la classe in squadre prima o dopo la creazione del percorso.

[Creazione delle squadre](#)

Per creare il percorso: dal tuo profilo, accedi alla sezione per la creazione dei percorsi.

[Accedi al tuo profilo](#)

Crea il percorso (modulo-materia + modulo di economia) a partire dalla tua materia di insegnamento.

Inserisci tutti i dati richiesti dalla procedura guidata.

Una volta creato il percorso, se hai già suddiviso gli studenti della tua classe in squadre,

inviagli il link del percorso o invitali a cercare il percorso appena creato cliccando sul pulsante “Iscriviti a un percorso” presente nel profilo degli studenti già iscritti a Urbrick.

[Crea un percorso](#)

Creazione delle squadre (offline)

Se gli studenti della tua classe non hanno ancora un account su Urbrick, chiedigli di iscriversi alla piattaforma.

Dividi gli studenti della tua classe in squadre e comunicagli il nome della loro squadra di appartenenza: saranno loro a selezionarlo quando si iscriveranno al tuo percorso.

[Iscriviti a un percorso](#)

Nomina dei caposquadra e amministrazione delle squadre

Le squadre a disposizione per ogni percorso sono un massimo di cinque (Alfa, Beta, Gamma, Delta, Omega).

Quando gli studenti si saranno iscritti al tuo percorso, accedendo al tuo profilo potrai visualizzare i loro nomi già assegnati alle squadre da loro selezionate in fase di iscrizione al percorso.

Assegna a ogni squadra un caposquadra tramite l'apposito pulsante e scegliendo tra gli appartenenti a una stessa squadra.

Se è necessario modificare la composizione delle squadre o l'assegnazione del caposquadra utilizza gli appositi pulsanti.

[Accedi al tuo profilo](#)

PRIMI PASSI PER STUDENTI

Urbrick propone semplici modalità di utilizzo della piattaforma sia per insegnanti che per studenti.

Sono uno studente interessato a partecipare alla piattaforma insieme alla mia classe, cosa devo fare?

Attivazione account

Chiedi all'insegnante che si è reso disponibile a seguire la tua classe di attivare il proprio account.

[Primi passi per insegnanti](#)

Se/Quando l'insegnante completa la procedura di attivazione del suo account e la creazione del percorso per la tua classe, iscriviti alla piattaforma: inserisci i dati richiesti e completa il processo inserendo la tua password tramite il link ricevuto via email.

[Accedi alla pagina di iscrizione](#)

Una volta iscritto, entra con i tuoi dati di accesso nella sezione Login.

[Accedi alla pagina di Login](#)

Se vuoi, completa il tuo profilo inserendo nome, cognome e una foto.

[Accedi al tuo profilo](#)

[Accedi alla pagina di modifica del tuo profilo](#)

Iscriviti a un percorso

Dal tuo profilo, accedi alla sezione per l'iscrizione ai percorsi cliccando sul pulsante "Iscriviti a un percorso".

[Accedi al tuo profilo](#)

Seleziona il nome del tuo insegnante e scegli i percorsi disponibili tra quelli esposti. Scegli il percorso e, successivamente, la squadra alla quale sei stato assegnato dall'insegnante.

[Iscriviti a un percorso](#)

Ora puoi accedere ai percorsi a cui sei iscritto dal tuo profilo personale.

[Accedi al tuo profilo](#)

Il tuo ruolo nella squadra

Sul tuo profilo visualizzi i dati delle squadre a cui appartieni per ogni percorso e il tuo ruolo in ogni squadra.

Se l'insegnante ti ha nominato caposquadra, hai la responsabilità di caricare gli elaborati

della squadra per le attività collettive e puoi interagire sulla piattaforma di gioco.

[Struttura dei moduli](#)

[Piattaforma di gioco](#)

IL PROFILO UTENTE

Ogni utente iscritto alla piattaforma ha un proprio profilo.

Tramite il profilo è possibile visionare il riepilogo di tutta l'esperienza dell'utente su Urbrick e intraprendere le azioni fondamentali.

Il profilo degli utenti (studenti e insegnante) è accessibile a tutti gli iscritti a uno stesso percorso.

Il profilo utente espone:

- Foto profilo
- Nome dell'utente
- Cognome dell'utente
- Username dell'utente
- Ruolo generale (studente, insegnante)



Questa icona contraddistingue il ruolo insegnante.



Questa icona contraddistingue il ruolo studente.

Dal profilo utente è possibile effettuare le seguenti azioni:

Modifica del profilo

Tramite questa funzione si accede a una maschera in cui è possibile variare i valori di tutti i campi sopracitati e cambiare la password di accesso a Urbrick.

Log out

Tramite questa funzione è possibile uscire da Urbrick.

Il profilo dell'utente varia a seconda del ruolo generale ricoperto all'interno di Urbrick.

Profilo studente

Il profilo per studenti è una personalizzazione del profilo utente

[Il profilo utente](#)

Oltre alla modifica del profilo e al logout è presente anche la funzione

Iscriviti a un percorso

Tramite questa funzione si accede alla maschera di iscrizione al percorso.

[Iscriviti a un percorso](#)

Dal proprio profilo ogni studente può verificare le caratteristiche e lo stato dei percorsi a cui è iscritto.

Per ogni percorso sono esposti:

Sezione informazioni

- Tema a cui appartiene il percorso.
- Username dell'insegnante che ha creato il percorso.
- Istituto, classe e sezione per cui è stato creato il percorso.

Sezione “I moduli del percorso”

In questa sezione sono riepilogati i moduli da cui è composto il percorso.

Per ogni modulo sono esposti l'ordine di svolgimento, la materia, il titolo e il pulsante “Riprendi modulo”, che porta l'utente al punto del modulo in cui si è fermato durante la sessione precedente.

Sezione “La squadra”

In questa sezione sono riepilogati i dati del squadra a cui lo studente appartiene per il percorso: icona della squadra, nome del squadra, ruolo ricoperto dallo studente all'interno del squadra, username del caposquadra, username dei componenti del squadra e collegamento al profilo del squadra.



Questa icona contraddistingue il ruolo di caposquadra.

Se la squadra ha completato il percorso a cui è iscritta, da questa sezione ha la possibilità di accedere alla piattaforma di gioco.

[Piattaforma di gioco](#)

Sezione “Le competenze del percorso”

In questa sezione sono riepilogati i livelli, espressi in %, dei gruppi di competenze raggiunti dallo studente tramite lo svolgimento delle attività individuali e di squadra e il corrispettivo ammontare di brick rispetto al totale.

Sezione “Le valutazioni”

Tramite questa sezione lo studente accede direttamente alle maschere di valutazione delle attività collettive del percorso, purché le attività siano state completate da tutte le squadre della classe.

Le maschere di valutazione sono raggiungibili anche all'interno della singola attività collettiva.

[Valutazione delle attività collettive](#)

Profilo insegnante

Il profilo per insegnanti è una personalizzazione del profilo utente.

[Il profilo utente](#)

Oltre alla modifica del profilo e al logout è presente anche la funzione

Crea un percorso

Tramite questa funzione si accede alla maschera di creazione del percorso.

[Crea un percorso](#)

Dal proprio profilo ogni insegnante può verificare le caratteristiche dei percorsi creati e gestire le squadre iscritte ai propri percorsi.

Per ogni percorso sono esposti:

Sezione informazioni

- Tema a cui appartiene il percorso
- Istituto, classe e sezione per cui è stato creato il percorso

Sezione “I moduli del percorso”

In questa sezione sono riepilogati i moduli da cui è composto il percorso.

Per ogni modulo sono esposti l'ordine di svolgimento, la materia, il titolo e il pulsante “Riprendi modulo”, che porta l'utente al punto del modulo in cui si è fermato durante la sessione precedente.

Sezione “Amministra le squadre”

In questa sezione sono riepilogati i dati delle squadre iscritte al percorso.

Per ogni squadra sono esposti icona della squadra, nome del squadra, username del caposquadra, username dei componenti del squadra, e collegamento al profilo del squadra.

Per ogni squadra, l'insegnante può svolgere le azioni:

Assegna caposquadra

Tramite questa funzione l'insegnante assegna il ruolo di caposquadra a uno dei componenti del squadra.

Sostituisci caposquadra

Tramite questa funzione l'insegnante sostituisce l'attuale caposquadra con un altro componente della squadra.

Rimuovi studenti

Tramite questa funzione l'insegnante rimuove uno o più componenti dalla squadra.

Aggiungi studenti

Tramite questa funzione l'insegnante aggiunge uno o più componenti alla squadra tra quelli non assegnati a nessuna squadra.

Assegnare uno studente a una squadra diversa

Per cambiare la squadra di appartenenza di uno studente è necessario rimuoverlo dalla squadra originaria (Rimuovi studenti) per assegnarlo a una nuova squadra (Aggiungi studenti).

Sezione “Le valutazioni”

Tramite questa sezione l'insegnante accede direttamente alle maschere di valutazione delle attività collettive del percorso, purché le attività siano state completate da tutte le squadre della classe.

Le maschere di valutazione sono raggiungibili anche all'interno della singola attività collettiva.

Importante per insegnanti! L'insegnante accede ai moduli in tutte le loro parti a prescindere dalle propedeuticità tra lezioni o tra attività: è molto importante, dunque, che ricordi di effettuare la valutazione delle attività collettive, non essendo per lui un ostacolo materiale al raggiungimento dell'attività successiva.

[Valutazione delle attività collettive](#)

IL PROFILO DI SQUADRA

Ogni squadra iscritta a un percorso ha un proprio profilo di squadra.

Tramite il profilo di squadra è possibile visionare il riepilogo di tutta l'esperienza della squadra su Urbrick e accedere alla piattaforma di gioco.

Il profilo di squadra è accessibile a tutti gli iscritti a uno stesso percorso..

Il profilo di squadra riepiloga i dati della squadra e le caratteristiche dei percorsi a cui il squadra è iscritto.

Per ogni squadra sono esposti:

- Icona della squadra
- Nome della squadra
- Username del caposquadra
- Username dei componenti della squadra

Per ogni percorso sono esposti:

Sezione informazioni

- Tema a cui appartiene il percorso
- Username dell'insegnante che ha creato il percorso
- Istituto, classe e sezione per cui è stato creato il percorso

Accesso alla piattaforma di gioco

Se la squadra ha completato il percorso a cui è iscritta, accede da questa sezione del profilo alla piattaforma di gioco.

[Piattaforma di gioco](#)

Sezione “I moduli del percorso”

In questa sezione sono riepilogati i moduli da cui è composto il percorso. Per ogni modulo sono esposti l'ordine di svolgimento, la materia e il titolo.

Sezione “Le competenze”

In questa sezione sono riepilogati i livelli, espressi in %, dei gruppi di competenze raggiunti dalla squadra tramite lo svolgimento delle attività collettive e individuali dei suoi componenti e l'ammontare dei brick rispetto al totale.

Sezione “Le valutazioni”

In questa sezione sono riepilogati i collegamenti alle valutazioni e i risultati delle valutazioni alle attività collettive previste dal percorso. Inoltre è indicato il numero di valutazioni ricevute rispetto al totale degli iscritti al percorso.

Le maschere di valutazione sono raggiungibili anche all'interno della singola attività collettiva.

CREA UN PERCORSO

La pagina “Crea un percorso” è accessibile ai soli insegnanti già iscritti alla piattaforma e permette la creazione di uno tra i percorsi proposti da Urbrick a uso esclusivo della propria classe.

[I percorsi](#)

- L’insegnante seleziona il percorso tra quelli disponibili a partire dalla propria materia di insegnamento
- Urbrick espone il tema di appartenenza e i moduli che compongono il percorso
 - Per ogni modulo sono esposti l’ordine di svolgimento, la materia e il titolo
- L’insegnante sceglie l’istituto in cui insegna tra quelli disponibili e la classe e la sezione della classe che accompagnerà nell’esperienza di Urbrick
- Una volta cliccato su “Crea percorso” Urbrick espone un riepilogo dei dati del percorso (titolo, tema, istituto, classe, sezione) e il collegamento al percorso, che l’insegnante trasmette ai propri studenti

Dopo essersi iscritti alla piattaforma, gli studenti si iscrivono al percorso cliccando sul pulsante “Iscriviti a un percorso” presente nel proprio.

[Accedi alla pagina di creazione del un percorso](#)

ISCRIVITI A UN PERCORSO

La pagina “Iscriviti a un percorso” è accessibile ai soli studenti già iscritti alla piattaforma e permette l’iscrizione a un percorso già creato dal proprio insegnante di riferimento.

- Lo studente seleziona l’username dell’insegnante tra quelli proposti
- Urbrick espone la lista dei percorsi creati dall’insegnante selezionato
 - Per ogni percorso vengono esposti numero progressivo, tema di appartenenza, materie e titoli dei moduli di cui è composto il percorso, istituto e classe e sezione di riferimento
- Lo studente seleziona il percorso corretto
- Cliccando su “Iscriviti al percorso” Urbrick espone un riepilogo dei dati sopracitati e una maschera di selezione della squadra di appartenenza per quel percorso
- In accordo con l’insegnante, lo studente sceglie uno delle squadre proposte
- Cliccando su “Annulla” lo studente torna alla pagina “Iscriviti a un percorso”
- Cliccando su “Conferma iscrizione” lo studente conferma la propria iscrizione al percorso e alla squadra selezionati e viene riportato automaticamente alla Home page del percorso

[Accedi alla pagina di iscrizione a un percorso](#)

PIATTAFORMA DIDATTICA

La piattaforma didattica è composta dai moduli — organizzati in temi e abbinati in percorsi — e dai materiali.

I temi

I moduli offerti da Urbrick, a seconda dell'argomento trattato, fanno riferimento a uno dei due temi principali.

I temi sono:

- Equilibrio / Disequilibrio
- Finito / Infinito

I percorsi

Ogni tema comprende:

- Due o più moduli riferiti a materie già oggetto di studio al liceo (modulo-materia)
- Un modulo di “attualizzazione economica” (modulo di economia)

La combinazione delle due tipologie di moduli compone i percorsi, il cuore di Urbrick.

Il percorso è l'esperienza minima proposta dalla piattaforma.

Ogni percorso è composta da

un modulo-materia + il modulo di economia

di uno stesso tema.

I percorsi proposti da Urbrick sono:

Percorsi del tema Equilibrio/Disequilibrio

- La crisi del Trecento in Europa (storia) + La crisi del 2008-2015 (economia)
- Equilibrio e disequilibrio nella Fisica e nell'Economia (fisica) + La crisi del 2008-2015 (economia)

Percorsi del tema Finito/Infinito

- La natura tra finito e infinito (filosofia) + Finito e infinito: riflessioni applicate all'economia (economia)
- Finito, infinito, infinitesimo (matematica) + Finito e infinito: riflessioni applicate

all'economia (economia)

All'inizio dell'esperienza, l'insegnante sceglie il percorso a lui più congeniale (che inizia, dunque, con la materia che insegna). La classe procede nello svolgimento del modulo-materia e, successivamente, del modulo di economia.

Per accedere a un modulo di economia è necessario aver completato prima un modulo-materia dello stesso tema.

[Primi passi per insegnanti](#)

[Primi passi per studenti](#)

I moduli

I moduli offerti da Urbrick sono di due tipologie:

Moduli-materia

I moduli riferiti alle materie hanno la funzione di introdurre la classe all'esperienza di Urbrick. Gli studenti approfondiscono argomenti già familiari con la guida di un'insegnante che assiste a lezioni afferenti alla materia di cui è già punto di riferimento.

I moduli-materia proposti da Urbrick sono:

- **Storia** La crisi del Trecento in Europa
- **Fisica** Equilibrio e disequilibrio nella Fisica e nell'Economia
- **Filosofia** La natura tra finito e infinito
- **Matematica** Finito, infinito, infinitesimo

Moduli di economia

I moduli di economia introducono la classe alla materia economica. Gli argomenti trattati in questi moduli accompagnano sia la classe che l'insegnante nella comprensione di concetti di base e nella loro applicazione in compiti di realtà, con puntuali riferimenti al tema di appartenenza del modulo.

I moduli di economia proposti da Urbrick sono:

- **Economia** La crisi del 2008-2015
- **Economia** Finito e infinito: riflessioni applicate all'economia

Per ogni modulo è indicata la materia di riferimento attraverso le icone



Storia



Filosofia



Matematica



Fisica



Economia

Struttura dei moduli

Ogni modulo si compone di un **numero variabile di lezioni e attività**.

Le lezioni sono tra loro propedeutiche: non è possibile accedere alla lezione successiva se non si sono completate le attività previste dalla lezione precedente.

Anche le attività sono tra loro propedeutiche: non è possibile eseguire il compito previsto dall'attività se non si è completata la precedente.

L'insegnante ha la facoltà di accedere liberamente ai moduli in tutte le loro parti, a prescindere dalle propedeuticità tra attività e tra lezioni.

Lezioni

Nelle lezioni gli argomenti di ogni modulo sono spiegati e articolati.

Sono il libro di testo del portale, strumento di studio principale per insegnanti e studenti.

Attività

A conclusione di ogni lezione Urbrick propone attività di due tipi:

- **Attività individuali**
- **Attività collettive**

Ogni attività è collegata a una specifica competenza, che fa riferimento a uno degli otto gruppi di competenze proposti da Urbrick.

Il completamento di un'attività permette allo studente e alla squadra di cui fa parte di guadagnare brick nel gruppo di competenze di cui quella competenza fa parte e dunque di

aumentare il proprio livello di competenza nel riepilogo presente nel profilo.

[Le competenze](#)

[Il profilo utente](#)

Attività individuali

Le attività individuali vengono svolte online singolarmente da ogni studente e dall'insegnante.

L'insegnante ha la facoltà di visionare liberamente i moduli in tutte le loro parti, a prescindere dalle propedeuticità tra attività e tra lezioni.



Questa icona contraddistingue le attività individuali.

Svolgimento delle attività individuali

- Lo studente inizia l'attività e svolge il compito richiesto (riposta multipla, sposta e posiziona, fill the blank) direttamente online.
- Cliccando su "Concludi l'attività" la piattaforma avvia automaticamente il processo di valutazione dell'attività individuale.
- **Le attività individuali possono essere svolte una sola volta da ogni studente.**

[Valutazione delle attività individuali](#)

Attività collettive

Le attività collettive prevedono il lavoro di squadra e la produzione di materiali testuali e multimediali offline.



Questa icona contraddistingue le attività collettive.

Svolgimento delle attività collettive

- Tutti gli studenti appartenenti alla squadra visualizzano il compito richiesto dall'attività, che prevede la produzione di materiale multimediale (testi, presentazioni, mappe concettuali, video).
- **Solo il caposquadra può caricare, a nome della squadra, l'elaborato, in corrispondenza dell'apposito form di upload e cliccando su "Carica" e poi "Concludi attività".**
- Dal momento del caricamento, il caposquadra ha la facoltà di caricare nuovi file multimediali in sostituzione dei precedenti per 24 ore.
- Allo scadere delle 24 ore fa fede l'ultimo elaborato caricato.
- Trascorse 24 ore dal caricamento dell'elaborato dell'ultima squadra iscritta al percorso, l'area di upload viene sostituita automaticamente dall'area di

valutazione.

- L'area di valutazione dell'attività è visibile a tutti gli iscritti al percorso (studenti e insegnante), a cui viene richiesto di scaricare, visionare e valutare o autovalutare gli elaborati di ogni squadra, assegnando un livello di punteggio da 1 a 3.

La valutazione delle attività collettive avviene in merito alla competenza di riferimento dell'attività, secondo le indicazioni fornite da Urbrick sui livelli di competenza.

[Valutazione delle attività collettive](#)

[Le Competenze](#)

[I brick e i livelli di punteggio](#)

I materiali

Urbrick fornisce una libreria di materiali di diverso tipo:

1. Glossario dei termini
2. Schede e approfondimenti
3. Fonti bibliografiche

4. Guide e strumenti per l'utilizzo
5. Materiali caricati dalle squadre

Oltre alla loro tipologia, i materiali dei primi tre tipi fanno riferimento a uno o più moduli e vengono esposti come supporto a integrazione delle lezioni e delle attività di ogni modulo.

Glossario dei termini

Dalla A alla Z più di 200 termini utili per chiarire i concetti più complessi menzionati all'interno delle lezioni e delle attività.



Questa icona contraddistingue i termini del glossario.

Schede e approfondimenti

Concetti e processi vengono approfonditi con **più di 30 testi esplicativi**, per un'esperienza di studio più completa e stimolante.



Questa icona contraddistingue le schede e gli approfondimenti.

Fonti bibliografiche

Ogni citazione è contestualizzata con un preciso rimando bibliografico o un estratto di un testo da scaricare. **Più di 40 fonti bibliografiche** tutte da leggere!



Questa icona contraddistingue le fonti bibliografiche.

Guide e strumenti per l'utilizzo

Tutorial e manuali per il corretto utilizzo della piattaforma e una coscienza e conoscenza approfondita dei metodi di valutazione delle competenze.



Questa icona contraddistingue le guide e gli strumenti per l'utilizzo.

Materiali caricati dalle squadre

Tutte le attività collettive prevedono l'elaborazione e il caricamento di materiali testuali o multimediali, arricchiscono l'archivio dei materiali della piattaforma.



Questa icona contraddistingue i materiali caricati dalle squadre.

Le competenze

Cos'è una competenza?

La differenza tra capacità e competenza risiede nella parte emotiva che si attiva in un contesto reale.

Lo studente sviluppa le sue competenze esercitandosi in compiti di realtà che lo rendono più consapevole e quindi più capace di mettere in atto azioni competenti.

Ogni attività fa riferimento a una specifica competenza che il compito assegnato dall'attività aiuta a sviluppare.

Le competenze sono raggruppate in otto gruppi di competenze.

I gruppi di competenze

I gruppi di competenze sono relativi a ogni percorso a cui lo studente è iscritto e vengono riepilogati, per ogni percorso, nel profilo dello studente e della squadra.

Ogni studente alimenta i livelli dei suoi gruppi di competenze e di quelli della squadra a seconda dei punteggi conseguiti singolarmente nelle attività individuali e in squadra nelle attività collettive.

[Valutazione delle attività individuali](#)

[Valutazione delle attività collettive](#)

Il gruppi di competenze proposti da Urbrick sono:

Gruppo 1

Imparare a imparare

Continuare a imparare anche in modo autonomo, mettendosi continuamente in discussione rispetto ad un'evoluzione delle conoscenze di riferimento e delle proprie competenze.

Comprende le competenze:

- Consapevolezza del sé
- Uso coerente di strumenti informativi



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 1.

Gruppo 2

Progettare

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

Comprende le competenze:

- Pensare e agire in chiave progettuale o di processo



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 2.

Gruppo 3

Comunicare

Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti e rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.

Comprende le competenze:

- Comprensione uso dei linguaggi di vario genere e dei linguaggi disciplinari



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 3.

Gruppo 4

Collaborare e partecipare

Interagire in squadra, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Comprende le competenze:

- Collaborare e partecipare
- Disponibilità al confronto
- Disponibilità all'ascolto



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 4.

Gruppo 5

Competenze sociali e civiche

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

Comprende le competenze:

- Agire in modo autonomo e responsabile
- Agire nell'interesse comune



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 5.

Gruppo 6

Risolvere problemi

Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

Comprende le competenze:

- Problem finding
- Problem setting
- Problem solving



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 6.

Gruppo 7

Individuare collegamenti e relazioni

Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

Comprende le competenze:

- Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi;
- Rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi;



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 7.

Gruppo 8

Acquisire ed interpretare l'informazione

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

Comprende le competenze:

- Analizzare l'informazione e valutazione dell'attendibilità e dell'utilità
- Distinguere tra fatti e opinioni



Questa icona contraddistingue le competenze del gruppo 8.

IL PROCESSO DI VALUTAZIONE DELLE ATTIVITÀ

I brick

I gruppi di competenze sono alimentati da flussi di punteggio espressi in brick, l'unità di misura di Urbrick.

Perché è importante accumulare più brick possibile?

Per lo sviluppo delle competenze

Accumulare un gran numero di brick significa aver svolto le attività in modo eccellente, aver progredito nel percorso previsto dalla piattaforma e aver sviluppato le competenze collegate alle attività.

Più possibilità di gioco

I brick diventano fondamentali nella fase finale del percorso, nella piattaforma di gioco. Più la squadra dispone di brick in una determinata competenza più potrà spenderne per migliorare la sostenibilità generale della città.

Ogni attività viene valutata nel merito della competenza a cui si riferisce.

I meccanismi di valutazione delle competenze, sia automatici che collettivi, fanno sempre riferimento a tre livelli di punteggio che assegnano allo studente o alla squadra da 1 a 6 brick.

Riepilogo competenze/livelli/brick per tipo di attività

[Scarica le tabelle di riepilogo delle competenze e dei livelli di valutazione](#)

Valutazione delle attività individuali

Le attività individuali sono valutate automaticamente dalla piattaforma e la valutazione influenza i livelli dei gruppi di competenze dello studente e della squadra.

Brick assegnati al singolo studente

Indipendentemente dal numero di domande che compongono l'attività, i brick vengono assegnati con i seguenti criteri:

- Da 0 a 16,6% delle risposte corrette: 1 brick
- Da 16,7% a 33,3% delle risposte corrette: 2 brick
- Da 33,4% a 50% delle risposte corrette: 3 brick
- Da 50,1% a 66,6% delle risposte corrette: 4 brick
- Da 66,7% a 83,3% delle risposte corrette: 5 brick
- Da 83,4% a 100% delle risposte corrette: 6 brick

Brick assegnati alla squadra di appartenenza

Per le attività individuali, alla squadra viene assegnata la media del punteggio dei suoi componenti per il gruppo di competenze a cui fa riferimento la competenza associata all'attività.

[Scarica lo schema riepilogativo del processo di valutazione delle attività individuali](#)

Valutazione delle attività collettive

Le attività collettive sono soggette a una valutazione tra pari e a un'autovalutazione: basandosi sulle guide offerte da Urbrick, tutti gli studenti e l'insegnante della classe valutano gli elaborati caricati dalla propria e dalle altre squadre assegnando il livello di competenza che ritengono opportuno.

- **Selezionando il livello I** ogni componente della classe (studente o insegnante) assegna 2 brick all'elaborato caricato dal squadra.
- **Selezionando il livello II** ogni componente della classe (studente o insegnante) assegna 4 brick all'elaborato caricato dal squadra.
- **Selezionando il livello III** ogni componente della classe (studente o insegnante) assegna 6 brick all'elaborato caricato dal squadra.

Brick assegnati alla squadra

Per le attività collettive, alla squadra viene assegnata la media dei brick assegnati da tutti i componenti della classe.

Brick assegnati al singolo studente

Per le attività collettive, al singolo studente viene assegnato direttamente il punteggio assegnato alla squadra di appartenenza.

[Scarica lo schema riepilogativo del processo di valutazione delle attività collettive](#)

LA PIATTAFORMA DI GIOCO

Legenda

IS: Indice di Sostenibilità

ISb: Indice di Sostenibilità del bene e/o servizio

BRb: costo del bene e/o servizio espresso in BRick

Vb: Valore del bene e/o servizio

ISCSn: Indice di Sostenibilità Complessiva del Sistema n

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è migliorare la sostenibilità generale di una città immaginaria, impiegando le risorse (somma dei brick) guadagnate dalla squadra durante il percorso svolto sulla piattaforma didattica, nell'acquisto di beni e servizi appartenenti a 8 sistemi cittadini (sistema educazione, salute, etc).

[Lista dei sistemi cittadini](#)

L'acquisto di beni e servizi da parte della squadra definisce un set di **8 indicatori di sostenibilità complessiva** (1 per ogni sistema) che, nella fase finale del gioco, viene confrontato con il massimo indice di sostenibilità complessiva possibile di ogni sistema (=3).

Da questo confronto la squadra ottiene un punteggio finale.

[Punteggio finale](#)

Vince il gioco la squadra che ottiene il punteggio finale maggiore.

[Classifica](#)

La metafora della città

La metafora della città offre un senso di concretezza e orientamento al risultato, tenendo insieme le linee che collegano discipline, tempi e geografie diverse: gli interventi sulla città hanno l'obiettivo di migliorare la qualità della vita dei cittadini attraverso un'integrazione efficace e armonica tra diversi sistemi, così come le competenze dei ragazzi si devono sviluppare in maniera sistemica e coerente.

[Scarica lo schema di riepilogo del funzionamento della piattaforma di gioco](#)

FASI DEL GIOCO

1. Accesso alla piattaforma di gioco

Una volta completato il percorso, la squadra accede alla piattaforma di gioco tramite l'apposita sezione del profilo dello studente o della squadra.

Tutti i componenti della squadra accedono il lettura a tutte le pagine della piattaforma di gioco.

Solo il caposquadra ha la possibilità di effettuare le seguenti operazioni:

- acquisto dei beni e servizi
- modifica degli acquisti
- inserimento della relazione di commento
- validazione del set di ISCS

In fase di accesso tutta la squadra visualizza il totale dei brick accumulati durante il percorso.

Il **totale dei brick** è definito dalla somma dei brick guadagnati negli 8 gruppi di competenze del profilo di squadra.

2. Acquisto dei beni e dei servizi

Il caposquadra accede alla sezione di acquisto dei beni e dei servizi, dove può impiegare i brick acquistando beni e/o servizi con l'ottica di migliorare gli ISCS.

Una volta selezionate le quantità dei beni e/o servizi che desidera acquistare il caposquadra clicca su "Acquista" o "Modifica acquisti" per avviare il calcolo degli ISCS.

L'acquisto dei beni e/o servizi determina il diminuire del totale dei brick a disposizione della squadra pari alla somma dei BRb, fino a esaurimento.

[Lista dei beni e dei servizi](#)

3. Calcolo degli ISCS

A seconda di quanti e quali beni e servizi vengono acquistati in ogni sistema, la squadra, all'esaurirsi dei brick a disposizione, ottiene un "**Indice di sostenibilità complessivo del sistema**" (ISCS).

L'indice di sostenibilità complessivo del sistema cittadino è calcolato come il rapporto tra la somma dei valori dei beni acquistati (VbN) e la somma degli indici di sostenibilità dei beni (ISb) acquistati diviso il rapporto (costante) tra costo dei beni e indice di sostenibilità dei beni.

Il valore dei beni (Vb) è calcolato moltiplicando il costo del bene, espresso in brick (BRb),

per il suo indice di sostenibilità (ISb).

[Approfondimento sul calcolo degli ISCS](#)

4. Validazione degli ISCS

Una volta impiegato almeno il 90% dei brick a disposizione, la squadra inserisce, nell'apposita sezione, una **relazione di commento** esplicativa delle scelte distributive effettuate in fase di acquisto.

Una volta inserito il testo di commento la squadra **valida il set di ISCS della propria città e la invia per il calcolo del punteggio finale**.

Da quel momento la squadra non può più agire sulla piattaforma di gioco (ovvero modificare i propri acquisti).

5. Calcolo del punteggio finale

Il punteggio finale assegnato alla squadra è il risultato dell'avvicinamento degli 8 ISCS proposti dalla squadra al valore massimo previsto per gli ISCS (= 3).

- Il confronto avviene indice per indice
- Per ogni indice, il punteggio è calcolato per avvicinamento al valore massimo dell'indice di sostenibilità = 3
- Ogni 0.1 di avvicinamento vale 1 punto
Es. Un ISCS di 2.4 si traduce in 24 punti
- Il punteggio finale risulta dalla somma dei punti di tutti gli indici

[Punteggio finale](#)

6. Fine del gioco

Vince la squadra che ha totalizzato più punti.

I componenti di tutte le squadre accedono alla classifica finale, che riepiloga i punteggi di tutte le squadre e visualizza le relazioni di commento correlate.

La classe commenta offline le scelte delle varie squadre.

[Classifica](#)

LA CITTÀ DELLA SQUADRA

La pagina **“La città della squadra”** è la pagina principale della piattaforma di gioco. È costituita da 4 macrosezioni:

Riepilogo dei dati della squadra

In questa sezione sono esposti:

- I dati della squadra:
 - Icona della squadra
 - Nome della squadra
 - Caposquadra
 - Studenti membri della squadra
- Materie, classe e sezione relative al percorso e username del professore che ha creato il percorso
- Il **totale dei brick guadagnati** dalla squadra durante il percorso appena concluso
-

All'accesso dell'utente il sistema ne riconosce il ruolo all'interno della squadra: solo se l'utente è caposquadra può giocare e agire su tutte le funzioni del gioco.

Riepilogo degli ISC degli 8 sistemi cittadini

In questa sezione è esposto un **grafico dinamico** che visualizza i valori degli ISC degli 8 sistemi della città della squadra.

[Lista dei sistemi cittadini](#)

Il grafico è composto da **8 barre la cui percentuale di completamento dipende dall'ISC del sistema correlato**, definito ad ogni sessione di acquisto dei beni e servizi.

Sull'asse orizzontale sono disposti gli 8 sistemi, sull'asse verticale i 3 scaglioni dell'ISCS (contraddistinti da un minimo di 1 a un massimo di 3 smile).

Nella parte superiore del grafico, dopo ogni sessione di acquisto, vengono visualizzati gli 8 ISCS aggiornati.

Acquisto o modifica dei beni e servizi

In questa sezione il caposquadra acquista beni e servizi per ogni sistema cittadino o modifica le quantità di beni e servizi precedentemente acquistati.

[Fasi del gioco](#)

[Lista dei sistemi cittadini](#)

[Lista dei beni e servizi](#)

Inserimento relazione di commento

Questa sezione si attiva solo quando la squadra ha speso **almeno il 90% dei brick a disposizione**.

In questa sezione il caposquadra inserisce la relazione di commento della squadra alle scelte distributive effettuate in fase di acquisto e invia il set di ISCS in validazione per il calcolo del punteggio finale.

Una volta avviata la validazione la squadra non può più effettuare modifiche agli acquisti e sarà reindirizzata alla sezione di confronto e calcolo del punteggio finale.

[Punteggio finale](#)

PUNTEGGIO FINALE

Tutti i membri della squadra accedono a questa pagina dopo che il caposquadra ha avviato la validazione del set di ISCS della città della squadra.

La pagina è costituita da 3 macrosezioni:

Riepilogo dei dati della squadra

In questa sezione sono esposti:

- I dati della squadra:
 - Icona della squadra
 - Nome della squadra
 - Caposquadra
 - Studenti membri della squadra
 - Materie, classe e sezione relative al percorso e username del professore che ha creato il percorso

Tabella di calcolo del punteggio finale

In questa sezione viene visualizzata una tabella di confronto composta da:

- Una colonna dedicata agli 8 ISCS della città della squadra
- Una colonna dedicata al valore massimo possibile per gli 8 ISCS (=3)
- Una colonna centrale di confronto in cui sono indicate i punti attribuiti per ogni ISCS.
- Il punteggio finale assegnato alla squadra
- Un collegamento alla classifica generale del percorso

Classifica

Calcolo del punteggio finale

Il punteggio finale assegnato alla squadra è il risultato dell'avvicinamento degli 8 ISCS proposti dalla squadra al valore massimo previsto per gli ISCS (= 3).

- Il confronto avviene indice per indice
- Per ogni indice, il punteggio è calcolato per avvicinamento al valore massimo dell'indice di sostenibilità = 3
- Ogni 0.1 di avvicinamento vale 1 punto
Es. Un ISCS di 2.4 si traduce in 24 punti
- Il punteggio finale risulta dalla somma dei punti di tutti gli indici

[Punteggio finale](#)

Relazione di commento

In questa sezione è esposta la relazione di commento inserita dal caposquadra.

CLASSIFICA

In questa pagina, accessibile all'insegnante e a tutti i membri delle squadre iscritte al percorso, sono esposti i punteggi finali di tutte le squadre in ordine decrescente e le rispettive relazioni di commento.

La squadra che occupa il primo posto ha vinto la sfida della sostenibilità cittadina.

I SISTEMI CITTADINI

I sistemi cittadini definiti da Urbrick sono 8 e ogni sistema offre 2 categorie di beni e servizi.

Tabella di riepilogo sistemi/categorie

Sistemi		Categorie di beni e servizi
a	Educazione	Scuole
		Politiche educative
b	Salute	Ospedale e luoghi di cura
		Politiche sanitarie
c	Lavoro	Uffici/Luoghi di lavoro
		Politiche del lavoro
d	Socio-culturale	Luoghi della cultura e dell'entertainment
		Politiche culturali
e	Produzione	Fabbriche e aziende
		Politiche aziendali per la sostenibilità
f	Sicurezza	Case e strade
		Politiche per la sicurezza
g	Mobilità	Viabilità e trasporti pubblici
		Politiche per la mobilità sostenibile
h	Aree verdi	Qualità ambientale
		Politiche per l'ambiente

Ogni categoria comprende **3 beni e/o servizi**.

Beni e servizi acquistabili nei sistemi cittadini

Ogni categoria di beni e servizi comprende 3 beni e/o servizi caratterizzati da:

- BRb: un valore intero espresso in brick (costo del bene e/o servizio)
- ISb: un valore intero, da 1 a 3, chiamato “Indice di sostenibilità del bene e/o servizio”

L'indice di sostenibilità del bene e/o servizio è composto, concettualmente, dagli ambiti della sostenibilità economica, sociale e ambientale, dunque il valore dell'item si riferisce sia al suo valore intrinseco sia all'effetto che ha sulla configurazione cittadina.

A seconda del valore dell'ISb i beni e/o servizi hanno un costo più o di meno alto. Come per l'IS, anche le fasce di costo sono 3:

- 1 brick per i beni e/o servizi con ISb=1;
- 3 brick per i beni e/o servizi con ISb=2;
- 6 brick per i beni e/o servizi con ISb=3

Lista dei beni e servizi acquistabili nei sistemi cittadini

[Scarica lo schema di riepilogo dei beni e dei servizi acquistabili nei sistemi cittadini](#)

Approfondimento sul calcolo degli ISCS

A seconda di quanti e quali beni e/o servizi vengono acquistati in ogni sistema, la squadra, all'esaurirsi dei brick a disposizione, ottiene un “**Indice di sostenibilità complessivo del sistema**” (ISCS).

L'indice di sostenibilità complessivo del sistema cittadino è calcolato come il rapporto tra la somma dei valori dei beni acquistati (VbN) e la somma degli indici di sostenibilità dei beni (ISb) acquistati diviso il rapporto tra costo dei beni e indice di sostenibilità dei beni. Quest'ultimo valore è costante ed è = 3.

Il valore dei beni (Vb) è calcolato moltiplicando il costo del bene, espresso in brick (BRb), per il suo indice di sostenibilità (ISb).

Formule

Calcolo degli ISCS

$$ISCS = \left(\frac{Vb1 + Vb2 + VbN}{ISb1 + ISb2 + ISbN} \right) \left(\frac{BRb}{ISb} \right) = 3$$

Calcolo del valore del bene e/o servizio

$$Vb = (BRb \times ISb)$$

DOWNLOAD

Manuali

[Manuale utente - Piattaforma didattica](#)

[Manuale utente - Piattaforma di gioco](#)

Schemi

[Le fasi di Urbrick - Flowchart esteso](#)

[Le fasi di Urbrick - Flowchart sintetico](#)

[Riepilogo regole della piattaforma di gioco](#)

[Riepilogo funzionamento valutazione delle attività collettive](#)

[Riepilogo funzionamento valutazione delle attività individuali](#)

Tabelle

[Lista dei beni e dei servizi acquistabili per i sistemi cittadini nella piattaforma di gioco](#)

[Riepilogo del rapporto tra i livelli delle competenze e i brick assegnati in fase di valutazione delle attività](#)