



GUIDE E STRUMENTI PER L'UTENTE
MANUALE UTENTE - PIATTAFORMA DI GIOCO

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 indicare 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](#)