



GUIDE E STRUMENTI PER L'UTENTE

REGOLE E FUNZIONAMENTO DELLA PIATTAFORMA DI GIOCO

La piattaforma di gioco

Lo scopo del gioco è migliorare la sostenibilità generale di una città immaginaria, impiegando i brick guadagnati dalla squadra durante il percorso svolto sulla piattaforma didattica, nell'acquisto di beni e/o servizi appartenenti a **8 sistemi cittadini**.

Punteggio finale

L'acquisto di beni o servizi definisce un set di 8 indici di sostenibilità complessiva (1 per ogni sistema) che, nella fase finale del gioco, viene confrontato *con il massimo indice di sostenibilità complessiva di ogni sistema =3*. Da questo confronto la squadra ottiene un punteggio finale. Vince il gioco la squadra che ottiene il punteggio finale maggiore.

La metafora della città

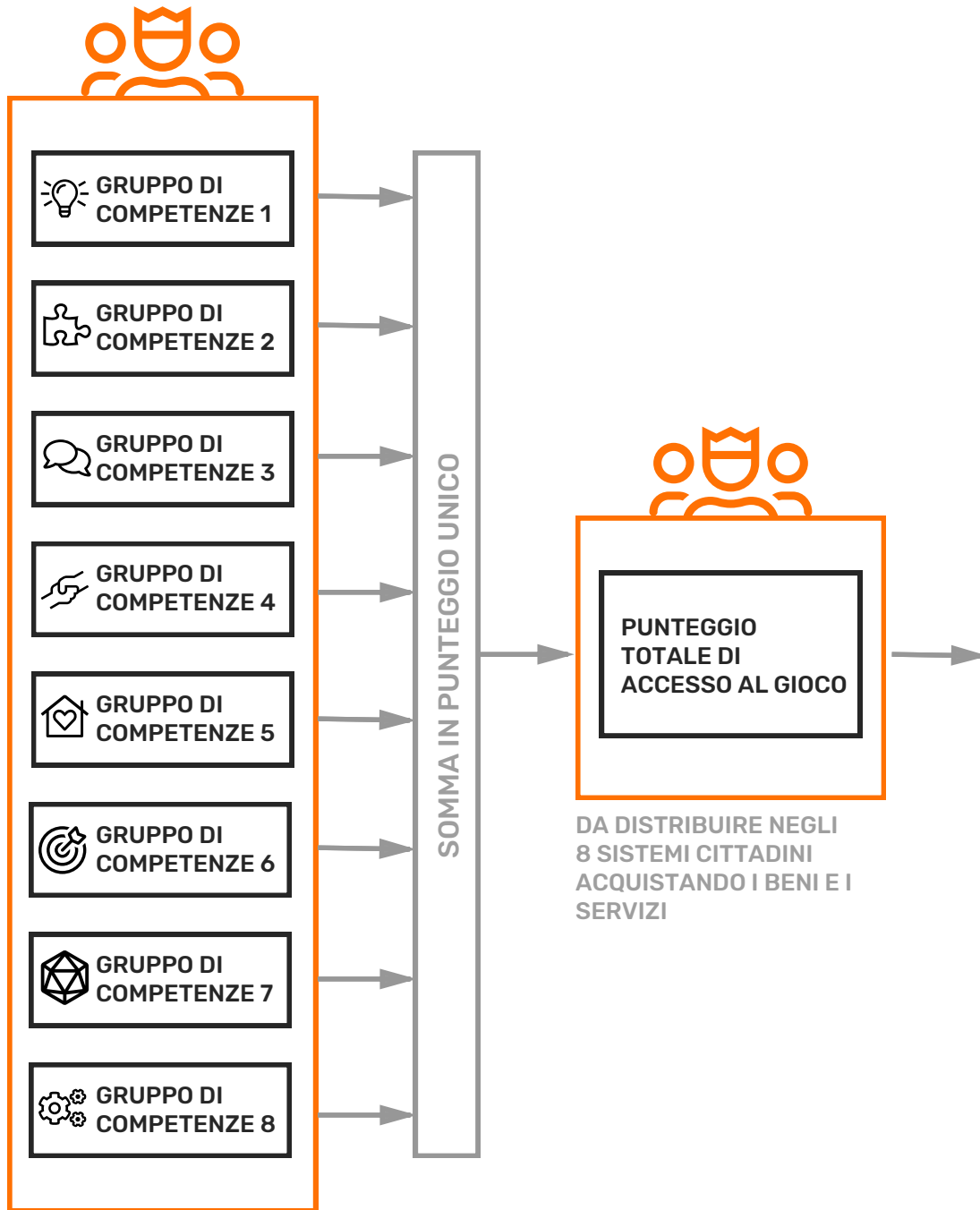
La metafora della città offre un senso di concretezza e orientamento al risultato, tenendo insieme le linee che collegano discipline, tempi e geografie diverse: gli interventi sulla città hanno l'obiettivo di migliorare la qualità della vita dei cittadini attraverso un'integrazione efficace e armonica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

Le fasi del gioco

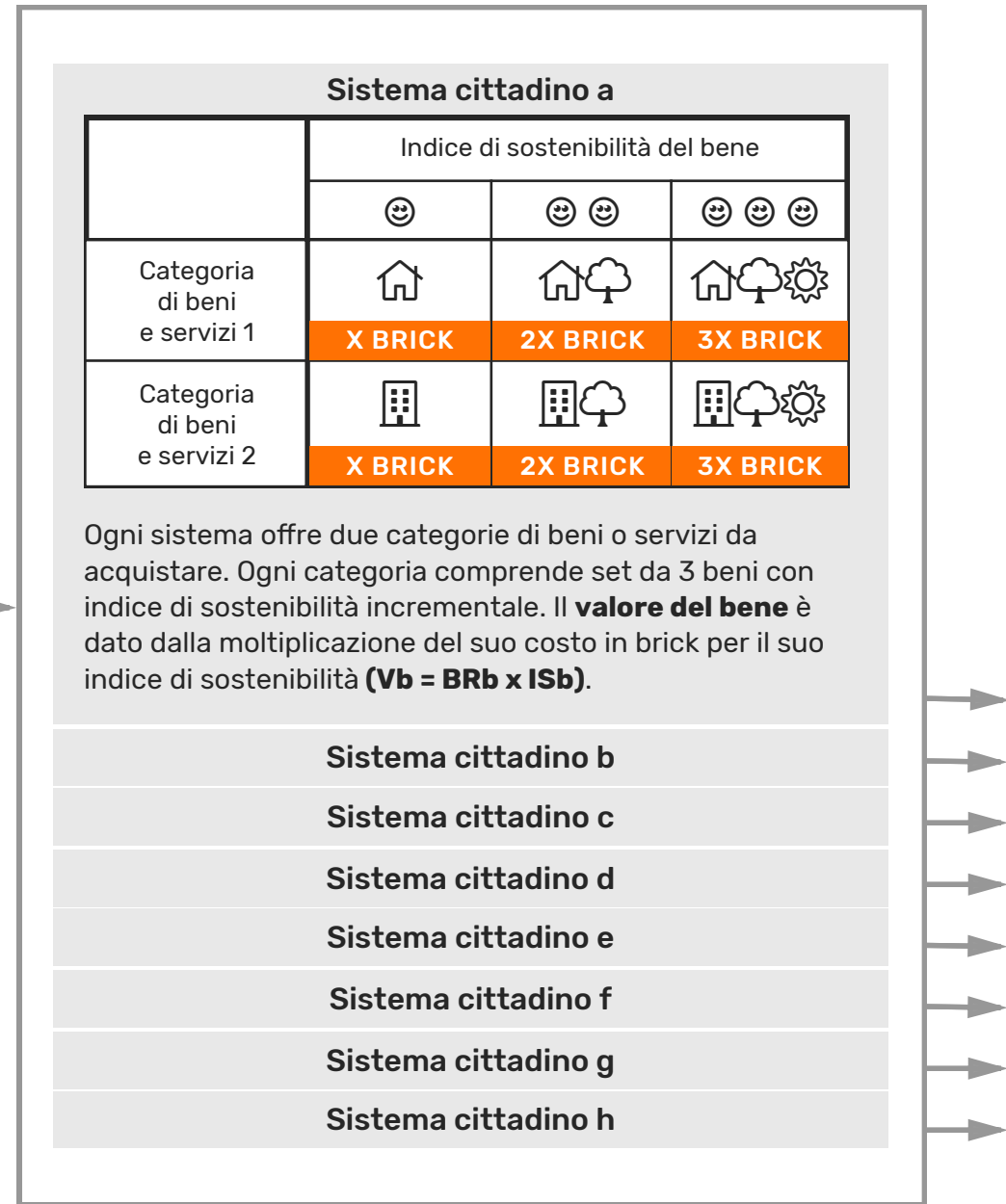
1	ACCESSO ALLA PIATTAFORMA DI GIOCO	4	VALIDAZIONE DEGLI INDICI DI SOSTENIBILITÀ COMPLESSIVI DEI SISTEMI (ISCS)
2	ACQUISTO DEI BENI E/O SERVIZI	5	CONFRONTO E CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE DELLA SQUADRA
3	CALCOLO DEGLI INDICI DI SOSTENIBILITÀ COMPLESSIVI DEI SISTEMI (ISCS)	6	FINE DEL GIOCO

Il funzionamento della piattaforma di gioco / Acquisto dei beni e/o servizi

PUNTEGGI DELLA SQUADRA ALPHA ALLA FINE DEL PERCORSO



SISTEMI CITTADINI E BENI E SERVIZI



Il funzionamento della piattaforma di gioco / Calcolo degli ISCS



SISTEMI CITTADINI E BENI E SERVIZI

Indice di sostenibilità complessivo sistema cittadino a

$$ISCS_n = \frac{Vb1 + Vb2 + VbN}{ISb1 + ISb2 + ISbN}$$
$$(BRb / ISb) = 3$$

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

L'**indice di sostenibilità complessivo del sistema cittadino** è calcolato come il rapporto tra la somma dei valori dei beni acquistati e la somma degli indici di sostenibilità dei beni acquistati (media ponderata) diviso il rapporto (costante) tra costo dei beni e indice di sostenibilità dei beni =3.
Il **valore dei beni** è calcolato moltiplicando il costo del bene, espresso in brick, per il suo indice di sostenibilità.

Sistema cittadino b

Sistema cittadino c

Sistema cittadino d

Sistema cittadino e

Sistema cittadino f

Sistema cittadino g

Sistema cittadino h

INDICE GENERALE DI SOSTENIBILITÀ CITTADINA PROPOSTO DALLA SQUADRA ALPHA

Quando la squadra ha impiegato almeno il 90% dei brick, distribuendoli negli 8 sistemi, propone di fatto uno **set di 8 indici di sostenibilità complessiva** dei sistemi cittadini.

Una volta validata la combinazione, la squadra non ha più facoltà di distribuire i brick in maniera alternativa.
Dopo la validazione la squadra inserisce un testo esplicativo che giustifica le scelte di acquisto e distribuzione dei brick.

ISCSa

ISCSb

ISCSc

ISCSd

ISCS e

ISCSf

ISCSg

ICSSh

Il funzionamento della piattaforma di gioco / Confronto e punteggio finale



INDICE GENERALE DI
SOSTENIBILITÀ
CITTADINA
PROPOSTO DALLA
SQUADRA ALPHA

ISCSa

ISCSb

ISCSc

ISCSd

ISCSe

ISCSf

ISCSg

ICSSh

CONFRONTO TRA IL SET DI ISCS DELLA SQUADRA E I VALORI MASSIMI



INDICE GENERALE DI
SOSTENIBILITÀ
CITTADINA

ISCSa = 3

ISCSb = 3

ISCSc = 3

ISCSd = 3

ISCSe = 3

ISCSf = 3

ISCSg = 3

ICSSh = 3

Calcolo del punteggio finale della squadra per avvicinamento 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 vale 1 punto.

Es. Un indice risultate di 2.4 si traduce in 24 punti.

Il punteggio finale risulta dalla somma dei punti di tutti gli indici.

Vince la squadra che ha totalizzato più punti.

La classe commenta offline le scelte delle varie squadre basandosi sui testi esplicativi caricati in fase di validazione.