

# MISSIONE SU MARTE

## Regole



Co-funded by  
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACER). Né l'Unione europea né l'EACER possono esserne ritenute responsabili.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032535

## MISSIONE SU MARTE

*In un futuro molto prossimo, gli abitanti della Terra saranno costretti a trovare nuovi luoghi in cui espandersi e sopravvivere perché questo pianeta non avrà più abbastanza risorse per soddisfare le esigenze di tutti.*

*Ma trovare un luogo che offra un ambiente in cui le condizioni di vita possano essere soddisfatte non sarà facile. La destinazione più vicina, con le risorse disponibili che abbiamo ora, è Marte!*

*Sarai in grado di creare una nuova civiltà sul pianeta rosso?*

*Dovrai organizzare tutti gli arrangiamenti per affrontare questa sfida, intraprendere un lungo viaggio e infine iniziare l'effettivo insediamento!*

*Ma non sei solo...*

*Tutti i membri dell'equipaggio ti aiuteranno, coordinati dal tuo Capitano.*

*Sei pronto?*

*Conto alla rovescia.*

*10... 9... 8...*



## Obiettivo del Gioco.

MISSION TO MARS mira a potenziare le abilità dei giocatori nel prendere decisioni condivise e agire verso obiettivi comuni. I giocatori scelgono ruoli professionali nella Missione su Marte e affrontano scenari utilizzando strategie proposte, prestando attenzione anche alle particolarità. Il gioco coinvolge i giocatori in sfide di progettazione pratiche, concentrandosi sullo sviluppo dell'empatia, la promozione dell'iniziativa, l'incoraggiamento della creatività, la sensibilizzazione e la promozione della risoluzione attiva dei problemi.

## Componenti.

4 mazzi di carte:

10 CARTE RUOLO che spiegano le competenze necessarie per la missione.

30 SCENARI che propongono sfide da affrontare.

20 STRATEGIE che suggeriscono come svolgere i compiti.

20 MODALITÀ ORIGINALI che aggiungono varietà alle operazioni.

I giocatori possono utilizzare vari materiali come carta, matite, libri, mattoncini, una connessione Internet e la loro immaginazione.

## Numero di Giocatori.

MISSION TO MARS è progettato per essere giocato da una classe o un gruppo, che può anche essere diviso in sottogruppi.

## Tempo.

La durata del gioco può variare e può essere giocato in sessioni multiple di almeno 40 minuti.

Per la prima sessione, pianificare almeno 2 ore di insegnamento, una per presentare il gioco e una per giocare la prima partita.



## Consigli per gli Insegnanti

Preseleziona le carte in base a:

- Livello e necessità della classe.
- Interessi degli studenti.
- Curricula.

Consenti agli studenti di scegliere il loro scenario o di pescare a caso. I gruppi possono lavorare sullo stesso scenario o su scenari diversi.

Crea i tuoi set di carte e adatta le regole alle tue esigenze.

Sii pronto a sperimentare e imparare insieme ai tuoi studenti e, soprattutto, DIVERTITI!



## REGOLE

MISSION TO MARS è un gioco di ruolo cooperativo in cui i giocatori dovranno affrontare sfide ogni volta che pescheranno le carte ATTIVITÀ, utilizzando la modalità indicata sulle carte STRATEGIA. Ma attenzione, le carte QUIRK stabiliranno condizioni di lavoro speciali!

Il gioco si svolge seguendo 3 semplici fasi:

**1 - SCEGLI I RUOLI**, il capitano pesca le carte ruolo una alla volta e le spiega ai giocatori. Ogni giocatore può candidarsi per un solo ruolo. Ogni ruolo può essere interpretato da uno o più giocatori.

**2 - SCEGLI UNO SCENARIO**, il capitano pesca una carta scenario e presenta la missione principale al gruppo. I giocatori i cui RUOLI sono indicati sulla carta SCENARIO saranno responsabili di aiutare il capitano e saranno incaricati di raccogliere e organizzare tutte le idee diverse. Le loro azioni saranno influenzate da una delle condizioni imposte da una carta QUIRK che devono pescare a caso. Ogni giocatore dovrà cercare e raccogliere il maggior numero possibile di informazioni sullo scenario, attraverso il punto di vista del ruolo scelto.

**3 - APPLICA UNA STRATEGIA**, il capitano pesca una carta strategia e il gruppo inizia a mettere in pratica il metodo proposto per raggiungere l'obiettivo stabilito dallo SCENARIO. Ogni volta che devi prendere una decisione, puoi scegliere tra i metodi elencati nella casella "COME PRENDERE DECISIONI" alla fine di queste regole.

### Svolgimento di una FASE:

**PESCA:** il capitano pesca una carta dal mazzo **MOSTRA:** il capitano presenta il contenuto della carta al gruppo di giocatori **AVVIA:** ogni giocatore raccoglie idee, informazioni e materiali individualmente e si prepara a condividere. **AGISCI:** il gruppo si riunisce per mettere in pratica le proprie abilità e soddisfare ciò che è richiesto dalle carte. Ricordati di utilizzare il **METODO MARZIANO™** per prendere i turni. **CONCLUDI:** il capitano raccoglie i risultati dell'esperienza di tutti **CHIUDI:** il capitano chiude la sessione e tutti festeggiano

### Fine del gioco:

Alla fine del gioco, il **CAPITANO** raccoglie tutto il materiale prodotto e spiega quali risultati sono stati raggiunti dal gruppo.





Critical thinking: il processo di interrogare le fonti e mettere in discussione le assunzioni per formulare giudizi informati basati su prove solide.



Creatività: Pensare al di fuori degli schemi e vedere concetti sotto una luce diversa.



Collaborazione: Lavorare efficacemente con gli altri per raggiungere un obiettivo comune.



Comunicazione: Trasmettere idee in modo efficace utilizzando una varietà di metodi.



Information literacy: Comprendere fatti, cifre, statistiche, dati e imparare a distinguere i fatti dalla finzione.



Media literacy: Comprendere i metodi e i canali attraverso i quali l'informazione viene pubblicata.



Technology literacy: Comprendere le macchine e le applicazioni che rendono possibile l'era dell'informazione e il modo migliore per utilizzarle.



---

**L** LEADERSHIP

Leadership: Motivare e guidare un team per raggiungere un obiettivo comune.

**F** FLEXIBILITY

Flessibilità: Allontanarsi dai piani quando necessario e adattarsi ai cambiamenti.

**I** INITIATIVE

Spirito d'iniziativa: Essere intrinsecamente motivato e avviare progetti, strategie e piani autonomamente.

**P** PRODUCTIVITY

Produttività: capacità di dare priorità, pianificare e gestire il carico di lavoro.

**SK** SOCIAL SKILLS

Abilità sociali: Incontrare e creare una rete con gli altri per reciproco beneficio, interagire efficacemente con gli altri.



## TIPO DI COMPITO



IDENTIFY  
THE PROBLEM

IDENTIFICARE IL PROBLEMA o la domanda essenziale



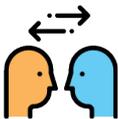
OBSERVE AND  
DOCUMENT

OSSERVA E DOCUMENTA gli elementi che contribuiscono al problema o alla domanda



RESEARCH

RICERCA soluzioni attuali



TEACH  
AND LEARN

INSEGNA/APPRENDI le competenze necessarie per affrontare il problema o la domanda



CREATE

CREA una nuova soluzione o composizione utilizzando le tue competenze, processi e conoscenze



SHARE

CONDIVIDI le tue idee/soluzioni con gli altri



FACILITATE

FACILITARE opportunità di feedback



REFLECT

RIFLETTERE su suggerimenti altrui e sul proprio processo



REVISE

REVISIONARE la tua soluzione o composizione se necessario



## IL METODO MARZIANO™

Per superare le sfide del nostro viaggio su Marte, avremo bisogno delle idee di tutti.

Problemi difficili scaturiranno soluzioni creative ed è molto naturale essere desiderosi che tutti sentano il nostro colpo di genio. Ma immagina cosa succederebbe se tutti parlassero contemporaneamente?

Non si farebbe molto, e la nostra missione su Marte finirebbe per essere caotica e senza successo.

Pertanto, abbiamo ideato il Metodo Marziano™ di comunicazione.

È facile e divertente, e devi sollevare la mano in modo speciale. Immagina che qualcuno stia parlando e tu abbia qualcosa da aggiungere (critiche, un approccio diverso o una nuova idea).

Guardati intorno: vedi delle mani alzate? Se sei il primo, alza la mano con UN dito in su, per segnalare che sarai il prossimo a parlare quando sarà il momento. Alzare la mano indica che vuoi parlare e il dito indica la tua posizione in fila.

Se vedi altre mani alzate, conta i diti alzati e aggiungine uno! Se tre avventurieri hanno la mano alzata, alza la tua con QUATTRO dita in su. Se siete in molti, puoi anche usare due mani!

Naturalmente, quando l'avventuriero che sta parlando ha finito, dovrai aggiustare il numero di dita. Se avevi alzato QUATTRO dita, abbassane una! Ora sei terzo in fila!

Il Metodo Marziano™ è molto potente, perché devi prestare attenzione e ascoltare tutti prima di te. Se non ascolti, potresti distrarti e non "aggiornare" le dita, perdendo il tuo posto in fila. Su Marte, noi parliamo E ascoltiamo. Questo è il nostro superpotere!

Per riassumere:

- Alzare le mani segnala che vuoi parlare.
- Il numero di dita alzate indica la tua posizione in fila.

Nota sull'accessibilità:

Cerca un modo per aiutare eventuali giocatori con disabilità con una soluzione adeguata (ad esempio, se qualcuno non può alzare una mano o tenere alzate le dita, prepara una serie di pezzi di carta con numeri da 1 a 5, o più, se ci sono molti avventurieri. La carta con il numero corrispondente può essere esposta in qualsiasi modo e funzionerà come una mano alzata).



# COME PRENDERE DECISIONI

## MULTICRITERIO

Valutate le diverse soluzioni in base a una serie di criteri razionali ed emotivi.

1. Fate un elenco delle proposte di soluzione.
2. Scegliete dai 3 ai 5 criteri di base ai quali valutare le soluzioni proposte.
3. Create una tabella che incrocia le idee con i diversi criteri.
4. Ogni giocatore ha 10 cuori e 5 croci da distribuire tra le celle del tavolo in base al proprio punteggio.
5. Verrà scelta l'idea che avrà più cuori e meno croci.

## RISULTATO

Avrete una scelta fatta tenendo conto delle preferenze di ciascuno

NOME TECNICO  
Multicriterio



COME GIOCARE  
Tutti insieme

## LA MAGGIORANZA VINCE

Ognuno può votare la soluzione che preferisce e quella con più voti sarà quella che sceglierete.

1. Nominate e descrivete le diverse soluzioni.
2. Ognuno può votare una sola soluzione.
3. La soluzione con più voti sarà quella che verrà scelta.

## RISULTATO

Alla fine si avrà una soluzione scelta attraverso il voto.

NOME TECNICO  
Votazione a maggioranza



COME GIOCARE  
-



### UN PIANO PERFETTO!

Ogni gruppo pensa a un'idea per risolvere lo scenario e descrive ogni soluzione in maniera strutturata.

1. Per ogni idea elencate: quali passi dovete compiere, quali attrezzature bisogna usare, di quante persone avrete bisogno, quali materiali vi serviranno.
2. Concludete l'elenco spiegando quali risultati pensate di ottenere.
3. Evidenziate i punti forti di ogni idea.
4. Create un foglio con una soluzione finale che combini i punti forti di ciascuna lista.

#### RISULTATO

Otterrete un piano di azione ragionato.

#### NOME TECNICO

SM: Method, Machines, Manual, Materials, Measurement.



COME GIOCARE  
In gruppi

### TUTTI D'ACCORDO!

Tutti possono esprimere il proprio parere in modo organizzato, con l'obiettivo di raggiungere una decisione comune a tutti.

1. Dividetevi in gruppi e scegliete un portavoce per ogni gruppo.
2. Ogni portavoce riporta il parere del suo gruppo nel Consiglio dei Portavoce.
3. Se il consenso non è raggiunto, ciascun dissenziente presenta la propria obiezione.
4. Le contestazioni sono comunicate ai gruppi che devono formulare proposte modificate. Poi si riparte dal punto 3 fino a trovare una soluzione accettabile per tutti.
5. Si riparte dal punto 3 fino a trovare una soluzione accettabile per tutti.

#### RISULTATO

Prendere decisioni insieme proponendo ognuno le proprie idee e arrivando a un accordo che accontenti tutti.

#### NOME TECNICO

Metodo del consenso



COME GIOCARE  
In gruppi



### LUNA TEMPESTA DI IDEE

Proponete idee di ogni tipo, anche le più matte e strambe e raccoglietele tutte in una mappa o un disegno.

1. Mettetevi in cerchio. Assicuratevi che possiate vedervi e sentirvi tutti chiaramente.
2. Usate un oggetto per stabilire i turni di parola. Solo chi tiene l'oggetto in mano potrà parlare in modo da non interrompere gli altri.
3. Scrivete tutte le idee che vengono proposte, senza escluderne nessuna. Unite con delle linee le idee connesse tra di loro disegnando uno schema da appendere al

#### RISULTATO

Otterrete una visione ampia di tutte le diverse idee e dei loro punti di contatto.

#### NOME TECNICO

Brainstorming



COME GIOCARE  
Tutti insieme

### LA TAVOLA ROTONDA

Un gruppo di "esperti" dovrà parlare del problema, ciascuno da un punto di vista diverso.

1. Gli esperti si siedono ad un tavolo di fronte al resto della classe.
2. Ogni esperto racconterà la propria idea sul problema da risolvere.
3. I compagni possono fare domande agli esperti per capire di più.
4. Alla fine, riassumete le diverse idee in un unico discorso.

#### RISULTATO

Imparerete che le diverse posizioni arricchiscono la conoscenza del tema

#### NOME TECNICO

Tavola rotonda



COME GIOCARE  
Tutti insieme



### VENITE GIÀ LITIGATI

Ogni gruppo proporrà un'idea e dovrà cercare di "difenderla"

1. Preparate la stanza dividendo in due gli spazi, con una frontiera fatta, ad esempio, da sedie o tavoli.
2. Formate due gruppi e assegnate a ciascuno un lato della stanza.
3. Ogni gruppo scrive la sua idea su un foglio di carta.
4. I gruppi si scambiano i ruoli e dovranno "difendere" la soluzione dell'altro gruppo, anche se non sono d'accordo!

### RISULTATO

Imparerete a comprendere un punto di vista diverso dal vostro.

NOME TECNICO  
Venite già litigati



COME GIOCARE  
In gruppi

