



<b>Quandary</b>	
 <b>Link al gioco</b>	<a href="https://quandarygame.org">https://quandarygame.org</a>
 <b>Promotore</b>	Panevezys District Education Center (Lituania)
 <b>Tipo di Gioco</b>	Gioco online – giocatore singolo – gioco narrativo
 <b>Età</b>	8-14
 <b>Lingua(e)</b>	Inglese, Spagnolo
 <b>Valori Prosociali</b>	Rispetto/Tolleranza/accettare le differenze Etica Pace/democrazia/cittadinanza Solidarietà/aiuto reciproco
 <b>Attività Prosociali</b>	Comunicare con gli altri Rispettare gli altri Cambiare prospettiva Identificare i segnali sociali Controllo di sé stessi Cooperazione Problem solving Stabilire obiettivi e piani Aiutare gli altri
 <b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› <i>Diretti</i>: insegnare come prendere le decisioni migliori</li> <li>› <i>Indiretti</i>: coinvolgere gli studenti nel prendere decisioni di tipo etico; prendere un punto di vista nel fare decisioni</li> <li>› <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: insegnare come affrontare situazioni impegnative nella comunità, analizzare questioni etiche nel prendere decisioni</li> </ul>



 <p><b>Descrizione del gioco</b></p>	<p>Quandary è un gioco libero, prosociale che coinvolge gli studenti nel prendere decisioni e sviluppa abilità che li aiuteranno a riconoscere questioni etiche e affrontare situazioni impegnative nelle loro vite. Il giocatore sviluppa abilità come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pensiero critico</li> <li>- avere un punto di vista</li> <li>- prendere decisioni.</li> </ul> <p>Quandary fornisce una struttura generale all'approccio alle decisioni etiche senza dire ai giocatori quello che devono pensare. I giocatori devono prendere decisioni difficili in cui non c'è una risposta chiaramente giusta o sbagliata ma le cui conseguenze sono importanti – per loro stessi, per gli altri nella colonia e per il pianeta Braxos. Nelle loro interazioni con altri coloni, i giocatori devono considerare fatti, opinioni e soluzioni proprio come nella vita reale. Quandary approccia l'ampio argomento dell'etica aiutando gli studenti a capire come avere punti di vista differenti e imparare come enfatizzarli.</p> <p>Nel gioco, gli abitanti della Terra hanno colonizzato il lontano pianeta di Braxos. Il giocatore è il capitano della missione e deve fare importanti decisioni riguardo alla sopravvivenza nel nuovo mondo che influenzerà il suo equipaggio e i residenti di Braxos.</p> <p>Il gioco consiste di episodi che sono costruiti da 4 fasi differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Raccogliere le informazioni corrette</u></li> </ul> <p>In questa fase i giocatori devono distinguere i fatti dalle opinioni e soluzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Ristringere</u></li> </ul> <p>Il giocatore deve scegliere due soluzioni da quelle che ha identificato correttamente nella fase precedente. Analizzerà ulteriormente queste soluzioni nella fase successiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Investigare i punti di vista</u></li> </ul> <p>Con l'aiuto di carte con soluzioni e fatti, il giocatore prova a comprendere più a fondo le opinioni dei coloni. Meglio comprende i coloni, più punti riceve.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Consiglio</u></li> </ul> <p>Nell'ultima fase, il giocatore deve presentare al consiglio due argomenti a favore e due argomenti contro le soluzioni scelte. La decisione del consiglio dipende quindi dalle abilità del giocatore nel differenziare fatti da opinioni.</p>
 <p><b>Strumenti necessari</b></p>	<p>Sul web Quandary funziona su qualsiasi browser con installata l'ultima versione di Flash Player</p> <p>Sui dispositivi mobili Quandary è disponibile come un'applicazione autonoma su dispositivi Android e iOS</p> <p>L'app per tablet e le versioni web del gioco sono le stesse, ma l'app per tablet contiene l'esclusivo strumento "Creatore di Personaggi", in cui i giocatori possono costruire i propri coloni in risposta a una nuova serie di sfide.</p>



**Descrizione  
dell'attività**

Per esempio tratto dal web:

“Da insegnante di scienze veterano in una scuola media e in una scuola superiore, posso vedere come Quandary possa essere veramente utile per mettere in pratica alcune abilità di pensiero critico generale, le quali sono negli standard del curriculum di scienze del Massachusetts (e probabilmente anche negli standard di altri Paesi):

- distinguere tra fatti (dati osservati) e opinioni
- correlare fatti con ipotesi (soluzione proposta nel gioco)
- valutare la quantità e la qualità (fatti) per decidere quale ipotesi (soluzione) verificare.

Gli studenti possono anche imparare i processi di ricerca in biologia: per esempio, i biologi cercano (e a volte trovano) medicinali chimici prodotti da esseri viventi, che possono essere usati per trattare le malattie del corpo umano.

Inoltre, quando Quandary viene giocato a coppie/gruppi, può incoraggiare il dibattito scientifico anch'esso nei curriculum standard dello stato, come comunicare e difendere argomenti scientifici”.

Quandary ha un immenso potenziale nelle classi di lingue. Ogni capitolo prevede ampie opportunità per l'acquisizione contestualizzata del vocabolario, e la fase di distribuzione delle carte nello specifico, fornisce un ottimo spazio per aumentare la consapevolezza del linguaggio esaminando la struttura e il tono del linguaggio usato per affermare opinioni e quello usato per affermare fatti. Come risultato, questo gioco può essere un ottimo punto di partenza per aumentare l'alfabetizzazione digitale degli studenti aiutandoli nella comprensione del tono del linguaggio pragmatico leggendo le dichiarazioni dei coloni.

Inoltre, il gioco si presta bene a una varietà di livelli di abilità (base e avanzato). Gli studenti con livelli di competenza relativamente bassi sono in grado di impegnarsi in un significativo esame a livello di parole e le registrazioni audio delle risposte dei coloni consentono l'esplorazione multimodale dei contenuti. Per gli studenti più avanzati, il gioco fornisce impalcature per discussioni su pragmatica, moralità culturale e implicazioni nel mondo reale. Poiché il tempo di gioco è più breve rispetto ad altri, c'è spazio per attività di estensione creative e potenzialmente lunghe. Ciò consente al gioco di essere adattato anche agli studenti delle classi più avanzate. Il pregio più grande di Quandary è la sua flessibilità d'uso, che ne fa uno strumento coinvolgente per qualsiasi lezione di lingua.



<p><b>Tempo necessario</b></p>	<p>Ci sono Quattro episodi (scenari) in Quandary. Ciascuno si può completare in 20-30 minuti, a seconda dalla velocità del giocatore e della profondità di interazione.</p> <p>Il Sistema di registrazione di Quandary permette ai giocatori di salvare i loro progressi dopo ogni episodio e tornare facendo l'accesso in un momento diverso. Non è necessario registrarsi per giocare, però in questo caso i progressi non verranno salvati.</p>
<p><b>Immagini o altri Documenti</b></p>	<p>Sul sito web è possibile trovare tutte le informazioni necessarie per implementare con successo l'espansione di Quandary come parte del tuo insegnamento, tra cui una pratica guida per l'insegnante, video di implementazione dell'aula, piano delle lezioni e foglio di lavoro.</p>  
<p><b>Suggerimenti</b></p>	<p>Ci sono forum degli insegnanti in cui sono forniti molti esempi ed esperienze.</p>



Fonte

Quandary è stato prodotto dal [Learning Games Network](https://learninggamesnetwork.org/).  
<https://quandarygame.org>

Il gioco è tracciato negli standard del Common Core.

