**MATERIALS TO ANNEX  
Project documentation**

**Lotto 2 P2.3b**

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJECTIVES** | **Piano di sensibilizzazione e di team building destinato alla rete agenziale** |
| **EDITORIAL PLAN** | **Erogazione in aula di durata complessiva di 4 ore** |
| **TEACHING METHODOLOGY** | **Il modello è quello della “gamification collaborativo-competitiva”. Partendo da uno storytelling introduttivo, i team dovevano strutturarsi e per risolvere un caso di “crimine cyber” Il game si sviluppa secondo uno schema ad albero, al fine di permettere la generazione di connessioni che rispettino la relazione “causa-effetto” nelle possibili decisioni che generano gli avanzamenti di stato. Nel corso del gaming il docente gestiva gli “imprevisti” che costringeva il team a ideare “percorsi alternativi”. Ogni “caso” risolto con successo permetteva alla squadra di ottenere punti (punti bonus per i più e per la soluzione degli imprevisti** |
| **CONTENTS COVERED** | **Aspetti evoluti della cybersecurity** |
| **FORMAT AND TOOLS USED** | **Aula, “pen and paper”, simulazione top table** |