

UN VIDEOGIOCO PER SALVARE IL MONDO - ISTRUZIONI

Introduzione

“Un videogioco per salvare il mondo” è un protocollo di intervento di Horizon Psytech & Games per quello che riguarda il tema dell’educazione digitale, in particolare ai videogiochi. Esso prevede l’ideazione e la realizzazione di un piccolo videogioco educativo, pensato e creato dai destinatari dell’intervento, lavorando nell’ottica della psicologia positiva. Assumendo che i ragazzi siano i veri esperti di videogiochi contemporanei, gli si chiede di attivare le proprie risorse per adeguare il loro concetto di videogioco in funzione di un bisogno sociale soggettivamente vissuto come prioritario e adeguato all’attività. Tali risorse vanno poi convogliate nella realizzazione di un prodotto digitale, ma educativo, che possa aiutare ad estinguere, o quanto meno migliorare, il bisogno in questione.

Il concetto che ne sta alla base è quello di mostrare ai ragazzi che i videogiochi non sono esclusivamente quei prodotti poco apprezzati dai genitori che vengono comprati o scaricati, ma che possono essere un’attività in cui direzionare la propria passione e la propria fantasia, con finalità prosociali.

Strumenti necessari

Computer (almeno 4);

Programma di sviluppo (consigliato RPG Maker o Scratch) con competenze di utilizzo;

Programma di realizzazione grafica (consigliato Canva o Power Point) con competenze di utilizzo

Chiavette USB.

Slide di presentazione dell’attività (scaricabili da HZ-Kit).

Target

L’intervento è pensato per il contesto scolastico e si dedica a gruppi classe con un numero variabile di alunni (indicativamente tra i 10 e i 20).

Durata

Dalle 8 alle 16 ore (a seconda del livello di profondità del prodotto).

Abilità sollecitate

- Lavoro in team;
- Comunicazione efficace;

- Rispetto dei ruoli;
- Competenze specifiche digitali (programmazione, disegno, scrittura);
- Creatività;

L'attività

Quest'attività prevede la progettazione e la realizzazione di un videogioco con una finalità prosociale. L'attività si svolge su più fasi: ideazione, progettazione, realizzazione e presentazione.

1. Ideazione: Si spiega l'attività e il suo obiettivo. Dopodichè si chiede al gruppo classe di identificare un problema presente nella loro quotidianità. Si sceglie quindi una tematica, basandosi su quanto emerso dagli allievi e poi si chiede di strutturare un tipo di gioco che possa insegnare agli interessati a correggere il problema. Si adeguano le aspettative al programma di sviluppo (specificando che sarà un piccolo progetto e che dunque non dev'essere paragonato ai grandi titoli) e si danno le linee guida per il lavoro.
2. Progettazione: prima di sviluppare il videogioco, viene progettato con carta e matita. Si dividono i ragazzi in 4 gruppi (programmatori, grafici, narratori e team marketing) e ad ognuno viene affidato un compito specifico.
3. Realizzazione: i prodotti cartacei vengono trasposti in digitale, sempre mantenendo la divisione in gruppi. Compare una nuova categoria: il beta tester.
4. Presentazione: il prodotto viene presentato davanti a terzi (solitamente alla scuola) e distribuito a chi lo desidera, tramite le chiavette USB.

Di seguito vengono riportati i vari ruoli e le loro funzionalità.

Gruppo	Funzione progettazione	Funzione sviluppo
Programmatori	Ideano le regole del gioco (livelli, regolamento, condizioni di vittoria o sconfitta, ecc).	Usano il programma di sviluppo per creare il sistema di gioco (eventi, regole, gameover, ecc).
Grafici	Disegnano sfondi e personaggi	Fanno la parte di disegno digitale e poi danno i prodotti da integrare nel gioco ai programmatori.
Narratori	Scrivono la trama e definiscono i personaggi (personalità, storia, caratteristiche).	Riportano quanto scritto in un documento word e scrivono il copione del gioco che poi danno ai programmatori.
Team Marketing	Progettano le pubblicità (volantini, presentazione, eventi, diffusione del titolo) e saranno coloro che la presenteranno.	Realizzano le pubblicità digitalmente con canva (volantini, trailer, post, ecc).
Beta Tester	Non presenti	Quando un gruppo assolve la sua funzione prima degli altri, i suoi partecipanti diventano Beta Tester. Essi avranno il compito di provare le versioni preliminari del gioco e di scovarne i bug (gli errori). Questi saranno riportati in un documento che verrà poi inviato ai programmatori.

Regole

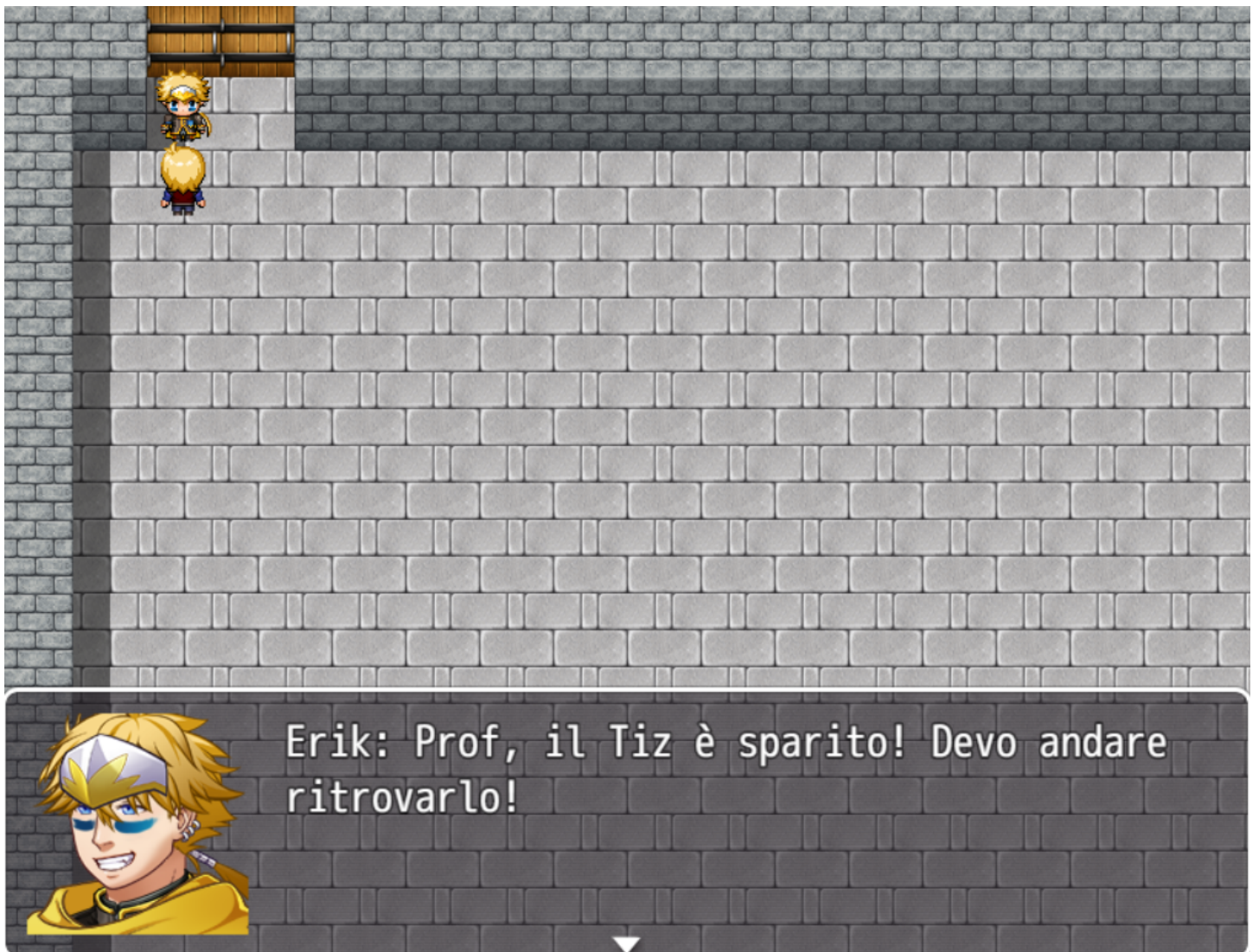
1. Il tema del gioco viene scelto democraticamente dal gruppo classe.
2. I gruppi lavoreranno in maniera indipendente.
3. Ogni gruppo avrà un capogruppo. Solo quest'ultimo potrà spostarsi dalla propria postazione ed interagire con gli altri gruppi.

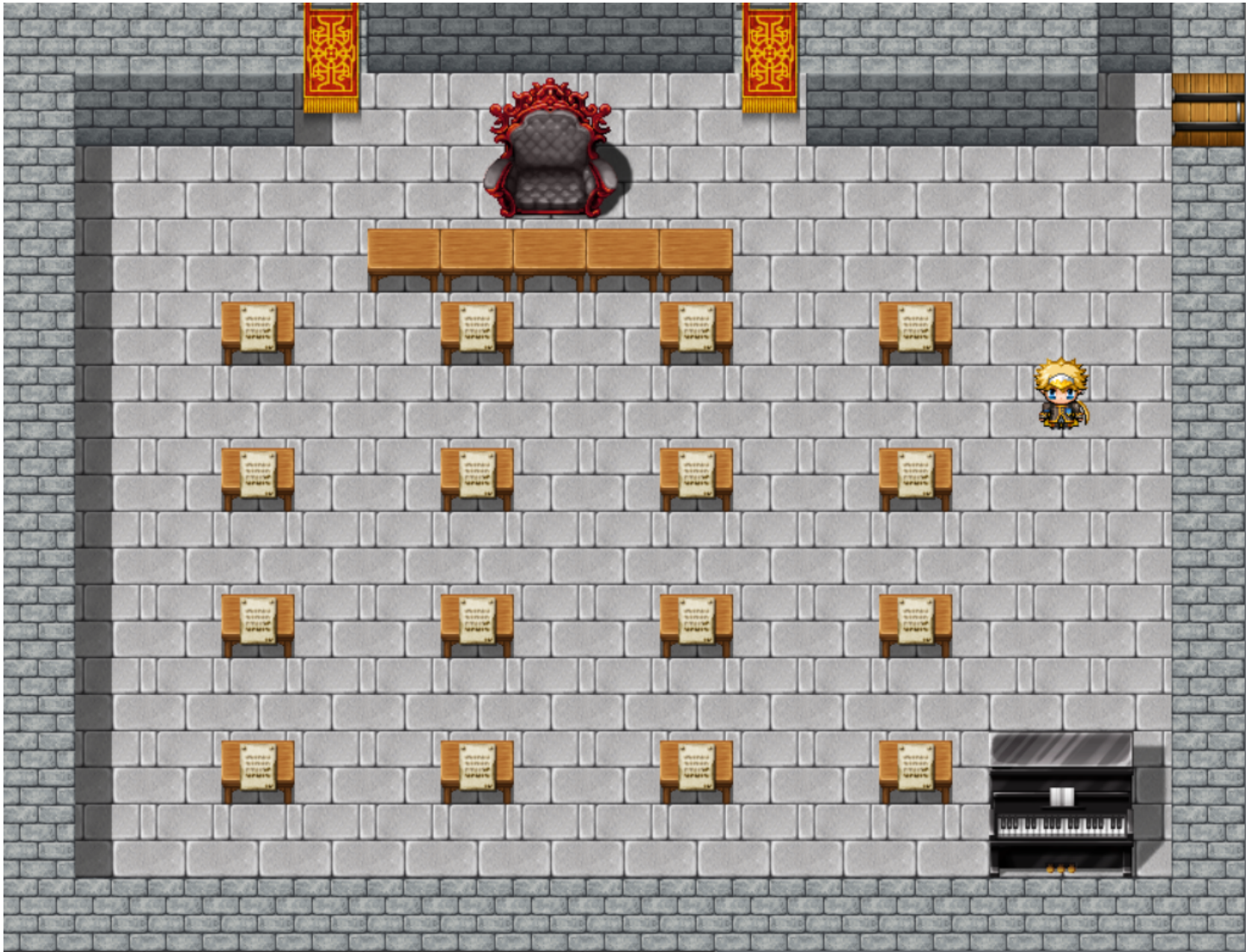
4. Ogni 45 minuti viene indetta una riunione in cui i capogruppo e il formatore si ritroveranno ad un tavolo per scambiarsi le necessità dei propri gruppi di lavoro e per condividere il procedere.
5. Il formatore si occupa ad inizio fase di sviluppo di spiegare gli strumenti digitali ai vari membri dei gruppi.

Esempio

Di seguito un esempio di intervento.

I ragazzi hanno scelto il tema di aiutare il bidello della scuola (Tiz) a far rispettare le regole di pulizia, nell'interesse di tutti. Divisi in team, hanno realizzato una narrazione per cui il bidello viene rapito ed è compito dei ragazzi ripulire la scuola in primis e poi liberare il bidello. I personaggi sono stati disegnati e sviluppati in termini personologici, per poi essere trasposti digitalmente. Intanto, il videogioco viene realizzato come una narrazione lineare, dove per poter procedere bisognava risolvere alcuni compiti (domande sulle materie scolastiche, cacce al tesoro, mini-sfide). Il team di marketing invece ha realizzato dei post da mettere sul sito scolastico e dei volantini da distribuire, oltre a strutturare la presentazione davanti a tutta la scuola, prevista per il giorno prima delle vacanze di natale. Di seguito alcuni screen del prodotto sviluppato e di un volantino.







Parigi, Berlino, Londra, Mosca, Roma e Madrid.
Berna, Belgrado, Atene e Minsk
Arogno, Parigi e Mosca
Non lo so, non ho studiato



Dimmi le capitali dei principali stati Europei.

TIZ SIMULATOR

PREPARA LA SCUOLA PRIMA CHE ARRIVINO GLI ALLIEVI!

DIVENTERAI UN TIZ!

RIUSCIRAI A PULIRE COME IL TIZ?

SCARICALO E AVRAI SUBITO UNA RICOMPENSA!

