

GAME DESIGN

MODELLI METODOLOGICI

CLASSIFICAZIONE





PARTECIPATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, nei quali i giovani danno vita al processo e sono coinvolti in tutte le fasi di creazione del gioco. L'obiettivo principale del progetto è quello di creare un gioco che promuova l'inclusione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si collabora in piccoli gruppi, con partecipazione guidata in alcune fasi del progetto. Condivisione del processo creativo e della ricerca di informazioni necessarie a realizzare e verificare i contenuti del gioco. Il processo parte dall'obiettivo di utilizzare il gioco prodotto come strumento di inclusione sociale. Tempistiche lunghe: da 6 mesi a più di un anno. Un solo gioco creato. Il tema del gioco è strettamente legato alla vita e alle esperienze quotidiane dei futuri giocatori.

PARTECIPANTI

Prevalentemente membri di ONG o utenti di centri giovanili. Ricoprono allo stesso tempo il ruolo di promotori e partecipanti.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Volontari ed esperti selezionati per aiutare a sviluppare alcune componenti del gioco (ad es. l'idea e la trama; la grafica; il codice, se si tratta di un videogioco...).

STRUTTURA

Struttura aperta, sviluppata man mano. Si concretizza in un misto di laboratori, collaborazione tramite riunioni e canali di comunicazione specifici, e feedback ricevuto dagli esperti.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Membri dell'associazione e talvolta esperti esterni per completare specifici processi o compiti.

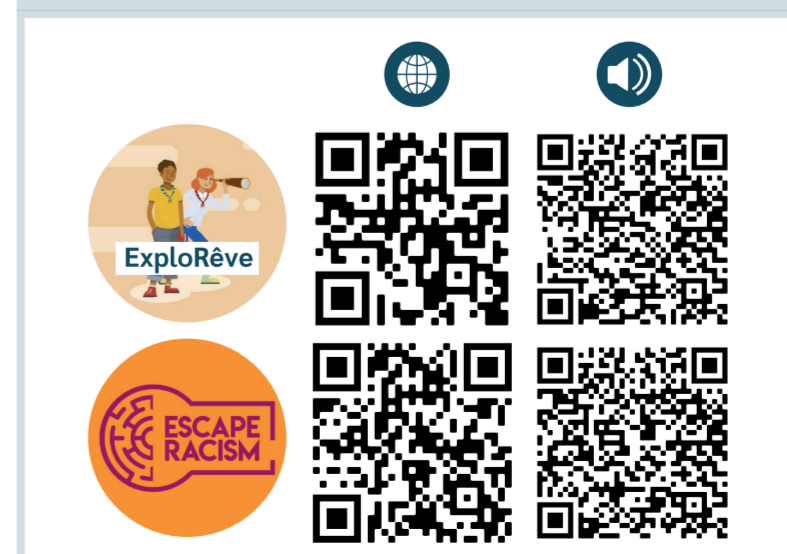
COMPETENZE PERSONALI

Creatività	●●●●●
Resilienza	●●○○○
Problem solving	●●●●●
Adattabilità	●●●●●
Comunicazione	●●●●○
Pensiero critico	●●●○○

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione	●●●●●
Coinvolgimento	●●●●●
Rispetto	●●●○○
Empatia	●●●●●
Processi decisionali democratici	●●●●○
Pratiche di cittadinanza attiva	●●●●●

ESEMPI





TRASFORMATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, ai quali i giovani partecipano con l'obiettivo prefissato di creare uno o più giochi. I giovani sono coinvolti in tutte le fasi di sviluppo del gioco o giochi. L'obiettivo principale di progetti di questo genere è quello di apprendere come si sviluppa un gioco dalla a alla zeta, sviluppare le competenze dei partecipanti e creare uno o più giochi che promuovano l'inclusione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti

● Giovani non coinvolti

● Obiettivo principale

● Obiettivo secondario

● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si collabora in piccoli gruppi, ognuno responsabile della creazione di un gioco, mettendo in campo le proprie conoscenze e competenze per realizzarne e verificarne i contenuti. Tempo specifico assegnato per la realizzazione dei giochi, combinando teoria e pratica: da 3 giornate di lavoro a 2 mesi. I partecipanti si sentono personalmente coinvolti dai temi e dagli obiettivi del gioco, perciò è essenziale che alla fine del progetto si producano dei giochi testati e pienamente giocabili, e che questi vengano effettivamente giocati con altri gruppi di partecipanti.

PARTECIPANTI

Prevalentemente membri di ONG, utenti di centri giovanili o studenti (scuole secondarie e università). Profili eterogenei, a seconda del target specifico del progetto.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Volontari e youth worker (membri dello staff) di ONG o istituzioni coinvolte, e formatori esperti.

STRUTTURA

Tipicamente, corsi di formazione o laboratori con programmi prestabiliti. Questo modello offre formazione specifica sul potenziale dei giochi e dell'apprendimento basato sul gioco, sulla creazione di giochi, e sulle tematiche generali che i giochi affronteranno.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Uno o più facilitatori e formatori esperti. Le relazioni che si creano tra i partecipanti membri del gruppo sono importanti quanto il risultato finale (ovvero il gioco).

COMPETENZE PERSONALI

- Creatività ●●●●●
- Resilienza ●●●○○
- Problem solving ●●●○○
- Adattabilità ●●●○○
- Comunicazione ●●●●●
- Pensiero critico ●●●●●

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- Collaborazione ●●●●●
- Coinvolgimento ●●●●●
- Rispetto ●●●○○
- Empatia ●●●○○
- Processi decisionali democratici ●●●●●
- Pratiche di cittadinanza attiva ●●●●●

ESEMPI





COLLABORATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, nei quali i giovani sono coinvolti durante alcune fasi dello sviluppo di un solo gioco educativo, relativo a tematiche prestabilite dai promotori del progetto. L'obiettivo principale del progetto è quello di sviluppare le competenze dei partecipanti legate all'inclusione, e di creare un gioco volto a promuovere l'inclusione e la trasformazione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si lavora insieme tramite processi partecipativi guidati e pianificati. Talvolta il progetto include un corso di formazione per meglio sviluppare le dinamiche o i contenuti del gioco. Tempistiche molto lunghe: dai 15 ai 20 mesi, con diversi gruppi di partecipanti coinvolti per creare e testare un unico gioco. Il tema del gioco è scelto dai promotori del progetto. La fase di test del gioco è una parte essenziale del processo, così come lo sono l'utilizzo effettivo e la diffusione del gioco stesso.

PARTECIPANTI

Prevalentemente membri di ONG, utenti di centri giovanili, e più in generale giovani di qualsiasi tipo.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, professionisti membri delle istituzioni coinvolte (per creare e testare il gioco) professionisti per produrre il gioco, e in alcuni casi formatori esperti.

STRUTTURA

Il progetto è sviluppato da professionisti (individui, membri dello staff di organizzazioni, istituzioni o centri giovanili coinvolti...), con la partecipazione dei giovani in alcune fasi e con alcune mansioni specifiche.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Facilitatori e membri dello staff di ONG.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività	●●●●○
Resilienza	●●●○○
Problem solving	●●●●●
Adattabilità	●●●●●
Comunicazione	●●●○○
Pensiero critico	●●●●●

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione	●●●●○
Coinvolgimento	●●●○○
Rispetto	●●●●●
Empatia	●●●●●
Processi decisionali democratici	●●●●●
Pratiche di cittadinanza attiva	●●●○○

ESEMPI





FORMATIVO



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi non-formali, ai quali i giovani partecipano per creare uno o più prototipi di giochi. I giovani sono coinvolti in tutte le fasi del processo di creazione e sviluppo del gioco, ma il progetto non include la successiva fase di disseminazione e diffusione dei giochi realizzati. L'obiettivo del progetto è principalmente quello di apprendere e sperimentare attivamente il processo di creazione di un gioco.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si lavora in piccoli gruppi tramite processi partecipativi guidati e pianificati. I partecipanti sono profondamente interessati ad apprendere come creare un gioco che possano utilizzare in progetti futuri. Ogni gruppo crea un gioco diverso, tipicamente fermandosi alla forma di un prototipo. In molti casi, manca una fase strutturata di test dei prototipi (o è molto breve) e non ci si concentra sulla disseminazione del prodotto finale. Il tempo dedicato allo sviluppo del gioco è limitato e programmato: da 8 giorni a 9 mesi, a seconda della struttura del progetto.

PARTECIPANTI

Giovani con diversi profili a seconda delle tematiche affrontate dal singolo progetto.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, e formatori esperti.

STRUTTURA

Corsi di formazione ai quali i giovani partecipano per via di un loro interesse specifico nella tematica, nel potenziale dei giochi come risorsa educativa, o nel processo di creazione di un gioco.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Facilitatori e formatori esperti per sessioni di formazione specifiche.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività	●●●●●
Resilienza	●●●○○
Problem solving	●●●●●
Adattabilità	●●●○○
Comunicazione	●●●○○
Pensiero critico	●●●●●

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

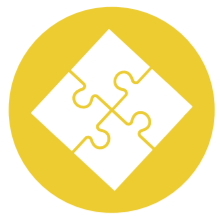
Collaborazione	●●●●●
Coinvolgimento	●●●●○
Rispetto	●●●○○
Empatia	●●●○○
Processi decisionali democratici	●●●●○
Pratiche di cittadinanza attiva	●●●●○

ESEMPI

Roll the Dice
A TRAINING COURSE ABOUT EDUCATIONAL GAMES

Escape Room Bullying

Ludoratory



CURRICOLARE



Contesti educativi formali

Progetti sviluppati in contesti educativi formali (istituti superiori o università), in cui i giovani studenti creano dei prototipi di giochi legati ad argomenti specifici del loro corso di studi. I giovani sono coinvolti in tutte le fasi di creazione e sviluppo del gioco, ma solitamente il progetto non include una fase di disseminazione e diffusione dei giochi creati. L'obiettivo principale del progetto è quello di sviluppare le competenze dei giovani legate all'inclusione e le loro conoscenze legate all'argomento specifico scelto.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Si lavora in piccoli gruppi tramite processi partecipativi guidati e pianificati. Ogni gruppo crea un gioco diverso, tipicamente fermandosi alla forma di un prototipo e senza procedere alle fasi di test e disseminazione. Ci si concentra sullo sviluppo delle competenze accademiche dello studente, così come della loro conoscenza e analisi critica delle tematiche sociali affrontate dai giochi. Gli argomenti sono selezionati dai promotori, che solitamente sono le scuole o università. La fase di sviluppo è limitata e pianificata in modo da durare tra i 3 e i 6 mesi, in linea con il calendario accademico.

PARTECIPANTI

Prevalentemente studenti di istituti superiori o università, per i quali la partecipazione è obbligatoria.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Insegnanti, youth worker (membri dello staff) di ONG, ed esperti di game design o grafici professionisti.

STRUTTURA

Progetto sviluppato in istituti superiori o università, facilitato da professionisti esterni con la partecipazione dei giovani. I risultati sono valutati formalmente dai docenti.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Insegnanti e facilitatori.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività ●●●●●
 Resilienza ●●●○○
 Problem solving ●●●●●
 Adattabilità ●●●○○
 Comunicazione ●●●●●
 Pensiero critico ●●●○○

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione ●●●●●
 Coinvolgimento ●●●○○
 Rispetto ●●●●●
 Empatia ●●●●●
 Processi decisionali democratici ●●●●○
 Pratiche di cittadinanza attiva ●●●○○

ESEMPI





MISTO



Contesti educativi formali



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi formali (istituti superiori o università) e in contesti educativi non-formali, in cui i giovani partecipano ad alcune fasi dello sviluppo di un unico gioco educativo relativo a tematiche prestabilite dai promotori del progetto. Se il progetto è sviluppato da scuole o università, l'argomento del gioco è relativo al corso di studi. L'obiettivo principale del progetto è quello di sviluppare le competenze dei giovani relative all'inclusione, e di creare un gioco che promuova l'inclusione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Ciascun progetto ha una struttura diversa (lavoro in piccoli gruppi, lavoro individuale con sistema di feedback, divisione dei compiti con scadenze precise...) all'interno di un processo guidato. Le tempistiche sono molto variabili: da 4 ore (per la creazione rapida e il test di contenuti) fino a 1 intero semestre (compreso un corso di formazione per sviluppare le dinamiche di gioco). Con questo modello viene sviluppato un solo gioco che mette in connessione le competenze accademiche degli studenti con un tema di rilevanza sociale.

PARTECIPANTI

Prevalentemente studenti di istituti superiori o università (per i quali la partecipazione è obbligatoria), o utenti di centri giovanili.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, insegnanti, esperti di game design o grafici professionisti, professionisti di centri giovanili e volontari.

STRUTTURA

Progetto sviluppato in istituti superiori, università o centri giovanili, con un'ampia varietà di attività (corsi di formazione, laboratori, lavoro individuale, gruppi di lavoro...).

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Prevalentemente membri dello staff di ONG e professionisti dei centri e degli istituti coinvolti.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività ●●●●○
 Resilienza ●●○○○
 Problem solving ●●●●○
 Adattabilità ●●●●●
 Comunicazione ●●●●○
 Pensiero critico ●●●●○

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione ●●●●●
 Coinvolgimento ●●●○○
 Rispetto ●●●○○
 Empatia ●●●●○
 Processi decisionali democratici ●●●●●
 Pratiche di cittadinanza attiva ●●●○○

ESEMPI





CONSULTIVO



Contesti educativi formali



Contesti educativi non-formali

Progetti sviluppati in contesti educativi formali e non-formali o creati da soggetti esterni, nei quali i giovani sono coinvolti esclusivamente nella fase di test del gioco (che è creato dai promotori del progetto). L'obiettivo principale del progetto è quello di creare un gioco che promuova l'inclusione sociale tra i giovani.



● Giovani coinvolti ● Giovani non coinvolti



● Obiettivo principale ● Obiettivo secondario ● Non è tra gli obiettivi

SVILUPPO

Questo modello tende a sviluppare un solo gioco specifico, sotto la guida delle organizzazioni promotrici. I giovani partecipano a sessioni mirate a testare il gioco in maniera approfondita e a dare un feedback sulle meccaniche, le tematiche o i contenuti del gioco e l'integrazione di queste ultime nello stesso. Le tempistiche vanno da 2 ore (per un test rapido) a 8 ore (per test più lunghi, con discussioni e suggerimenti per migliorare il gioco). Questo modello facilita il coinvolgimento di un ampio numero di giovani per uno stesso gioco.

PARTECIPANTI

Prevalentemente studenti di istituti superiori o università (per i quali la partecipazione è obbligatoria), o utenti di centri giovanili.

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI

Youth worker (membri dello staff) di ONG, insegnanti, esperti di game design o grafici professionisti, professionisti di centri giovanili e volontari.

STRUTTURA

Progetto per sviluppare un unico gioco, con il coinvolgimento dei giovani alla fase di test e miglioramento dei contenuti dello stesso. Tutte le attività sono guidate dai promotori del progetto.

SUPPORTO E TUTORAGGIO

Prevalentemente membri dello staff di ONG e professionisti dei centri e degli istituti coinvolti.

COMPETENZE PERSONALI

Creatività ●○○○○○
 Resilienza ●●●○○○
 Problem solving ●●●○○○
 Adattabilità ●○○○○○
 Comunicazione ●●●●●●
 Pensiero critico ●●●●●●

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Collaborazione ●●●○○○
 Coinvolgimento ●●○○○○
 Rispetto ●●●●○○
 Empatia ●●●○○○
 Processi decisionali democratici ●●●●●●
 Pratiche di cittadinanza attiva ●●○○○○

ESEMPI

The forest tribe