



**Adattamento del contenuto di apprendimento per studenti
DSA**

Cosa sono i disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)?

Documento guida pre- produzione

Introduzione

I giochi seri promuovono il coinvolgimento degli studenti e sono un grande strumento di apprendimento. Tuttavia, progettare un gioco coinvolgente ed educativo può essere una vera sfida.

Presentiamo qui un quadro di riferimento ed una checklist per aiutare gli esperti della disciplina a partecipare alla progettazione ed ideazione di un progetto di gioco insieme agli sviluppatori.

Cosa si dovrebbe tenere in considerazione

Il quadro di riferimento progettuale sull'arte di un gioco serio (Ryerson University, n.d.)

Questo quadro di riferimento si focalizza sulla fase precedente alla produzione poiché è quella in cui gli esperti della disciplina saranno più utili al processo.

Il [video](#) seguente spiega il quadro di riferimento: mira ad aiutare le idee di brainstorming ed ordinarle secondo 4 elementi: apprendimento, storytelling, gioco ed esperienza dell'utente. [Qui](#) potete trovare la guida completa in formato Pdf.

Per incentivare le idee, i membri della squadra possono usare le [carte di ideazione che sono allegate a questo quadro di riferimento.](#)

Il nostro progetto di gioco personalizzato

Al fine di aiutarti a pianificare il tuo gioco e pensare a tutti i suoi aspetti, abbiamo creato un progetto di gioco: domande da porsi durante la creazione del gioco stesso.

Obiettivi di apprendimento

- Quali sono gli obiettivi di apprendimento del gioco?
- Il livello (A1-B2)?
- Le abilità (listening, speaking, writing, reading)?

Il target di riferimento

- Età degli studenti, caratteristiche, genere, competitività e precedente esperienza con i videogiochi.
- Età di riferimento del gioco.
- Bisogni speciali: gli studenti con disabilità sarebbero esclusi?
- Genere e differenza razziale: nella scelta dei personaggi, lingua, o situazioni, il gioco offende o manca di rispetto ad un particolare gruppo di studenti?

- Numero di giocatori: quanti studenti possono giocare contemporaneamente? Troppi saranno lasciati senza fare niente?
- Il ruolo dell'insegnante: osservatore passivo o partecipante attivo?

Concezione

Il tema del gioco

- Quale idea/tema esprime il gioco?
- Descrive il personaggio/entità principale?
- Qual è il tono della storia?

Micro-Gioco

- Qual è il puzzle/schema centrale del gioco?

Quali sono:

- L'obiettivo?
- Le costrizioni e gli ostacoli (sfida)?
- Le azioni che il giocatore dovrà compiere (per la maggior parte del tempo di gioco)?

Formalizzare il puzzle/schema principale del gioco in una tabella: un circuito di azioni e stati.

Fornire un prototipo cartaceo di immagine che mostra la meccanica di gioco:

- Quali sono le 3 C? personaggi, controlli, camera?
- Come il nucleo del gioco comprende il contenuto di apprendimento?
- Come il micro-gioco supporta il tema del gioco o le idee espresse?
- Intorno al nucleo di gioco, descrivi 3 sezioni che lo modificano, crea variazioni intorno ad esso e genera situazioni di gioco e/o difficoltà (esempi: comportamenti del nemico, variazioni, timers e soglia di punteggi...).

Macro-progetto

- Come procederanno nel corso del gioco la difficoltà ed il giocatore? Sono collegati alla diegesi? (geografia, ostacoli, abilità...)
 - Il giocatore necessita di conoscenza/contenuto appreso dal mondo reale per avanzare nel gioco?
- Quali feedback riceverà il giocatore per comprendere se ciò che fa è giusto/sbagliato?
- Qual è la trama della storia e come si svelerà?
 - Chi è il protagonista e qual è la situazione iniziale?
 - Qual è lo scopo del personaggio principale? Perché?
 - Qual è l'elemento di interruzione nel mondo virtuale, o il desiderio del personaggio?
 - In quale situazione avventurosa/familiare si trova il personaggio?
 - Quali ostacoli affronterà il personaggio per adattarsi alla nuova situazione?
 - Descrivi cosa e come il protagonista trova la cosa che vuole o qualcosa che lo aiuta nella sua avventura.
 - Descrivi il prezzo che il protagonista deve pagare e come lo cambia.
 - Descrivi come il protagonista torna alla situazione iniziale e come gli ostacoli lo mettono alla prova.
 - Descrivi come il personaggio è cambiato quando torna alla situazione iniziale. Qual è la prova finale? perché il protagonista può superarla ora?
- Quali emozioni/alti e bassi sperimenta il giocatore? Cosa genererà mistero, sorpresa e novità?
 - Come sono tradotti in situazioni di gioco/livelli (pressione, difficoltà, situazioni/pezzi di gioco)?
- Quali sono i macro circuiti di gioco? Come sono inseriti uno nell'altro?
 - L'obiettivo del gioco?
 - Quali sono i livelli e i loro obiettivi?

- Quali sono le situazioni all'interno dei livelli?
- I livelli come corrispondono ai passaggi della trama?

Estetica del gioco

- Qual è l'atmosfera del gioco?
- Fornisci una mood board (immagini ispiratrici per dare il senso dell'estetica del gioco).

Sequenza pedagogica

- Come dovrebbe l'insegnante usare il gioco in classe?
 - Dare consigli
 - Resoconto di una sessione ed esercizi o livelli complementari (relazione/saggio sulla sessione di gioco, scoperte all'interno del gioco, livelli da fare a casa)
 - Attività collaborative (forse il gioco presenta un aspetto collaborativo: scrivere un wiki su di esso, condividere tattiche o scoperte (schemi/debolezze del capo) tra studenti...)
 - Resoconto di gioco ed esercizi complementari (relazione/saggio sulla sessione di gioco, scoperte all'interno del gioco)
 - conoscenza del mondo reale (elementi culturali) che fornisce chiavi per comprendere il gioco: contesto, significato, storia, personaggi.
 - Attività di apertura che utilizza questi elementi
 - Consigli, suggerimenti, aiuto per giocatori in difficoltà
- Il gioco fornisce un diario/riassunto che sarà aggiornato con l'avanzare del giocatore? Può essere usato come modo per espandere/revisionare ciò che è stato appreso nel corso del gioco?
- Il gioco fornisce un sistema di punteggio per tracciare il progresso del giocatore?

Conclusione

Abbiamo presentato qui il quadro di riferimento “Art of serious game design” insieme ad un piano di gioco: rispondere alle domande che pone ti costringerà a pensare alle componenti del gioco e, auspicabilmente, ti aiuterà a concepire un gioco ben progettato.

Risorse e riferimenti:

- Digital Education Strategies, The Chang School of Continuing Education, Ryerson University. (n.d.). The Art of Serious Game Design. pressbooks.library.ryerson.ca
<https://pressbooks.library.ryerson.ca/guide/open/download?type=pdf>
- Design, Play and Experience
(DPE) Framework, developed by Winn (2009)



Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del Progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Maggiori informazione su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>