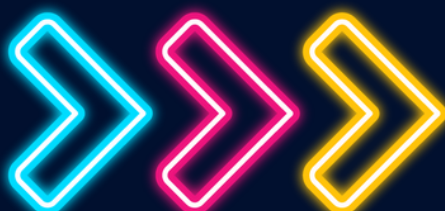




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Guida all'implementazione

<https://www.videogames4good.eu>

Il presente progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. La presente pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero di progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas



INTRODUZIONE



Questa guida all'implementazione illustra cosa è emerso quando le risorse del progetto sono state testate in contesti educativi reali presso i diversi partner: in Belgio, Francia, Lettonia, Italia e Repubblica Ceca.

Il suo scopo non è solo quello di presentare le attività, ma anche di raccontare come sono state vissute da 24 educatori e 195 giovani, affinché altri formatori possano adattare e riutilizzarle con sicurezza.

La guida raccoglie le pratiche, le osservazioni e le sfide più utili individuate durante i test sul campo.

Mette in evidenza ciò che ha funzionato bene, ciò che ha richiesto attenzione e ciò che ha aiutato i partecipanti a confrontarsi più profondamente con i temi dei videogiochi, della rappresentazione, dell'inclusività, dell'imprenditoria sociale e dell'alfabetizzazione digitale.

Piuttosto che fungere da manuale tecnico, questo documento è concepito come un supporto pratico per educatori, operatori giovanili e formatori. Offre esempi di facilitazione di successo, suggerimenti per l'organizzazione e riflessioni su come creare esperienze di apprendimento significative attraverso metodi ludici, pratici e riflessivi.



IN SINTESI



I test sul campo hanno dimostrato che le risorse risultano più efficaci quando vengono utilizzate in modo attivo, partecipativo e ben strutturato.

I piccoli gruppi, le istruzioni chiare, gli approcci ludici, i formati fisici o tattili e i momenti di riflessione approfondita hanno aiutato i partecipanti a entrare in sintonia con le attività e a rendere significativo l'apprendimento.

Una lezione fondamentale del progetto è che il modo in cui un'attività viene condotta è importante tanto quanto il contenuto stesso. Quando i formatori collegano le attività tra loro, concedono tempo per il debriefing e incoraggiano i partecipanti a mettere in relazione gli esercizi con le proprie esperienze, le risorse diventano più significative.

Le pratiche descritte in questa guida hanno lo scopo di ispirare l'adattamento piuttosto che la ripetizione rigorosa.

I formatori sono incoraggiati ad adattare le attività al proprio pubblico, al contesto e agli obiettivi, mantenendo al centro del processo di apprendimento i principi fondamentali di coinvolgimento, inclusione, riflessione e rilevanza pratica.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [1]: ricorrere ad attività ludiche, fisiche e collaborative per introdurre concetti complessi **[Belgio]:**

- **Perché questo approccio funziona**

Questa buona pratica si basa sul principio secondo cui **i giovani apprendono in modo più efficace attraverso il gioco, il movimento e la collaborazione.**

Le ricerche sulla gamification dimostrano che l'apprendimento esperienziale aumenta il coinvolgimento, la ritenzione delle conoscenze e il pensiero critico (Baah et al., 2024).

Ciò è ancora più vero quando si affrontano argomenti astratti o delicati come la rappresentazione stereotipata, l'inclusività e l'imprenditoria sociale.

Incorporando gli obiettivi di apprendimento in sfide ludiche, i partecipanti sono più disposti a impegnarsi, a condividere opinioni e a riflettere sulle proprie esperienze. Questo approccio abbassa anche la barriera di accesso per i partecipanti che potrebbero sentirsi meno sicuri nei contesti tradizionali di apprendimento e discussione.

- **Descrizione:**

Composizione e organizzazione del gruppo

L'attività è stata testata con **27 giovani di età compresa tra i 14 e 18 anni**, divisi in **cinque piccole squadre**, ciascuna **accompagnata da un educatore.**

Nota importante: lavorare in piccoli gruppi si è rivelato fondamentale. Ciò ha permesso ai formatori di guidare meglio i partecipanti, adattare il ritmo e garantire che tutti potessero interagire in modo significativo con le risorse.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



I partecipanti si sono alternati tra le diverse postazioni di attività all'interno delle loro squadre.

-Ogni attività è durata circa 30 minuti.

-La sessione si è conclusa con una riflessione collettiva in cui i gruppi hanno potuto condividere le proprie esperienze e riflessioni.

Questo sistema a rotazione ha creato un'**atmosfera ludica**, con piccole sfide ad ogni postazione, evitando l'affaticamento e mantenendo viva l'attenzione.

Il ruolo degli educatori e dei formatori

Gli educatori non erano semplici osservatori passivi. Hanno **facilitato attivamente le attività**, testato personalmente le risorse e stimolato la discussione.

Un coordinatore (di Logopsycom) si è mosso tra i gruppi per garantire la coerenza e fornire assistenza, se necessario.

Questa impostazione era voluta: ha permesso al team di progetto di verificare che gli strumenti potessero essere **compresi e utilizzati in modo autonomo dai formatori esterni** (e non solo dai progettisti).

Nota importante: Concedete ai formatori sufficiente autonomia per appropriarsi degli strumenti.

Ciò favorisce un utilizzo a lungo termine e rafforza la fiducia nell'uso delle risorse anche al di là della fase di prova. Se imparano a utilizzarle autonomamente senza bisogno di aiuto esterno, saranno più propensi a ricorrervi in futuro.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Attività coinvolgenti e divertenti

Sono state testate quattro attività:

- Due attività del WP2A2 (Attività e workshop): “Esplorare la diversità e la rappresentazione nei personaggi dei videogiochi” e “I valori dell’imprenditoria sostenibile e sociale”
- Un’attività basata sulle schede didattiche
- Un’attività creata appositamente per la fase di sperimentazione sul campo e ispirata a Dobble.

Le attività hanno affrontato due temi principali:

- Inclusività e rappresentazione nei videogiochi
- Imprenditoria sociale

Focus sulle attività più divertenti: Dobble e “Le Foulard Liégeois”

- **Dobble: un approccio divertente alla cultura dei videogiochi**

Per presentare la cultura dei videogiochi in modo accessibile e coinvolgente, abbiamo ideato un gioco Dobble personalizzato con personaggi dei videogiochi.

Com’è stato progettato il gioco?

Per il nostro prototipo, abbiamo deciso di includere 31 personaggi dei videogiochi, 6 per ogni carta.

Per assicurarsi che tra due carte qualsiasi vi sia un solo personaggio in comune, è possibile applicare la seguente formula: $n^2 - n + 1$, dove “n” è il numero di personaggi per carta. Nel nostro caso, ogni carta contiene 6 personaggi.

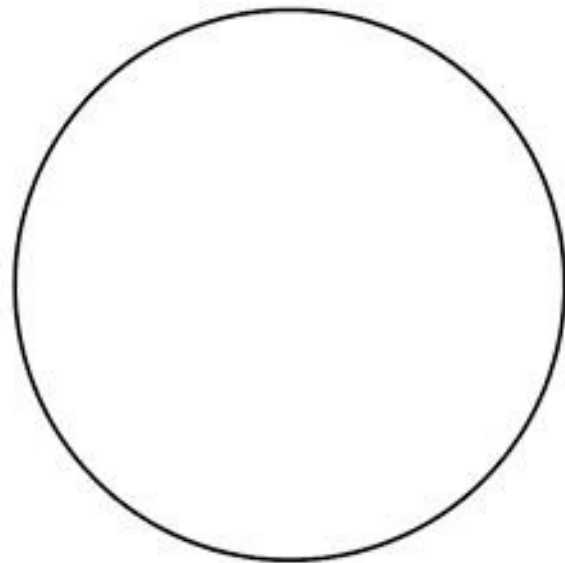
Applicando la formula, otteniamo: $6^2 - 6 + 1 = 31$



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Ciò significa che il set completo conterrebbe 31 personaggi diversi e 31 carte, con esattamente un personaggio in comune tra due carte qualsiasi.



Come si gioca?

Il gioco segue le regole classiche di Dobble:

1. Mescola le carte.
2. Distribuisci una carta a faccia in giù a ciascun giocatore.
3. Metti il mazzo di pesca a faccia in su al centro del tavolo.
4. I giocatori devono cercare di individuare il personaggio identico tra la propria carta e quella al centro.
5. Il giocatore più veloce nomina il personaggio, prende la carta e il gioco prosegue.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Una volta terminato il gioco e quando i giocatori avranno familiarizzato con i personaggi, potrai orientare l'attività in modo naturale verso una discussione guidata.

Se hai bisogno di spunti, ecco alcuni esempi di domande che possono stimolare la discussione:

Domande generali:

- A quali tipi di videogiochi giochi più spesso? Perché?
- Cosa ti piace di più di questi giochi?
- Quando giochi, cosa è più importante per te: la trama, la grafica, i personaggi, la competizione o qualcos'altro?
- Ritieni che i videogiochi influenzino la tua visione del mondo o di certe persone? In che modo?

Domande sui personaggi di Dobble:

- Quali personaggi di Dobble ti sembrano i più "classici" nei videogiochi? Perché?
- Ci sono personaggi che ritieni più originali o inclusivi?
- Quali stereotipi noti in certi personaggi?
- Quali personaggi pensi manchino in questa selezione? Perché?
- Secondo te, i diversi tipi di giocatori riescono a identificarsi facilmente con questi personaggi?



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Domande su inclusività e diversità:

- Hai mai notato una mancanza di diversità in certi videogiochi? In quali ambiti (genere, etnia, corporatura, disabilità, orientamento sessuale, età, ecc.)?
- Quali tipi di persone sono spesso escluse o scarsamente rappresentate nei videogiochi?
- Pensi che la diversità nei videogiochi stia evolvendo? Puoi fare qualche esempio?
- Perché pensi che sia importante che tutti possano identificarsi con un personaggio di un gioco?
- Come può un gioco essere più inclusivo senza risultare moralista o forzato?

Domande di identificazione:

- Cosa ti spinge a scegliere un personaggio piuttosto che un altro (aspetto, abilità, personalità, storia, ecc.)?
- Ti capita mai di scegliere un personaggio completamente diverso da te? Perché?
- Ti è mai capitato di cambiare opinione su un personaggio dopo aver scoperto la sua storia o il suo ruolo nel gioco?
- Hai mai avuto la sensazione che un personaggio rappresentasse bene la tua identità o le tue esperienze? Quale?
- Chi è il tuo personaggio preferito e perché?



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Attenzione: Lasciate spazio alle esperienze personali. Questi momenti spesso sono fonte di apprendimento più profondo, ma possono richiedere una certa sensibilità emotiva da parte del facilitatore.

- **Rendere ludico l'accesso ai materiali didattici: Le Foulard Liégeois**

Anziché distribuire direttamente le schede degli strumenti, i partecipanti se le sono guadagnate attraverso un gioco di squadra fisico.

Due squadre hanno gareggiato per recuperare le schede degli strumenti posizionate al centro di un campo. Le squadre si sono affrontate a distanza di circa 50 metri l'una dall'altra.

A ogni giocatore di ciascuna squadra è stato assegnato il nome di un personaggio di un videogioco.

L'arbitro, in piedi al centro del campo, posizionava uno dei fogli informativi e chiamava un personaggio.

Il giocatore di ciascuna squadra corrispondente a quel personaggio si precipitava quindi a recuperare il foglio e a riportarlo dalla propria parte.

Tuttavia, se il giocatore in possesso del foglio veniva toccato sulla schiena prima di riportarlo dalla propria parte, l'avversario conquistava il punto.

Accadeva anche che venissero chiamati più personaggi contemporaneamente.

Nota importante: Una volta che i giocatori sono stati divisi in due squadre, se il numero dei giocatori non è pari, potete tranquillamente assegnare due personaggi a un singolo giocatore invece di uno solo.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Effetti osservati e impatto:**

Durante lo svolgimento delle attività, le reazioni dei giovani e degli educatori sono state immediatamente “monitorate” (prendendo appunti). Inoltre, sono stati distribuiti a tutti i partecipanti questionari pre-test e post-test per raccogliere ulteriori informazioni.

Queste due attività coinvolgenti e divertenti sono state le preferite dai partecipanti. Il gioco Dobble li ha aiutati ad aprirsi e a parlare più facilmente dell’argomento. D’altra parte, il fatto di guadagnarsi le schede didattiche attraverso un minigioco (le Foulard Liégeois) ha conferito loro un valore maggiore e ha aumentato la motivazione dei giocatori a interagire con esse.

Dopo l'attività, i partecipanti erano chiaramente più consapevoli delle rappresentazioni stereotipate nei videogiochi, ma anche nei media in generale. Alcuni hanno persino condiviso esperienze personali di rappresentazioni stereotipate e/o sottorappresentazioni che hanno avuto un impatto sulla loro vita. Uno scout ha detto: “Sono nero e adoro i giochi online, ma la maggior parte dei personaggi è bianca, e i pochi neri sono spesso cattivi. Non ci avevo mai pensato prima, ma ora mi rendo conto di quanto sia stereotipato”. Hanno associato i contenuti del gioco alle esperienze della vita reale.

- **Testimonianze**

«È strano che Peach sia sempre rosa e in abito da sera, visto che dovrebbe essere una guerriera.»

«Peach è un po’ banale e sembra un po’ stupida. È un peccato perché mi piace e la trovo forte.»

«È bello avere una sfida in più per guadagnarsi le schede tecniche. Le fa sembrare più preziose.»



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Altre riflessioni e consigli**

- I piccoli gruppi favoriscono il coinvolgimento e l'inclusività.
- Le modalità ludiche incoraggiano una discussione sincera su argomenti delicati.
- Il movimento fisico stimola l'attenzione e l'energia.
- La riflessione e il debriefing sono fondamentali per garantire un impatto a lungo termine.
- I formatori dovrebbero prevedere del tempo per il follow-up, soprattutto quando emergono esperienze personali intense.
- Hanno collegato i contenuti del gioco alle esperienze della vita reale.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [2]: Collegare le attività tra loro e passare dall'azione alla riflessione **[Belgio]:**

- **Perchè quest'approccio funziona**

Questa pratica è stata ideata per creare un percorso di apprendimento coerente, collegando intenzionalmente le attività tra loro e guidando i partecipanti dall'azione concreta alla riflessione strutturata. L'obiettivo è quello di far mettere in pratica i concetti ai giovani prima di avviare con loro una discussione concettuale. «L'apprendimento differenziato risponde alle esigenze dei diversi discenti, migliorando il [loro] coinvolgimento e il raggiungimento dei risultati» (Goyibova et al., 2025).

- **Descrizione:**

Durante la stessa fase di sperimentazione condotta in Belgio con gli scout, diverse attività sono state volutamente collegate tra loro e organizzate in sequenza per rafforzare la comprensione e il coinvolgimento dei giovani. Dopo aver giocato a “Le Foulard Liégeois” (descritto in precedenza), i partecipanti sono stati incoraggiati a proseguire con l’“Attività 2: Esplorare la diversità e la rappresentazione nei personaggi dei videogiochi”. Questa progressione è stata progettata per basarsi sull’esperienza acquisita nella prima attività e per approfondire la riflessione applicando i concetti precedentemente esplorati in un nuovo contesto.

- Dall'acquisizione degli strumenti alla loro applicazione pratica.

L'attività «Alla scoperta della diversità e della rappresentazione nei personaggi dei videogiochi» era accessibile agli scout solo dopo aver completato l'attività 1 (Le Foulard Liégeois).



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Per partecipare, ogni gruppo doveva portare con sé le schede degli strumenti che aveva precedentemente ottenuto. Queste schede erano necessarie per svolgere l'attività, rafforzando l'idea che le conoscenze e gli strumenti acquisiti nella prima fase fossero essenziali per passare alla fase successiva.

Nota importante: Incoraggiate i partecipanti a utilizzare attivamente gli strumenti forniti nelle schede durante lo svolgimento dell'Attività 2. Sebbene le due attività siano concepite per essere collegate, alcuni giovani potrebbero non cogliere automaticamente il nesso. I facilitatori dovrebbero quindi sottolineare esplicitamente tale collegamento e guidare i partecipanti nel trasferimento e nell'applicazione degli strumenti dalla prima attività alla seconda.

Una volta che i partecipanti hanno compreso chiaramente i collegamenti tra le due attività, abbiamo svolto l'Attività 2 seguendo le linee guida e le istruzioni originali riportate in https://www.videogames4good.eu/?page_id=1222

- Collegare concetti astratti alle realtà attuali.

In questa terza attività, ai partecipanti sono stati illustrati i fondamenti dell'imprenditoria sostenibile e sociale.

Hanno approfondito una serie di valori imprenditoriali e personali e hanno riflettuto su quali di essi fossero più in sintonia con la loro visione personale.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



L'obiettivo era quello di collegare i concetti teorici alle loro esperienze personali, aiutandoli a comprendere in che modo tali valori possano tradursi in atteggiamenti concreti, scelte e potenziali iniziative future.

Questa attività adotta un approccio più riflessivo. I giovani sono stati invitati a riflettere su ciò che conta davvero per loro e sul perché. L'attività ha offerto loro lo spazio per elaborare le conoscenze e i concetti approfonditi in precedenza e per valutare come questi potessero essere applicati nella loro vita quotidiana.

Attenzione: Per facilitare lo svolgimento di questa attività e aiutare i giovani a collegarla alle loro esperienze personali e concrete, i facilitatori non dovrebbero esitare a porre domande guida sulle loro passioni, i loro hobby, i loro interessi o le loro iniziative quotidiane.

Spesso i giovani credono di «non avere alcun progetto». Tuttavia, attraverso domande mirate e un dialogo incoraggiante, spesso emerge chiaramente che sono già impegnati in idee o azioni significative. Semplicemente, non le riconoscono ancora come tali.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Effetti e impatto osservati:**

Cosa cambia quando i giovani comprendono chiaramente come le attività siano collegate tra loro? L'impegno aumenta, la riflessione diventa più significativa e l'apprendimento acquista coerenza. Quando i collegamenti tra le attività sono stati resi espliciti, gli scout non le hanno più percepite come esercizi isolati, ma come tappe di un percorso strutturato.

Il percorso che va dall'azione (fare) all'applicazione (riutilizzare gli strumenti) fino alla riflessione (collegarsi ai propri valori personali) ha creato un forte senso di continuità e di scopo.

Questa sequenza ha aiutato i partecipanti a comprendere meglio il motivo per cui stavano svolgendo ogni attività e in che modo questa contribuisse all'obiettivo generale: approfondire l'imprenditoria sociale e la DEI.

L'impatto è stato monitorato attraverso una combinazione di dati quantitativi (questionari online prima e dopo l'attività), sessioni di debriefing di gruppo e feedback informali sia da parte degli animatori giovanili che dei partecipanti.

Un indicatore significativo di successo è stata la nascita di idee progettuali spontanee durante le discussioni.

Ad esempio, durante l'attività dedicata all'esplorazione dei valori dell'imprenditoria sostenibile e sociale, diversi scout hanno condiviso idee per iniziative future.

Un partecipante, dopo aver identificato la "sostenibilità" come valore fondamentale, ha espresso il desiderio di incoraggiare la piantumazione di alberi nel proprio quartiere e di sostenere la partecipazione del gruppo all'iniziativa "Yes We Plant" nella regione della Vallonia (maggiori informazioni qui: <https://yeswepplant.wallonie.be/home.html>).

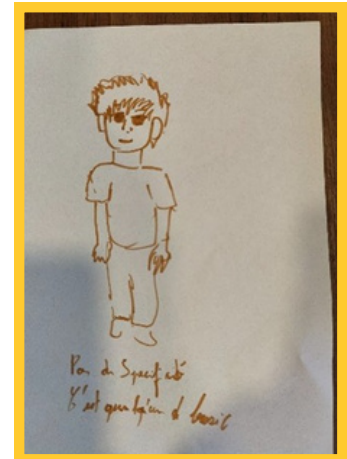


SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Un altro chiaro indicatore del loro coinvolgimento è stata la qualità e la creatività delle produzioni realizzate durante l'attività "Esplorare la diversità e la rappresentazione nei personaggi dei videogiochi".

Gli scout hanno dimostrato grande impegno nella progettazione dei propri personaggi e hanno utilizzato attivamente le schede narrative I e II per strutturare le loro idee.



Questi risultati dimostrano che, quando i concetti astratti vengono deliberatamente collegati alla riflessione personale e all'applicazione pratica, i partecipanti sono più propensi a dare prova di iniziativa, a sviluppare un senso di autonomia e a impegnarsi in azioni sociali e sostenibili significative che vanno oltre l'attività stessa.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



◦ Testimonianze

I partecipanti hanno trovato le schede informative chiare, ben scritte e di facile comprensione. Hanno affermato:

«È utile prevedere un'altra attività al termine per mostrare come metterli in pratica.» «È fantastico avere una sfida in più per ottenere le schede degli strumenti. Questo le rende più interessanti.»

Anche quella lista è stata considerata un buon punto di partenza. Uno degli osservatori ha detto:

«È utile avere una lista. Ti permette di pensare ad altre cose senza doverti concentrare sulla parola in sé, ma piuttosto sul suo significato e sul perché è importante per me.» «Anche le domande della seconda parte sono fondamentali e molto significative (ad esempio: "Chi ti ispira e perché?", "Descriviti in massimo 20 parole", ecc.)».

◦ Altre riflessioni e consigli

- La sequenza strutturata è stata molto apprezzata e andrebbe mantenuta.
- Concedere tempo sufficiente per la riflessione, poiché è in questo momento che avviene l'apprendimento più profondo.
- Incoraggiare i partecipanti a tradurre i valori individuati in idee concrete per l'azione.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Riferimenti:

-Baah, Charles & Govender, Irene & Rontala Subramaniam, Prabhakar. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*. 14. 1115. Retrieved from: https://doi.org/10.3390/educsci14101115?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate.net%26utm_medium%3Darticle

-Goyibova, N., Muslimov, N., Sabirova, G., Kadirova, N., & Samatova, B. (2025). Differentiation approach in education: Tailoring instruction for diverse learner needs. *MethodsX*, 14, 103163. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2025.103163>



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [1]: Tactile Canvas – Utilizzo dei supporti cartacei per una riflessione creativa più profonda **[Italia]:**

- **Perché questo approccio funziona:**

Questa attività è stata ideata per trasformare il “Creative Project Canvas” da modello digitale a esperienza pratica e cartacea. Il Creative Project Canvas funge da ponte strategico tra l’imprenditoria sociale e i videogiochi: è uno strumento versatile che consente di mappare non solo la visione artistica di un videogioco, ma anche la sua fattibilità come impresa commerciale.

Utilizzandolo, i partecipanti possono trasformare una narrazione digitale in un modello di imprenditoria sociale, analizzando come le meccaniche di gioco possano generare valore economico e un impatto sociale tangibile. Passando dallo schermo alla carta, gli studenti possono aggirare la “fatica digitale” e i rigidi vincoli della digitazione in caselle predefinite. L’atto fisico di scrivere e disegnare facilita una connessione cognitiva più profonda con temi complessi come l’imprenditoria sociale. La ricerca suggerisce che il processo tattile della scrittura a mano e dello sketching incoraggia il “pensiero lento”, consentendo ai partecipanti di interiorizzare meglio i concetti astratti.

- **Descrizione:**

L’attività è stata sperimentata in una classe con 21 ragazzi di età compresa tra i 16 e i 17 anni, ai quali sono stati forniti una copia cartacea del Canvas per ciascun partecipante, oltre a penne, pennarelli e post-it. Questo cambiamento ha trasformato l’attività da un semplice compito a un laboratorio creativo e dinamico.

Nota importante: Lavorare in classe con un piccolo gruppo ha reso più facile seguire le attività, poiché l’insegnante ha potuto fornire assistenza a chi aveva bisogno di chiarimenti o di spunti di riflessione.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Il ruolo degli educatori e dei formatori:**

L'insegnante ha guidato l'attività in classe, fornendo assistenza a chi aveva bisogno di chiarimenti o di spunti di riflessione.

Per stabilire un ponte tra il "gaming" e l'"imprenditoria sociale", il processo creativo si è concentrato su tre punti principali: inclusione, accessibilità e sostenibilità, stimolando gli studenti a ragionare come designer sociali ponendo loro domande quali:

- Di quali attrezzature e materiali hai bisogno, compresi quelli riciclabili/di seconda mano o già disponibili da altri progetti?
-
- Chi è l'utente o il beneficiario "invisibile" nel tuo settore? In che modo il tuo progetto dà voce o spazio a coloro che sono solitamente esclusi dai servizi tradizionali?
-
- Pensa a una barriera (fisica, digitale, culturale o linguistica) che potrebbe impedire a qualcuno di utilizzare la tua idea. Come puoi riprogettare il tuo servizio in modo che possa essere utilizzato in modo indipendente da tutti, indipendentemente dalle loro capacità o dal loro background?
-
- Oltre al guadagno economico, qual è la "moneta sociale" che il tuo progetto genera? Se la tua attività avesse successo, in che modo migliorerebbe la vita quotidiana della tua comunità nel giro di due anni?

Attenzione: i facilitatori dovrebbero incoraggiare gli "scarabocchi" e la creazione di mappe mentali piuttosto che limitarsi a riempire gli spazi vuoti. Alcuni partecipanti potrebbero sentirsi intimiditi da un foglio "bianco".



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Effetti osservati e impatto:**

Passando dalla tastiera alla penna, il coinvolgimento diventa più immediato e i progetti acquisiscono maggiore profondità.

Quando si utilizzava un modello stampato, abbiamo osservato un aumento significativo del tempo dedicato all'ideazione. Il fatto di dover pensare fisicamente con la copia stampata ha portato a progetti più dettagliati e ricchi di sfumature.

Inoltre, trattandosi di un workshop e di un test, non era necessario sviluppare effettivamente un progetto reale in tutti i suoi dettagli, e scrivere su carta ha portato a concentrarsi su un numero minore di punti, ma in modo più dettagliato, fungendo da punto di partenza per progetti futuri.

L'impatto è stato monitorato attraverso l'osservazione diretta del processo di progettazione e una revisione finale delle Canvases completate.

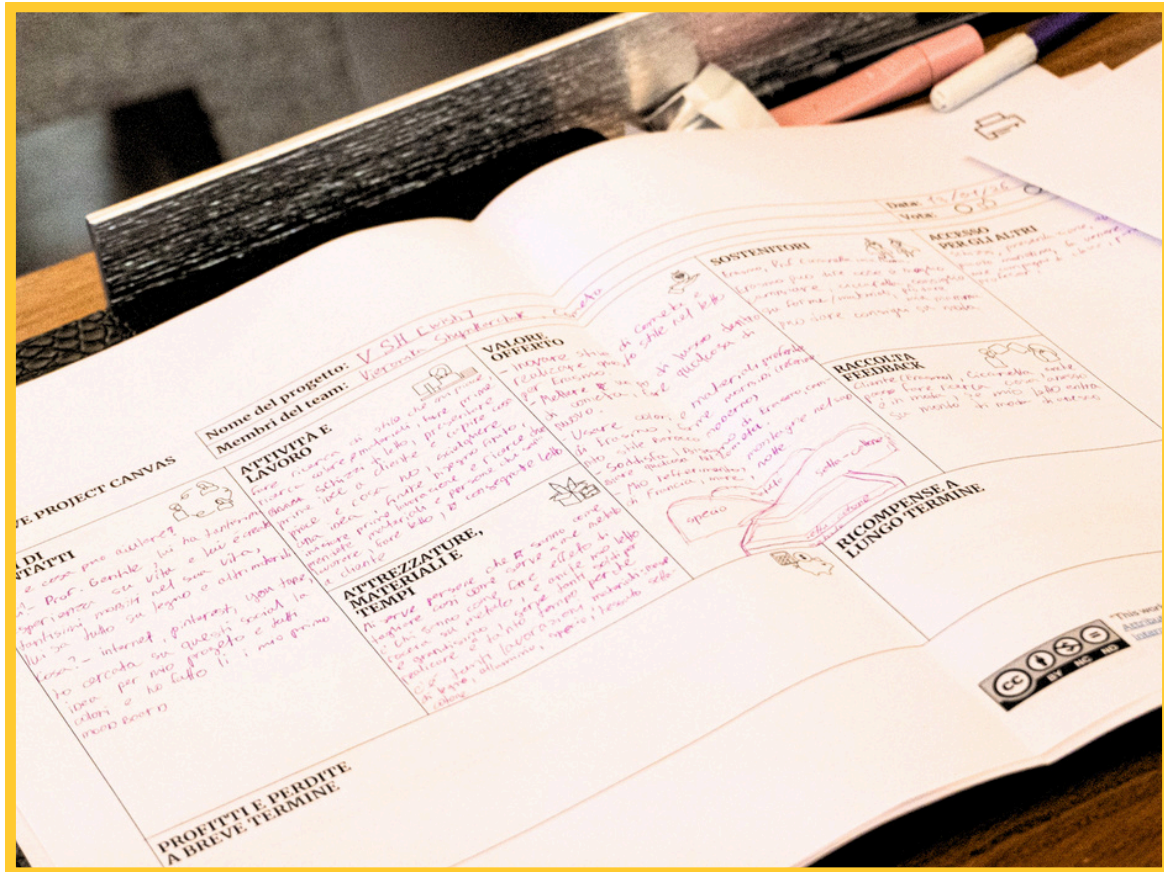
Molti partecipanti hanno potuto sperimentare un approccio diverso che non sarebbe stato possibile lavorando su un documento Word o simile al computer: è stato possibile creare molti riferimenti incrociati tra diverse sezioni del canvas (ad esempio, collegando il "pubblico di riferimento" con l'"impatto sociale" e così via).

La sezione "Rappresentazione visiva" dei progetti è risultata notevolmente più sviluppata. Alcuni studenti hanno utilizzato i bordi del canvas per abbozzare idee e appunti.

Questi risultati dimostrano che l'eliminazione della barriera digitale consente un trasferimento più fluido delle idee, permettendo ai partecipanti di sviluppare un più forte senso di appartenenza nei confronti dei propri progetti di imprenditoria sociale.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Testimonianze:**

“Scrivere a mano mi ha aiutato a ‘vedere’ meglio l’idea. Al computer mi sembrava di fare un compito scolastico, mentre qui mi sembrava davvero di creare qualcosa di mio.”

«Come insegnante, ho notato che il silenzio digitale era stato sostituito da un brusio creativo costante. I ragazzi non erano isolati davanti a uno schermo, ma parlavano tra loro indicando punti specifici sul foglio: la collaborazione era diventata fisica»



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Altre riflessioni e consigli:**

- **Il formato è importante:** usa il formato A3 o anche formati più grandi. Lo spazio fisico sulla carta rappresenta lo “spazio mentale” concesso al progetto.
- **Accettare il disordine:** incoraggiate i partecipanti ad accettare le cancellazioni e le sovrascritture; si tratta di segni di un processo di pensiero in evoluzione che gli strumenti digitali spesso tendono a “sanificare” troppo presto.

- **Riferimenti:**

- Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking. *Psychological Science*.
- Mangen, A., & Velay, J. L. (2010). Digitizing Literacy: Reflections on the Haptics of Writing. *Advances in Haptics*.
- Van der Meer, A. L., & Van der Weel, F. R. (2017). Only Three Fingers Write, but the Whole Brain Is Active. *Frontiers in Psychology*.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [2]: Mentoring tra pari:
portare una vera testimonianza di successo in classe **[Italia]:**

- **Perché questo approccio funziona**

Questa pratica mira a trasformare il ruolo del formatore da “docente” a “mentore”, inserendo nel team didattico un ex partecipante a programmi di mobilità europei (come Erasmus for Young Entrepreneurs - EYE).

La presenza di un pari che ha vissuto direttamente l'esperienza aumenta la credibilità del progetto. In questo modo, gli studenti non vedono solo una diapositiva informativa, ma un esempio tangibile di come le competenze possano tradursi in un percorso professionale reale. Questo ponte tra teoria e realtà facilita un debriefing più approfondito e una discussione più costruttiva.

- **Descrizione:**

Durante la fase di sperimentazione al liceo, il workshop è stato seguito da una simulazione pratica condotta da un ex partecipante al programma EYE.

Nel presentare la scheda informativa “Erasmus for Young Entrepreneurs”, il formatore ha condiviso il proprio percorso personale: le difficoltà incontrate nella ricerca di un'impresa ospitante, la quotidianità del lavoro in una startup straniera e le competenze specifiche acquisite.

Questo approccio narrativo ha trasformato un processo burocratico (la compilazione di un business plan) in una “missione” strategica.

Nota importante: Assicuratevi che l'ex partecipante metta in evidenza non solo i successi, ma anche gli ostacoli concreti. In questo modo la simulazione risulterà più autentica e meno simile a una “presentazione promozionale” del programma.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



L'attività è stata strutturata in tre fasi, prendendo come riferimento l'effettiva procedura di candidatura al programma europeo:

- **Idea e presentazione:** I gruppi hanno definito la propria offerta di valore e il proprio modello di business per un videogioco sociale e sostenibile.
- **Lettera motivazionale:** gli studenti hanno simulato la registrazione sul portale ufficiale, concentrandosi su ciò che potevano offrire a un imprenditore ospitante (competenze in Unity, approfondimenti sulle nuove tendenze, ecc.).
- **Fase di matching:** Questa è stata la parte più dinamica. Abbiamo creato i "Profili degli imprenditori ospitanti" e gli studenti hanno dovuto analizzare e spiegare perché un determinato imprenditore avrebbe dovuto scegliere proprio loro.

Attenzione: Durante la fase di abbinamento, il formatore esperto si è spostato da un gruppo all'altro, assumendo il ruolo di "moderatore", ponendo domande impegnative e fornendo un feedback basato sulle aspettative del mondo del lavoro reale.





SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Effetti osservati e impatto:**

Quando un collega esperto si è unito al gruppo e ha condotto la sessione, il livello di attenzione dei partecipanti è aumentato, dando vita a un dibattito e a uno scambio di domande, stimolando le idee dei partecipanti, ma anche favorendo una riflessione su procedure molto pratiche e concrete.

Gli studenti hanno simulato la candidatura al programma elaborando i propri piani aziendali, mettendo in pratica le proprie competenze e il proprio pensiero strategico.

La presenza dell'ex partecipante al programma EYE ha ridotto la distanza tra gli studenti e i complessi temi dell'imprenditorialità e dell'impatto sociale. Questi risultati dimostrano che la testimonianza personale è lo strumento più efficace per rendere «reali» le risorse europee. Trasforma una scheda informativa da un semplice foglio di carta in una tabella di marcia per la carriera.

- **Testimonianze:**

«Ascoltare la storia di qualcuno che se n'è davvero andato mi ha cambiato la vita. Non era la solita lezione sull'Europa, ma il racconto di un'opportunità che potrei cogliere anch'io tra un anno»

- **Altre riflessioni e consigli:**

- **Considerate l'“esperto” come una risorsa, non come un relatore:** l'ex partecipante dovrebbe trascorrere la maggior parte del tempo a muoversi tra i gruppi piuttosto che parlare da un podio.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Strumenti semplificati:** per gli studenti delle scuole superiori, utilizzate la “versione semplificata” del business plan (come abbiamo fatto noi) per evitare di sommergerli di gergo tecnico, mantenendo al contempo l'attenzione sulla “proposta di valore”.
- **Coinvolgere figure di riferimento locali:** quando possibile, coinvolgere esperti provenienti dalla stessa regione degli studenti per massimizzare il fattore “immedesimazione”.

Riferimenti:

- Hägg, G., & Politis, D. (2018). Peer mentoring in entrepreneurship education: towards a role typology. Education + Training.
- Mueller, S. (2011). The Interactive Effect of Business Planning and Training on Entrepreneurial Behavior. Journal of Business Venturing / Bosma, N., et al. (2012). Entrepreneurship and role models. Journal of Economic Psychology.
- Warhuus, J. P., et al. (2018). From intention to action: Experiential learning in entrepreneurship education. International Journal of Management Education.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [1]: La “caccia al tesoro digitale” come metodo ludico per sviluppare l’alfabetizzazione digitale e le capacità di pensiero critico
[Lettonia]:

- **Perché questo approccio funziona**

I giovani sono costantemente esposti a contenuti digitali, ma spesso non hanno occasioni strutturate per valutare criticamente le informazioni.

La “caccia al tesoro digitale” funziona perché unisce la gamification, il lavoro di squadra e la risoluzione di problemi in tempo reale, trasformando l’alfabetizzazione digitale da concetto teorico a esperienza attiva.

L’elemento competitivo aumenta il coinvolgimento, mentre la pressione del tempo simula il processo decisionale digitale nella vita reale. L’attività incoraggia la collaborazione e la comunicazione, rafforzando le competenze trasversali insieme alle competenze digitali.

- **Descrizione**

Abbiamo testato la “caccia al tesoro digitale” in Lettonia in due contesti diversi:

- **Test sul campo 1:** studenti di una scuola secondaria (contesto di istruzione formale).
- **Test sul campo 2:** Giovani che partecipano a corsi di formazione giovanile non formale.

In totale, l’iniziativa ha coinvolto due diversi gruppi di giovani con background formativi diversi, consentendoci di verificarne l’adattabilità.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Fasi di svolgimento:

1. Preparazione:

I facilitatori hanno preparato delle sfide digitali relative alla ricerca di informazioni, alla verifica dei fatti e all'individuazione di contenuti fuorvianti. Le squadre sono state formate in anticipo e sono stati garantiti i dispositivi e l'accesso a Internet.

2. Facilitazione:

I partecipanti hanno lavorato in gruppo e hanno ricevuto delle sfide digitali a tempo.

Hanno dovuto cercare informazioni, valutarne l'attendibilità, confrontare le fonti e motivare le loro conclusioni.

L'elemento competitivo ha aumentato la concentrazione e l'energia. L'attività è durata circa 90-120 minuti.

3. Follow-up e riflessione:

È seguita una sessione di debriefing strutturata.

I partecipanti hanno discusso quali strategie hanno funzionato, dove hanno incontrato difficoltà e in che modo l'esperienza si ricollega ai comportamenti digitali nella vita reale.

La riflessione ha costituito una parte fondamentale del processo di apprendimento.

- **Esperienza con educatori e giovani:**

Gli insegnanti hanno apprezzato il fatto che l'attività richiedesse un adattamento minimo e potesse essere integrata nelle lezioni già in programma. I giovani hanno reagito positivamente al formato competitivo e interattivo, soprattutto se paragonato alle tradizionali lezioni frontali.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Coinvolgimento del gruppo target:**

I partecipanti sono stati coinvolti attivamente nella risoluzione dei problemi, nelle discussioni tra pari e nella riflessione. I loro commenti sono stati raccolti attraverso discussioni e brevi questionari di valutazione.

Nota importante:

- È fondamentale fornire istruzioni chiare per evitare confusione.
- I facilitatori dovrebbero tenere d'occhio il tempo per mantenere alto il livello di energia.
- Una fase di debriefing efficace è fondamentale per trasformare il gioco in un'esperienza di apprendimento.
- È necessario garantire in anticipo l'accesso a Internet e la disponibilità di dispositivi funzionanti.

- **Effetti osservati e impatto**

Il monitoraggio è stato effettuato tramite osservazione, discussioni di gruppo e feedback dei partecipanti raccolti durante la fase di sperimentazione sul campo. L'attività ha aumentato significativamente i livelli di coinvolgimento rispetto ai formati tradizionali. I partecipanti hanno dimostrato una maggiore consapevolezza della disinformazione e una maggiore capacità di argomentare nel motivare le proprie conclusioni. La collaborazione all'interno del gruppo è migliorata e i partecipanti più timidi sono stati maggiormente coinvolti grazie alla struttura del formato di gruppo.





SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



L'innovazione consiste nel combinare l'alfabetizzazione digitale con la gamification e la pressione del tempo. Aniché limitarsi a insegnare la teoria sulla disinformazione, l'attività simula situazioni reali di decisione nel mondo digitale.

Questo metodo può essere replicato nelle scuole, nei centri giovanili e nei laboratori di competenze digitali con risorse minime. Favorisce lo sviluppo a lungo termine di un comportamento digitale responsabile e di capacità di valutazione critica, elementi essenziali nell'era digitale.

◦ **Testimonianze**

I partecipanti hanno descritto l'attività come:

- «Divertente e pratica»
- «Coinvolgente e diversa dalle solite lezioni»
- «Utile per capire quanto facilmente le informazioni possano essere fuorvianti»

In un contesto non formale, diversi partecipanti hanno affermato di non aver mai riflettuto in modo critico sulle fonti digitali prima d'ora.





SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Altre riflessioni e consigli:**

I facilitatori dovrebbero prestare particolare attenzione alla fase di riflessione, poiché è in questo momento che l'apprendimento diventa esplicito. È importante fornire istruzioni chiare per evitare confusione all'inizio dell'attività. Il livello di difficoltà dovrebbe essere adattato in base all'età e alle competenze digitali dei partecipanti. L'inserimento di esempi attinenti al contesto locale aumenta la capacità di identificazione e l'impatto dell'attività. L'attività funziona particolarmente bene quando i partecipanti si sentono a proprio agio nel discutere apertamente degli errori, pertanto è essenziale creare un'atmosfera di sostegno.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [2]: Workshop sulla mappatura dei valori per la sensibilizzazione sociale **[Lettonia]:**

- **Perché questo approccio funziona:**

Questo approccio funziona perché parte dai valori personali anziché dai modelli di business.

Molti giovani, specialmente quelli in situazioni di vulnerabilità, non si identificano immediatamente come imprenditori.

Concentrandosi innanzitutto su ciò che conta per loro, il workshop abbassa le barriere psicologiche e crea un punto di accesso sicuro e familiare all'imprenditoria sociale.

Il processo di mappatura dei valori trasforma concetti astratti come la sostenibilità e l'impatto sociale in qualcosa di personale e concreto.

Attraverso una riflessione strutturata e la discussione tra pari, i partecipanti collegano i propri valori alle decisioni della vita reale e alle idee per il futuro.

Questo aumenta la motivazione intrinseca e li incoraggia a vedere l'imprenditorialità come un modo per creare un cambiamento significativo, non solo un guadagno economico.

- **Descrizione**

L'iniziativa è stata realizzata presso il Centro di sostegno ai giovani di Riga con giovani di età compresa tra i 18 e i 29 anni, compresi i giovani in situazioni di vulnerabilità.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Fasi di svolgimento:

1. Preparazione:

I facilitatori hanno preparato esercizi per l'identificazione dei valori ed esempi di casi di imprenditoria sociale. La sessione è stata strutturata in modo da risultare accessibile e incentrata sul dibattito.

2. Facilitazione:

I partecipanti hanno innanzitutto individuato individualmente i propri valori personali. Hanno poi lavorato in piccoli gruppi per discutere in che modo tali valori influenzano il processo decisionale e come potrebbero contribuire a dare forma a un'idea imprenditoriale socialmente responsabile. Il workshop è durato circa due ore.

3. Follow-up:

I partecipanti hanno condiviso le loro riflessioni durante la discussione in plenaria. I moderatori hanno raccolto commenti e osservazioni.

Esperienza con educatori e giovani:

Gli educatori hanno osservato che i partecipanti si sono dimostrati più coinvolti nelle discussioni del previsto. I giovani hanno reagito positivamente all'opportunità di riflettere sulla propria identità e sul proprio futuro al di là del successo economico.

Coinvolgimento del gruppo target:

I partecipanti hanno preso parte attivamente alla discussione, alla condivisione di idee e alla riflessione. La formula adottata ha permesso ai giovani in situazione di vulnerabilità di esprimersi in modo strutturato e in un ambiente favorevole.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



◦ **Effetti osservati e impatto**

L'impatto è stato monitorato attraverso l'osservazione e il feedback dei partecipanti.

I partecipanti hanno dimostrato una maggiore sicurezza nell'esprimere le proprie opinioni personali e una più forte consapevolezza della responsabilità sociale.

Le discussioni hanno evidenziato una comprensione più approfondita della sostenibilità e del processo decisionale etico.

Molti partecipanti hanno associato i propri valori personali a obiettivi professionali futuri concreti.

L'innovazione consiste nel collegare l'educazione all'imprenditorialità con l'identità personale e la responsabilità sociale, anziché concentrarsi esclusivamente sugli aspetti tecnici del business.

Questo workshop ha un forte potenziale di replicabilità nei programmi di mentoring, nei centri giovanili e nei bootcamp di imprenditorialità. Sostiene lo sviluppo a lungo termine di un processo decisionale socialmente responsabile e di un'imprenditorialità orientata agli obiettivi.

◦ **Testimonianze**

I partecipanti hanno descritto l'attività come:

- "Mi ha aiutato a capire cosa conta davvero per me."
- "Non avevo mai pensato al mondo del lavoro in questo modo prima d'ora."
- "È stato bello parlare di valori, non solo di soldi."



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



I commenti dei partecipanti hanno confermato l'impatto riflessivo del workshop.

Diversi giovani hanno affermato che l'attività li ha aiutati a fare chiarezza sulle loro priorità personali e sul loro percorso futuro.

Commenti come «Mi ha aiutato a capire cosa conta davvero per me» dimostrano che la sessione ha creato lo spazio per una maggiore consapevolezza di sé, che spesso manca nella formazione tradizionale sull'imprenditorialità.

Queste testimonianze suggeriscono che il workshop abbia incoraggiato i partecipanti a collegare l'attività economica con uno scopo e una responsabilità etica.

- **Altre riflessioni e consigli:**

I facilitatori dovrebbero garantire un ambiente psicologicamente sicuro, soprattutto quando lavorano con giovani vulnerabili. Concetti astratti come la sostenibilità dovrebbero essere spiegati con un linguaggio semplice e con esempi concreti. Il workshop dà i migliori risultati se seguito da un'attività pratica, come lo sviluppo di un'idea di progetto o l'utilizzo di un "project canvas". Il materiale visivo o le schede di lavoro stampate possono favorire il coinvolgimento e rendere più tangibili i concetti astratti.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [1]: Comunicazione relativa a un corso online e impatto maggiore **[Francia]:**

- **Perché questo approccio funziona**

La creazione di un corso online comporta una sfida: far sì che il pubblico online lo scopra, si iscriva e impari attraverso di esso.

Dopotutto, in un progetto Erasmus+ o in qualsiasi corso online dedicato alla formazione dei giovani, una strategia abbastanza semplice per raggiungere un numero elevato di iscritti e gli indicatori chiave di prestazione (KPI) consisterebbe nel rivolgersi agli studenti e ai giovani già coinvolti in altri corsi e attività.

Tuttavia, sebbene ciò possa funzionare, non dimostra la rilevanza del formato e-learning.

Dopotutto, se si iscrivono solo persone che conoscono già la vostra offerta formativa, perché creare un corso online? Non basterebbe una sessione in presenza o un semplice PDF?

Il punto centrale e lo scopo della creazione di un corso online da parte di un'organizzazione educativa è quello di avere un impatto sui partecipanti che non avreste potuto raggiungere attraverso i vostri canali abituali.

Pertanto, di seguito vi illustriamo come abbiamo raggiunto i partecipanti al corso online e forniamo consigli su come potreste reclutare partecipanti da nuovi gruppi al di là dei vostri studenti abituali.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Descrizione**

Per testare il corso online, abbiamo realizzato le seguenti 3 tipologie di attività.

Campagna di comunicazione online:

Abbiamo diffuso il corso su larga scala condividendolo in gruppi dedicati ai creatori di videogiochi principianti e indipendenti, oltre che tramite post sponsorizzati mirati. Questo ci ha permesso di raggiungere oltre 45.000 persone in francese e 114.000 in inglese (in tutta Europa).

Abbiamo inoltre condiviso il corso in spazi Discord dedicati agli sviluppatori di videogiochi in lingua francese.

Webinar per una connessione più diretta:

Sebbene la comunicazione online consenta di raggiungere un vasto pubblico, presenta dei limiti in termini di capacità di instaurare un contatto diretto con gli studenti. Pertanto, per completare il nostro approccio, abbiamo organizzato un webinar in francese, che ci ha permesso di entrare in contatto con due docenti, i quali hanno poi promosso il corso ai propri studenti, e con tre sviluppatori di videogiochi.

Offerta di coaching individuale:

Per rafforzare il nostro legame con il pubblico di riferimento, abbiamo offerto un servizio di coaching individuale a chi stava realizzando il proprio primo videogioco. Sebbene la maggior parte di questi post abbia avuto una portata notevole, ciò non si è tradotto in richieste di coaching gratuito.

Tuttavia, monitorando il numero di iscritti al corso online, abbiamo constatato che questa iniziativa è riuscita a suscitare efficacemente interesse per il corso.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Altre riflessioni e consigli:**

Costruire un pubblico diretto su piattaforme come Discord potrebbe rivelarsi una strategia adeguata. Tuttavia, è piuttosto difficile da attuare in un progetto che coinvolge più partner, considerando che la data di lancio del corso non può essere fissata con largo anticipo e che eventuali ritardi, una volta mobilitato il pubblico, potrebbero causare delusione e disinteresse.

VIDEO GAMES FOR GOOD

APPRENDS
À ENTREPRENDRE ET
CRÉER TON JEU VIDÉO

Cours
gratuits
en ligne

Cofinancé par
l'Union européenne



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [2]: Feedback dei professionisti: gestire le aspettative degli studenti e dei docenti in merito a un eventuale primo gioco **[Francia]:**

- **Perché questo approccio funziona**

Uno dei gruppi target del nostro progetto è costituito dagli sviluppatori di videogiochi, per due motivi:

1. perché i giovani creatori alle prime armi rientrano direttamente nel nostro gruppo target giovanile, e 2. perché gli sviluppatori di videogiochi e gli studi indipendenti possono confermare la validità dell'approccio e dei contenuti del progetto, arricchendolo con la loro esperienza.

Inoltre, molti dei nostri colleghi insegnano o hanno insegnato in scuole di videogiochi nell'ambito dell'istruzione superiore.

Grazie al nostro collegamento presso YuzuPulse con l'ecosistema locale dei videogiochi dell'hub Euracreative CCI e della rete regionale Game In North, abbiamo avuto l'opportunità di discutere in particolare:

- Le principali sfide che i creatori di videogiochi alle prime armi devono affrontare e i consigli su come prepararli per prevenire questi rischi,
- La valutazione del nostro approccio e la revisione del corso online in particolare.

Poiché il primo punto è probabilmente l'argomento di maggiore interesse per gli educatori che leggono questa guida, proponiamo di concentrarci su questo aspetto.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Le principali sfide di cui gli educatori devono essere a conoscenza**

Le principali sfide che devono affrontare i giovani che realizzano il loro primo videogioco sono illustrate nei seguenti post del blog:

- 5 errori che commettono tutti coloro che si cimentano per la prima volta nella creazione di videogiochi – noi compresi

-Vuoi mandare all'aria il tuo primo progetto di videogiochi? Segui questi 5 consigli degli imprenditori!

Riassumendo, le principali insidie sono:

- **Quando le persone si lanciano nel progetto dei loro sogni:** in genere è troppo ambizioso, e l'orgoglio finisce per prendere il sopravvento, impedendo loro di compiere scelte efficienti e adeguate. Inoltre, impedisce di verificare se esiste un pubblico per il proprio gioco.

- **Essere troppo ambiziosi per un primo progetto:** un primo progetto di videogioco dovrebbe essere di piccole dimensioni e non richiedere troppo tempo per essere realizzato. È solo realizzando un gioco che ci si rende conto di quanto tempo richiedono tutte le fasi del processo e di come quelle che sembravano semplicità in realtà richiedano molto tempo.

- **Mancanza di fondi adeguati:** è improbabile ottenere finanziamenti per un primo progetto, soprattutto all'estero, ad esempio in Francia. È quindi consigliabile realizzare il proprio primo gioco come progetto parallelo e assicurarsi di disporre di fondi personali sufficienti a sostenere l'impegno nel tempo, prima che la realizzazione del gioco richieda più tempo del previsto.

- **Non prendersi cura di sé stessi:** state realizzando il vostro primo gioco e siete così entusiasti che finite per trascurare la cura di voi stessi. Alla fine, vi ritrovate stanchi, ansiosi e create tensioni inutili all'interno del vostro team.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Aspettare che tutto sia perfetto prima di condividere il proprio lavoro:** questo è il modo migliore per assicurarsi di non testare mai la propria idea di gioco e di non individuare mai il proprio pubblico di riferimento, né dove si trovi.
 - **Tenere conto dei pareri di tutti:** tutti (amici, familiari, utenti online, professionisti, ecc.) esprimono la propria opinione sui creatori di giochi riguardo a qualsiasi aspetto. È fondamentale prestare attenzione a questi consigli, ma anche sapere quando e come ignorarli affinché il proprio progetto di gioco rimanga realizzabile.
 - **Non imparare le tecniche di gestione dei progetti:** la passione non basta a portare avanti il tuo progetto di videogiochi, servono anche metodi di gestione dei progetti.
 - **Non parlare del tuo progetto prima del lancio:** questo significa che non riuscirai mai a crearti un pubblico e il tuo gioco potrebbe non interessare a nessuno.
- **Come affrontare queste sfide in qualità di educatore**
 - **Quando le persone si lanciano nel progetto dei loro sogni:** spiega i vantaggi di iniziare con un gioco semplice: la posta in gioco è minore e non c'è la pressione di dover fare tutto perfetto al primo tentativo.

Considerando il recente esempio di Clair Obscur: Expedition 33 e l'ascesa dell'intelligenza artificiale, alcuni pensano che sia facile realizzare un gioco ambizioso, ma nulla potrebbe essere più lontano dalla realtà (Sandfall Interactive ha riunito un team di professionisti e ha avuto accesso a finanziamenti; inoltre, l'intelligenza artificiale può generare risorse per un gioco, ma non aiuta a farle interagire).



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Essere troppo ambiziosi per un primo progetto:** un ottimo modo per far capire ai giovani che hanno ancora molto da imparare e che trarrebbero beneficio dall'iniziare con un progetto di piccole dimensioni per sperimentare l'intero processo è quello di seguire il modulo 2 del nostro corso online, che illustra tutte le attività collaterali alla creazione di un videogioco (test, comunicazione, domande e risposte, ecc.) a cui i vostri studenti potrebbero non aver pensato.

Inoltre, alcuni studenti potrebbero pensare ai videogiochi solo come a giochi AAA: in tal caso, fate loro conoscere titoli indie più piccoli.

- **Mancanza di fondi adeguati:** aiuta i tuoi studenti a valutare il tempo e/o il denaro di cui dispongono già per ideare un gioco che rispetti tali limiti.

- **Non prendersi cura di sé stessi:** incontrate regolarmente i vostri studenti per verificare come si sentono sia a livello individuale che come gruppo.

- **Aspettare che tutto sia perfetto prima di condividere il proprio lavoro:** organizza un'attività in cui scegliete un gioco indipendente e ne analizzate le prime comunicazioni, per vedere come si è evoluto.

- **Tenere conto dei pareri di tutti:** tutti (amici, familiari, utenti online, professionisti, ecc.) esprimono la propria opinione sui creatori di giochi riguardo a qualsiasi aspetto. È fondamentale prestare attenzione a questi consigli, ma anche sapere quando e come ignorarli affinché il proprio progetto di gioco rimanga realizzabile.

- **Non imparare le tecniche di gestione dei progetti:** è proprio qui che puoi dare il meglio di te come formatore: usa le risorse del nostro progetto, in particolare le schede di attività e il corso online, per insegnare loro come gestire il proprio progetto!

- **Non parlare del proprio progetto prima del lancio:** una volta che i tuoi studenti avranno realizzato un primo prototipo, aiutali a promuovere il loro gioco su piattaforme come Reddit (che ospita diverse community dedicate ai piccoli team di sviluppo di videogiochi).



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Attività pratica:

Per iniziare, potete porre ai vostri studenti le seguenti domande (ad esempio su Kahoot o piattaforme simili) per valutare il loro livello:

-Voglio creare subito il videogioco dei miei sogni:

- Si
- No

- Indica le ultime 3 partite a cui hai giocato (risposta libera)

- Nell'ultimo anno ho giocato a giochi indie. Elencali: (risposta libera)

-L'intelligenza artificiale renderà la creazione molto più semplice:

- si
- Non proprio
- Per niente

-Creerò un gioco in fretta per guadagnarci dei soldi:

- Molto probabile
- Improbabile

-Posso dedicarmi al mio progetto di videogioco tutte le sere e nei fine settimana.

- Sicuramente
- Se necessario
- Avrò bisogno di fare delle pause



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- Condividerò il mio gioco non appena sarà pronto:
 - o Sì, a quel punto sarà perfetto!
 - o No, lo mostrerò prima per farmi conoscere e ricevere dei suggerimenti.
- La gestione dei progetti è noiosa.
 - o Sono d'accordo, non è compito mio in quanto autore
 - o Non sono d'accordo, mi serve per gestire il mio progetto



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [1]: Contestualizzare l'inclusione sociale attraverso l'analisi dei "controesempi" **[Repubblica Ceca]:**

- **Perché questo approccio funziona**

Questo approccio si avvale di "cattivi esempi" di narrazione e rappresentazione presenti nei videogiochi esistenti per stimolare discussioni critiche. L'analisi di ciò che non funziona costituisce un potente strumento pedagogico, poiché fornisce punti di riferimento concreti e attinenti alla realtà. Questo metodo è particolarmente efficace per la fascia d'età compresa tra i 16 e i 19 anni, poiché consente loro di guardare con occhio critico ai media che già consumano, rendendo più tangibili concetti astratti come 'inclusione' e "accessibilità".

- **Descrizione**

L'attività si è svolta presso la sede di Eppas con giovani di età compresa tra i 16 e i 19 anni.

Fasi di svolgimento:

Formato dell'attività: i facilitatori presentano brevi estratti di giochi esistenti che presentano cliché problematici, personaggi unidimensionali o una progettazione esclusiva.

Discussione critica: questo formato combina l'analisi dello sviluppo dei giochi con la riflessione su tematiche sociali. Trasforma l'attività da una lezione frontale passiva a un laboratorio creativo dinamico in cui sono gli stessi studenti a individuare gli stereotipi.

Nota importante: I facilitatori dovrebbero preparare in anticipo una raccolta di brevi estratti di giochi (sia positivi che negativi) per favorire queste riflessioni. È fondamentale lasciare spazio alle esperienze personali durante queste discussioni, poiché questi momenti spesso generano l'apprendimento più profondo, ma richiedono sensibilità emotiva da parte del formatore. I facilitatori hanno raccolto feedback e osservazioni.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Esperienza con gli educatori e i giovani:

Gli educatori hanno osservato che i partecipanti si sono dimostrati più coinvolti nelle discussioni del previsto e che il formato ha richiesto solo alcuni piccoli adeguamenti.

Coinvolgimento del gruppo target:

I partecipanti sono stati attivamente coinvolti nella risoluzione dei problemi, nella discussione tra pari e nella riflessione.

• **Effetti osservati e impatto**

- **Maggiore consapevolezza:** i partecipanti hanno acquisito una maggiore consapevolezza delle rappresentazioni stereotipate sia nei videogiochi che nei media in generale.

- **Legame personale:** L'uso di "esempi negativi" tratti dalla vita reale ha spinto i partecipanti a condividere le proprie esperienze dirette di sottorappresentazione.

- **Applicazione pratica:** individuando gli aspetti da evitare, gli scout e gli studenti hanno dimostrato un maggiore impegno nella creazione dei propri personaggi inclusivi, mettendo attivamente in pratica quanto appreso nei loro progetti creativi.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Testimonianze**

Il punto di vista del facilitatore: trasformare la critica in creazione

«All'inizio temevo che concentrarsi sugli "esempi negativi" potesse risultare troppo pessimistico, ma l'atmosfera nella sala è cambiata immediatamente quando ho mostrato un video tratto da un gioco molto famoso con una protagonista femminile estremamente stereotipata».

Invece di una lezione teorica sui luoghi comuni di genere, gli studenti hanno avviato un acceso dibattito su come quel progetto escludesse metà dei potenziali giocatori.

Permettendo loro di smontare il progetto "cattivo", si sono sentiti molto più motivati a crearne uno 'buono'. Non si trattava più solo di una lezione sociale astratta, ma di una sfida tecnica: "Come si progetta un personaggio che sembri umano invece che un cliché?". La consapevolezza acquisita li ha accompagnati per tutta la fase di sviluppo.

Il punto di vista di un partecipante (17 anni): sviluppare uno "sguardo critico"

"Ho giocato ai videogiochi per tutta la vita, ma non avevo mai riflettuto sul perché certi personaggi avessero sempre lo stesso aspetto o si comportassero sempre allo stesso modo.

Vedere i 'cattivi esempi' affiancati a quelli più inclusivi mi ha davvero aperto gli occhi. È come se, una volta individuato un cliché, non potessi più ignorarlo.

Nel nostro progetto, abbiamo deciso di scartare la nostra prima idea per i personaggi perché ci siamo resi conto che stavamo semplicemente ripetendone stereotipi che avevamo visto un milione di volte.

Questa attività mi ha aiutato a capire che, come creatore di giochi, ho il potere di cambiare la narrativa invece di limitarmi a seguire ciò che è già in circolazione."



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Il punto di vista di un partecipante (19 anni): da giocatore passivo a progettista attivo

"La parte che mi ha colpito di più è stata quando abbiamo osservato come alcuni giochi trattino la 'diversità' come una semplice casella da spuntare, senza alcuna profondità.

Mi ha fatto capire che l'inclusione non consiste solo nell'inserire un personaggio diverso sullo sfondo, ma riguarda la storia che racconta.

Analizzare i fallimenti dei grandi studi mi ha dato molta fiducia.

Mi ha fatto sentire che non avevo bisogno di un budget enorme per realizzare un gioco "migliore": dovevo solo essere più attento.

Ha cambiato il modo in cui guardo la mia libreria di Steam e ha decisamente cambiato il mio approccio al game design del nostro team."

- **Altre riflessioni e consigli:**

Come gestire le reazioni difensive

- **Riflessione:** dato che molti partecipanti (soprattutto nella fascia d'età 16-19 anni) sono appassionati dei giochi oggetto di critica, c'è il rischio di una reazione "difensiva" se il formatore viene percepito come qualcuno che semplicemente "odia" i media popolari.

-**Consiglio:** inquadra l'analisi come un "miglioramento del prodotto" piuttosto che come un "giudizio morale". Invece di dire che un gioco è 'brutto', chiediti: "Come si potrebbe ampliare il design di questo personaggio per far sentire più persone incluse?". In questo modo si mantiene un'atmosfera creativa e professionale, anziché accusatoria.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Il potere della “giustapposizione”

- **Riflessione:** l'analisi risulta più efficace quando a un «cattivo esempio» segue immediatamente un «buon esempio» (un contro-controesempio). Ciò evita che la sessione assuma un tono troppo negativo e offre una visione chiara del successo.

- **Consiglio:** per ogni cliché problematico presentato (ad esempio, una “dama in pericolo” unidimensionale), preparate una diapositiva che mostri un'alternativa inclusiva (ad esempio, una protagonista femminile complessa e con cui ci si possa identificare).

Questo approccio di “test A/B” aiuta gli studenti a visualizzare esattamente come si concretizza nella pratica il design inclusivo.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Buone pratiche [2]: L'uso delle "metastrutture" narrative per la narrazione complessa [**Repubblica Ceca**]:

- **Perché questo approccio funziona**

Questa buona pratica si basa sul principio secondo cui i modelli narrativi strutturati consentono agli studenti di andare oltre le nozioni superficiali.

Le ricerche sul design narrativo indicano che fornire una guida per lo sviluppo dei personaggi, in particolare utilizzando la "Meta-Struttura" (Menzogna, Desiderio, Fantasma, Bisogno, Verità), aiuta i partecipanti a interiorizzare archi narrativi complessi.

Questo approccio riduce le difficoltà iniziali per i giovani creatori che potrebbero sentirsi sopraffatti dalla "pagina bianca" e garantisce che i temi sociali siano profondamente integrati nel gameplay, anziché costituire semplici aggiunte superficiali.

- **Descrizione**

L'attività si è svolta presso la sede dell'Eppas con giovani di età compresa tra i 16 e i 19 anni.

Fasi di svolgimento:

Il quadro di riferimento come strumento: ai partecipanti viene insegnato a costruire le trame dei propri giochi attorno a cinque pilastri psicologici fondamentali:

- **Il fantasma:** Un evento del passato che tormenta il personaggio.
- **La menzogna:** una convinzione errata che il personaggio nutre riguardo a se stesso.
- **Il desiderio:** l'obiettivo esterno e concreto del personaggio.
- **Il bisogno:** ciò che il personaggio deve effettivamente imparare (la "Verità")



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Richiesta di partecipazione al workshop: durante i workshop di progettazione narrativa, questo schema funge da motore centrale per il brainstorming. Incoraggia il “pensiero lento” e una riflessione approfondita sulle motivazioni dei personaggi.

Nota importante: assicurarsi che questo schema sia accompagnato da una struttura dettagliata per le “storie di playtesting”.

Sebbene la meta-struttura aiuti a costruire il personaggio, gli studenti hanno bisogno anche di esempi specifici per perfezionare la storia e colmare le lacune individuate tra la narrazione e il gameplay effettivo.

I facilitatori hanno raccolto feedback e osservazioni.

Esperienza con educatori e giovani:

I formatori hanno osservato che i partecipanti si sono dimostrati più coinvolti nelle discussioni del previsto e che il formato richiedeva solo qualche piccolo adeguamento.

Coinvolgimento del gruppo target:

I partecipanti sono stati coinvolti attivamente nella risoluzione dei problemi, nella discussione tra pari e nella riflessione.

• Effetti osservati e impatto

Maggiore coinvolgimento: questo approccio strutturato è stato molto apprezzato dai partecipanti, poiché ha fornito una chiara tabella di marcia per lo sviluppo.

Una narrazione ricca di sfumature: gli studenti sono passati da concetti semplici a narrazioni più articolate e coinvolgenti, che integravano efficacemente tematiche sociali.

Percorso di apprendimento coerente: grazie all'applicazione di un quadro narrativo professionale, i partecipanti hanno percepito che i loro progetti hanno acquisito maggiore raffinatezza e un senso di scopo.



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



- **Testimonianze**

Il punto di vista dell'educatore: colmare il divario della "pagina bianca"

"L'ostacolo maggiore per i giovani creatori è spesso il senso di sopraffazione che suscita una pagina bianca.

La 'Meta-Struttura' (Menzogna, Desiderio, Fantasma, Bisogno, Verità) è stata molto apprezzata dai partecipanti perché ha fornito una tabella di marcia chiara e professionale per lo sviluppo. È stato incredibile vederli andare oltre i cliché superficiali per creare narrazioni più ricche di sfumature e avvincenti.

Alla fine della sessione, non stavano semplicemente creando giochi; stavano incorporando efficacemente temi sociali complessi nella loro narrazione perché la struttura li ha costretti a riflettere sui bisogni interiori dei loro personaggi."

Il punto di vista dei giovani creatori: rendere naturali i temi sociali

"Prima del workshop, pensavo che creare un 'buon' gioco significasse semplicemente aggiungere un messaggio sulla gentilezza proprio alla fine. Ma il modello EPPAS mi ha insegnato che il messaggio sociale dovrebbe essere la 'Verità' che il personaggio deve imparare per vincere.

Questo ha fatto sì che il tema sembrasse una parte naturale del gioco invece che qualcosa di forzato. Avere quel framework predefinito mi ha aiutato a costruire un arco narrativo del personaggio che sembrasse reale e ha reso il messaggio del nostro gioco sull'inclusività molto più potente."



SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Il punto di vista del revisore: da semplici idee a trame complesse

"Guardando le altre squadre presentare le loro storie, si capiva subito chi stesse utilizzando la Meta-Struttura.

I loro personaggi sembravano persone vere, con conflitti interiori reali, piuttosto che semplici avatar su uno schermo.

È stato davvero stimolante vedere come uno strumento tecnico come la "Menzogna" e il 'Desiderio' potesse portare a archi narrativi così profondi ed emotivi.

Ha cambiato il mio approccio alla progettazione. Ora mi rendo conto che il modo migliore per affrontare questioni sociali complesse è integrarle direttamente nel percorso psicologico fondamentale del personaggio."

- **Altre riflessioni e consigli:**

Come affrontare il conflitto tra "interno" ed "esterno"

- **Riflessione:** Abbiamo notato che spesso gli studenti riescono facilmente a individuare il "Desiderio" (un obiettivo esterno, come "trovare il tesoro"), ma hanno difficoltà con il 'Bisogno' (la crescita interiore, come "imparare a fidarsi degli altri"). Senza il "Bisogno" interiore, il gioco risulta vuoto.
- **Consiglio:** Usa il "Fantasma" (il trauma o l'evento passato) come ponte. Incoraggia i facilitatori a chiedere: "Cosa è successo a questo personaggio in passato che gli rende così difficile ottenere ciò di cui ha realmente bisogno?" Collegare direttamente il Fantasma al Bisogno aiuta i giovani a capire che la crescita del personaggio è il cuore di una buona storia.

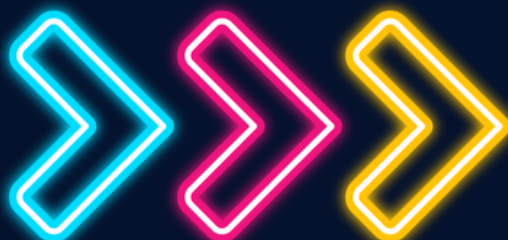


SVOLGIMENTO E VALUTAZIONE



Visualizzare l'arco narrativo

- **Riflessione:** Concetti psicologici astratti come “La menzogna” possono risultare difficili da comprendere in una discussione puramente verbale. I partecipanti che hanno avuto difficoltà con l'approccio basato sul testo hanno ottenuto risultati nettamente migliori quando hanno potuto vedere la “struttura” della storia.
- **Consiglio:** Fornire un modello visivo dell’“arco narrativo” in cui i partecipanti possano indicare fisicamente dove la ‘bugia’ viene smascherata e dove viene rivelata la “verità”. Considerare la narrazione come un percorso con alti e bassi aiuta a bilanciare il ritmo dei livelli di gioco.



VIDEO GAMES FOR GOOD

Il presente progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. La presente pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero di progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

<https://www.videogames4good.eu>