Cofinanziato dall'Unione europea

VIDEO GAMES FOR GOOD

Guida per educatori ai videogiochi e all'imprenditoria sociale

YuzuPulse LogoPsyCom materahub VISAS IESPĒJAS Eppas

Table of contents

Introduzione	2
Integrare l’imprenditorialità sociale nell’insegnamento	3
La creazione di videogiochi come percorso educativo	11
Applicazioni pratiche per gli educatori	19
Supportare gli educatori nelle competenze digitali	25
Apprendimento inclusivo e accessibile per tutti	31
Conclusioni	45
Riferimenti	46

Introduzione

Questa guida per educatori offre un modo completo per integrare la creazione di giochi nelle attività di apprendimento. L'integrazione fornirà agli studenti competenze digitali, capacità imprenditoriali sociali e una comprensione dell'importanza dell'inclusività. Con la crescente attenzione e dipendenza del mondo dalla tecnologia, la creazione di giochi può offrire una nuova esperienza di apprendimento in cui si impara in modo creativo e pratico. La progettazione e lo sviluppo di giochi consentono agli studenti di approfondire i concetti teorici, concentrandosi su codifica, narrazione e progettazione. Inoltre, le capacità di pensiero critico sono al centro di questo apprendimento, che richiede la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra e il pensiero innovativo per aumentare il senso di responsabilità degli studenti e il loro impegno con il mondo.

Affinché la creazione di giochi abbia successo in ambito educativo, gli educatori devono abbracciare attivamente la digitalizzazione, la collaborazione e la creazione di ambienti di apprendimento inclusivi e creativi. Questa guida include strategie pratiche per aiutare gli educatori a navigare in questo nuovo terreno di apprendimento interdisciplinare e basato su progetti. Fornisce informazioni sull'insegnamento dell'imprenditorialità sociale e si concentra sulla garanzia di un'esperienza di apprendimento accessibile per ogni studente.
L'obiettivo finale di creare un ambiente di apprendimento innovativo e accogliente si raggiunge combinando la creazione di giochi, l'imprenditorialità sociale e l'apprendimento inclusivo e pratico. Attraverso questo apprendimento, gli studenti acquisiranno competenze tecniche e contribuiranno al mondo in modo significativo e duraturo.

Questa guida è divisa in due parti, ciascuna pensata per supportare gli educatori in modi diversi. La prima parte offre un quadro di riferimento per l'integrazione della creazione di giochi in contesti educativi, concentrandosi sullo sviluppo di competenze imprenditoriali digitali e sociali.
Partendo da questa base, la seconda parte fornisce fogli di lavoro pratici e scenari di workshop che aiutano a trasformare la teoria in pratica. Questa combinazione di teoria e pratica contribuisce a creare un ambiente di apprendimento dinamico e interattivo in cui i partecipanti possono applicare le loro competenze in contesti reali.

Integrare l'imprenditorialità sociale nell'insegnamento

Definire l'imprenditorialità sociale

Che cos'è l'imprenditorialità sociale?

L'imprenditorialità sociale è un concetto che fonde i principi del business con l'impegno ad affrontare questioni sociali, ambientali o culturali. Gli imprenditori sociali identificano i problemi che riguardano le comunità o la società nel suo complesso e lavorano per sviluppare soluzioni innovative che creino un cambiamento positivo e sostenibile. A differenza delle imprese tradizionali, che si concentrano principalmente sul profitto finanziario, le imprese sociali sono guidate da una missione sociale o ambientale, con l'obiettivo di avere un impatto misurabile pur mantenendo la sostenibilità finanziaria.

Lo scopo principale dell'imprenditoria sociale è quello di affrontare un bisogno o una sfida sociale, come la povertà, l'istruzione, l'assistenza sanitaria o la conservazione dell'ambiente; per questo motivo gli imprenditori sociali spesso propongono soluzioni creative e nuove a vecchi problemi, sia attraverso nuovi prodotti, servizi o modelli di business.
Il successo di un imprenditore sociale non si misura solo in base ai risultati finanziari, ma anche in base ai risultati sociali, ambientali o culturali positivi ottenuti.

Profilo degli imprenditori sociali

Gli imprenditori sociali sono persone che combinano l' intuito per gli affari con un forte desiderio di affrontare problemi sociali, ambientali o culturali. Il loro approccio alla soluzione delle sfide sociali richiede una miscela di qualità personali, competenze e valori che li spingono a creare un impatto sostenibile. Queste qualità non solo li aiutano a destreggiarsi tra le complessità dell'innovazione sociale, ma permettono loro di rimanere resilienti e adattabili nella ricerca di un cambiamento significativo.

Molto spesso gli imprenditori sociali sono profondamente motivati da una questione personale o sociale a cui tengono particolarmente. Riflettono sulle questioni che li coinvolgono maggiormente, che si tratti di povertà, istruzione, cambiamento climatico o disuguaglianza. Impegnarsi nel lavoro di comunità o nel volontariato può contribuire ad approfondire il loro legame con queste cause.
Come gli imprenditori in generale, gli imprenditori sociali pensano al di là del presente e immaginano un futuro in cui le loro soluzioni avranno trasformato la società.

Gli imprenditori sociali devono comprendere e interessarsi alle esigenze e alle sfide delle persone che intendono sostenere. L'empatia consente loro di progettare soluzioni realmente in linea con le esigenze delle comunità e delle parti interessate. Per sviluppare questa qualità, gli imprenditori potrebbero ad esempio praticare l'ascolto attivo. Potrebbero prendersi il tempo di ascoltare senza giudicare e con l'intento di imparare dagli altri, soprattutto dalle persone che vivono i problemi che stanno cercando di risolvere.

Pur essendo guidati da obiettivi sociali, gli imprenditori sociali devono anche gestire le loro imprese in modo efficace. Ciò include la definizione del budget, la pianificazione finanziaria, la raccolta di fondi e la comprensione di come creare un modello di business sostenibile. A tal fine, gli imprenditori potrebbero prendere in considerazione diversi modelli come le organizzazioni ibride, le B Corps o le imprese sociali per imparare a bilanciare l'impatto sociale con la redditività.
Gli imprenditori sociali devono essere in grado di costruire relazioni solide con diversi interlocutori, tra cui investitori, donatori, collaboratori e la comunità che rappresentano. Un efficace lavoro di rete aiuta a sbloccare risorse, conoscenze e sostegno.
Per sviluppare questo aspetto, dovrebbero entrare a far parte di reti, frequentare eventi e partecipare a forum in cui si discute di impatto sociale. La collaborazione con altri può ampliare la loro influenza, fornire nuove conoscenze e permettere loro di concentrarsi su relazioni a lungo termine. La fiducia e la credibilità sono fondamentali per ottenere il sostegno alla propria missione.

Gli imprenditori sociali come modelli di ispirazione

L'imprenditoria sociale può essere una potente fonte di ispirazione per i giovani, soprattutto quando si tratta di settori innovativi come lo sviluppo di videogiochi. I videogiochi sono diventati un mezzo influente sia per l'intrattenimento che per la narrazione, e attraverso l'imprenditoria sociale i giovani sviluppatori possono usare i giochi come strumenti per sensibilizzare l'opinione pubblica, risolvere i problemi del mondo reale e creare un impatto sociale positivo. Mescolando missioni sociali e gioco creativo, i giovani sviluppatori possono non solo intrattenere, ma anche ispirare e guidare il cambiamento nel mondo reale.

Per esempio, Terra Nil è un videogioco incentrato sulla sostenibilità ambientale, in cui i giocatori gestiscono un ecosistema virtuale, prendono decisioni per ridurre le emissioni di carbonio o piantano foreste. Grazie a questo gioco, i giovani giocatori possono imparare l'importanza della gestione dell'ambiente, che può ispirarli ad agire nel mondo reale.

Questo principio può essere applicato anche alla progettazione di giochi, creando giochi multiplayer o cooperativi che incoraggino il lavoro di squadra, l'azione collettiva e la risoluzione di problemi sociali.

Ad esempio, “Sea Hero Quest” è un gioco progettato per aiutare i ricercatori a raccogliere dati per combattere la demenza, permettendo ai giocatori di partecipare alla ricerca semplicemente giocando a un simpatico gioco. Il successo di questo gioco illustra come le meccaniche dei videogiochi possano essere utilizzate per sostenere direttamente la ricerca scientifica, sensibilizzando allo stesso tempo su questioni sanitarie critiche.

Imparando a conoscere l'imprenditoria sociale e l'impatto potenziale dei giochi, i giovani sviluppatori possono essere ispirati a creare le loro iniziative per affrontare le questioni che stanno loro a cuore. La “Global Game Jam” è un evento annuale che riunisce creatori di giochi in tutto il mondo per creare giochi su un tema specifico, spesso legato a cause sociali. I giovani possono trarre ispirazione da queste iniziative e utilizzare le loro capacità per creare giochi che parlino delle questioni che li appassionano.

Il potenziale dell' educazione nel promuovere l'imprenditorialità sociale

Come educatori, aiutare i giovani a scoprire il loro potenziale di imprenditori sociali richiede molto più che insegnare definizioni o principi. Si tratta di creare esperienze di apprendimento che accendano la curiosità, creino fiducia e incoraggino l'azione. Pensate all'educazione all'imprenditorialità come a un viaggio che fornisce agli studenti competenze pratiche, promuove la creatività e li aiuta a vedere le sfide come opportunità. Concentrandovi su attività pratiche, narrazione e collegamenti con il mondo reale, potete guidare gli studenti a sviluppare non solo le loro competenze, ma anche la loro identità di “changemaker” pronti ad affrontare le sfide sociali con soluzioni innovative.

Un approccio olistico alla educazione imprenditoriale

Iniziate insegnando come individuare le opportunità, chiedendo agli studenti di osservare le loro comunità locali, elencare i bisogni non soddisfatti e fare un brainstorming di potenziali soluzioni. Guidateli attraverso casi di studio o invitate relatori ospiti che hanno saputo trasformare le sfide sociali in attività imprenditoriali di grande impatto. Invece di definizioni astratte, presentate attività in cui gli studenti identificano attivamente i problemi e propongono soluzioni creative.

Per enfatizzare l'occupabilità, mostrate agli studenti come le capacità imprenditoriali, come il pensiero critico, la collaborazione e l'adattabilità, siano preziose in qualsiasi tipo di carriera. Coinvolgeteli in progetti di gruppo in cui devono affrontare problemi reali, come l'organizzazione di un evento comunitario o la creazione di un prototipo per un prodotto
sostenibile.

Per costruire una forte identità imprenditoriale occorre aiutare gli studenti a percepirsi come agenti di cambiamento. Incoraggiateli a riflettere sui loro punti di forza e sulle loro passioni chiedendo: “Quali sono i problemi che vi stanno più a cuore?” o “Come potreste fare la differenza?”. Valorizzate le loro idee e aiutateli a visualizzare l'impatto che potrebbero avere, promuovendo un senso di appartenenza e uno scopo.

Quando ci si concentra sulla creatività e sull'innovazione, si utilizzano metodi come il brainstorming e il design thinking. Sfidate gli studenti a reimmaginare i problemi quotidiani con nuove prospettive: “Come risolvereste questo problema se le risorse fossero illimitate?” o ‘Cosa succederebbe se affrontassimo questo problema in modo completamente diverso?’. Fornite strumenti e schemi, ma lasciate spazio al pensiero creativo e alla sperimentazione.

L'apprendimento esperienziale e la gestione critica degli eventi sono fondamentali per rendere efficaci le lezioni di imprenditoria sociale. Date agli studenti l'opportunità di applicare ciò che hanno imparato in contesti reali, come stage, progetti comunitari o hackathon sociali. Create simulazioni in cui devono gestire sfide inaspettate, come un improvviso taglio di budget o un cambiamento nelle dinamiche di squadra, per prepararli alla realtà dell'imprenditoria sociale. Dopo queste esperienze, incoraggiate discussioni riflessive: “Cosa avete imparato da questa esperienza?” o “Come la affrontereste diversamente la prossima volta?”. Queste riflessioni critiche aiutano gli studenti a trasformare le sfide in preziosi momenti di apprendimento.

Infine, assicuratevi che gli studenti sviluppino la resilienza e il pensiero etico incorporando sfide reali nel loro apprendimento.
Per esempio, simulare scenari in cui devono prendere decisioni difficili per bilanciare l'impatto sociale e la sostenibilità finanziaria. Discussioni riflessive su domande come “Quali valori guidano le tue decisioni?” o “Come gestiresti le battute d'arresto nel perseguire i tuoi obiettivi?” possono coltivare una mentalità di perseveranza e integrità.

Formazione per un mercato del lavoro in evoluzione: competenze trasferibili e adattabilità

Preparare i giovani alle complessità del mercato del lavoro odierno significa concentrarsi su qualcosa di più delle semplici conoscenze accademiche: bisogna promuovere individui flessibili e versatili, pronti a svilupparsi in ambienti professionali diversi. La formazione all'imprenditorialità sociale fa esattamente questo, combinando l'apprendimento pratico con l'attenzione all'impatto sociale. Dotando gli studenti di competenze trasferibili, gli educatori possono aprire le porte a una varietà di percorsi professionali, coltivando al contempo una mentalità in grado di risolvere le sfide del mondo reale.

L'educazione all'imprenditorialità sociale non solo prepara gli studenti ad avviare le proprie imprese, ma crea anche competenze molto apprezzate in una serie di carriere:

- **Imprenditori sociali:** gli studenti imparano a identificare i problemi e a sviluppare soluzioni che bilanciano l'impatto sociale con la sostenibilità finanziaria. Attività come la creazione di un business plan per una causa sociale o la progettazione di un prototipo per un servizio che risponde a un bisogno della comunità possono prepararli al successo imprenditoriale. Le competenze acquisite nell'ambito dell'imprenditoria sociale, come l'identificazione delle opportunità, la creatività, la gestione del rischio e la capacità di lavorare in gruppo, sono molto apprezzate dalle aziende che cercano innovatori e agenti del cambiamento interni.

- **Professionisti del settore non profit:** la gestione di un'organizzazione non profit richiede la pianificazione di progetti, la gestione delle risorse e la misurazione dell'impatto sociale, tutte competenze sviluppate attraverso la formazione all'imprenditorialità sociale. Coinvolgete gli studenti in esercizi come la scrittura di proposte di sovvenzione o l'organizzazione di eventi di beneficenza per aiutarli a sviluppare queste competenze.
- **Professionisti in aziende consolidate:** Anche nei ruoli aziendali tradizionali, le capacità imprenditoriali come la creatività, il lavoro di squadra e l'adattabilità sono molto apprezzate. Offrite ai discenti l'opportunità di agire come “intrapreneurs”, progettando iniziative o campagne che affrontino le sfide sociali in un contesto aziendale.

Coltivare le competenze chiave per il successo nel mercato del lavoro

Attraverso la formazione all'imprenditorialità sociale, gli studenti acquisiscono un mix equilibrato di competenze tecniche e trasversali che li preparano ad affrontare con successo le sfide di un mercato del lavoro in continua evoluzione. Imparano a gestire gli aspetti pratici di un progetto, come la pianificazione finanziaria, il marketing e l'organizzazione operativa, attraverso esperienze pratiche che li aiutano a tradurre le idee in realtà: ad esempio, possono creare un budget per un'iniziativa comunitaria o progettare una campagna sui social media per promuovere una causa. Allo stesso tempo, sviluppano competenze interpersonali essenziali come la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra e la leadership, qualità fondamentali per collaborare efficacemente con gli altri e guidare il cambiamento. Attività come la gestione delle dinamiche di squadra durante una sfida collaborativa aiutano a promuovere queste qualità essenziali.

Non si tratta solo di competenze pratiche, ma anche di sviluppare una mentalità imprenditoriale: uno spirito resiliente, creativo e orientato all'azione che consenta loro di affrontare i problemi del mondo reale, di affrontare con sicurezza l'incertezza e di cogliere le opportunità nascoste. Ponete domande come: “Cosa avete imparato da questo progetto?” o “Come avete superato le sfide?”.

Inoltre, la creazione di reti professionali permette agli studenti di entrare in contatto con professionisti del settore, organizzazioni e potenziali mentori, ampliando le loro prospettive e aprendo nuove porte per il futuro: cercate di incoraggiarli a partecipare a stage, conferenze con ospiti o progetti comunitari.

Questo approccio integrato trasforma l'apprendimento in un percorso di crescita personale e professionale, rendendo gli studenti non solo competenti ma anche pronti a lasciare il segno nel mondo.

La formazione all'imprenditorialità sociale, in linea con i principi di EntreComp e arricchita da esperienze pratiche e collaborazioni, è un investimento prezioso per il futuro di studenti e imprenditori. Li prepara non solo a carriere diverse e gratificanti, ma anche a diventare cittadini attivi e responsabili in grado di contribuire alla costruzione di un mondo migliore. Un approccio educativo che abbraccia i principi di EntreComp e coltiva le qualità essenziali degli imprenditori sociali può formare una nuova generazione di leader, innovatori e agenti del cambiamento: questi individui saranno dotati delle competenze necessarie per affrontare le sfide del XXI secolo, creando un impatto sociale positivo e contribuendo a costruire un futuro più equo, sostenibile e prospero.

La creazione di videogiochi come percorso educativo

Perché utilizzare la creazione di videogiochi come esperienza di apprendimento nel lavoro con i giovani?

Apprendimento basato su progetti: un incentivo all'impegno, alla creatività e ai risultati.

L'apprendimento basato su progetti è un approccio educativo in cui gli studenti esplorano attivamente problemi e sfide del mondo reale lavorando su progetti pratici che sviluppano nel tempo. Nel caso della creazione di videogiochi a scopo benefico, il progetto concreto consisterebbe nella creazione di un videogioco da parte dei partecipanti, o almeno nel lavorare su fasi specifiche della creazione di videogiochi come progetto di imprenditorialità sociale.
Questo approccio è molto efficace per i giovani: li coinvolge direttamente in compiti del mondo reale, rendendo le esperienze di apprendimento più relazionabili e d'impatto. Ecco alcune delle aree in cui l'apprendimento basato su progetti costituisce un elevato valore aggiunto.

Il potere combinato di impegno e fiducia

Quando i giovani si impegnano attivamente e sono in grado di vedere i loro risultati in tempo reale, è più probabile che sviluppino un approccio positivo e consapevole all'apprendimento. Questo duplice impatto, che li fa sentire coinvolti nel processo e capaci di credere nelle loro capacità, crea una solida base per la crescita accademica e personale. Entrambi gli aspetti sono necessari per la creazione di un videogioco e si rafforzano a vicenda: quando si crea un gioco, si ha a disposizione uno spazio sicuro per sperimentare e sviluppare le proprie capacità, ma è necessario impegnarsi nel processo per realizzare la propria visione. Questo, a sua volta, rafforza la fiducia nelle proprie capacità e rende l'utente ancora più coinvolto nel processo di creazione del gioco.

Coinvolgimento attivo nel processo di apprendimento

L'apprendimento basato su progetti coinvolge i giovani collegando ciò che studiano alle applicazioni del mondo reale, rendendo l'apprendimento rilevante e significativo in quanto gli studenti vedono lo scopo dietro i loro sforzi. I compiti pratici, come i progetti e gli esperimenti, li trasformano da ascoltatori passivi a studenti attivi, migliorando la concentrazione e aiutandoli a interiorizzare i concetti attraverso l'esperienza diretta. Inoltre, l'apprendimento basato su progetti favorisce la curiosità, consentendo agli studenti di esplorare, sperimentare e indagare liberamente, il che fa sentire l'apprendimento come una scoperta e crea un vero e proprio entusiasmo per la materia.

Rafforzare la fiducia attraverso i risultati

Oltre a collegare teoria e pratica, l'apprendimento basato su progetti rafforza la fiducia mostrando agli studenti risultati immediati e tangibili. Questi successi visibili affermano le loro capacità, promuovendo un senso di realizzazione e di potenziale. Attraverso prove ed errori, i giovani imparano che gli errori fanno parte del processo e che le sfide sono opportunità di crescita. In questo modo, superando le battute d'arresto e adattandosi per migliorare continuamente, si sviluppano la resilienza e la perseveranza.

Creazione di videogiochi per insegnare competenze digitali e imprenditoriali nel lavoro con i giovani

Una sfida comune nel settore giovanile è come coinvolgere i giovani. Le attività non formali o sociali sembrano più invitanti per alcuni partecipanti, che ritengono le attività legate all'imprenditorialità o all'inclusione troppo difficili per loro. Questo può essere ancora più difficile per i giovani che sono desiderosi di fare qualcosa ma non si impegnano in un settore specifico.

Entriamo nel campo dei videogiochi. Le statistiche mostrano il coinvolgimento dei giovani in questo mezzo. Nel 2023, il 53% della popolazione di età compresa tra i 6 e i 64 anni ha giocato ai videogiochi. Il 22% dei giocatori ha un'età compresa tra i 15 e i 24 anni e il 43,5% sono donne. Il 78% degli europei di età compresa tra i 15 e i 24 anni gioca ai videogiochi (Video Games Europe, 2024). Non tutti questi europei saranno hardcore gamer, né giocheranno tutti agli stessi giochi sulle stesse piattaforme. A prescindere dalle preferenze personali, queste statistiche dimostrano che le generazioni più giovani hanno una certa familiarità con il medium. Ciò offre l'opportunità di collegare qualcosa con cui hanno familiarità con lo sviluppo di competenze imprenditoriali digitali e sociali.

Creazione di videogiochi e imprenditorialità sociale

Le analogie tra la creazione di videogiochi e l'imprenditoria sociale

Creare un videogioco, che sia un progetto creativo o un progetto commerciale, è un viaggio imprenditoriale. Sono molti gli aspetti da prendere in considerazione: analizzare il gruppo target, pensare al design del gioco, sviluppare una narrazione, scegliere quali personaggi rappresentare o meno, pensare all'esperienza del giocatore e a come istruirlo e, naturalmente, creare il gioco stesso dal punto di vista tecnico, sia con la programmazione che con l'utilizzo di strumenti di creazione di videogiochi no-code. Sono inoltre necessarie molte competenze creative per lo sviluppo della grafica (per i personaggi, l'ambiente, gli elementi dell'interfaccia utente), del suono (musica, suoni ambientali, feedback del giocatore, voce), della scrittura, ecc. È generalmente impossibile per una sola persona, soprattutto per un principiante, sviluppare da sola questa grande varietà di compiti. Pertanto, sono necessari i capisaldi dell'imprenditoria sociale, come il lavoro di squadra, il reclutamento e la gestione dei progetti.

I progetti di videogiochi richiedono di progettare il gioco e l'approccio considerando tutti gli aspetti: creativo, artistico, di marketing, il tutto bilanciato con le risorse umane e finanziarie.

L'analisi dei bisogni o il design thinking sono essenziali sia per la creazione di videogiochi che per l'imprenditoria sociale. In qualsiasi progetto imprenditoriale, compresi i progetti sociali, è necessario pensare all'utente finale o al gruppo target e mirare a rispondere alle sue esigenze. Quando si crea un videogioco, uno dei primi passi è definire rapidamente il gruppo target e condurre uno studio di mercato su giochi simili per assicurarsi che qualcuno giocherà al vostro gioco. Questo aspetto è ancora più essenziale per i giochi commerciali, poiché è necessario assicurarsi di poter compensare almeno in parte il tempo e il denaro investiti nel progetto.

La creazione di un **piano aziendale, la gestione delle finanze e lo sviluppo del business** sono fondamentali nella creazione di videogiochi, soprattutto quando si crea uno studio. I gestori di uno studio devono garantire la redditività economica per compensare il tempo e il denaro investiti o, quando non mirano a pagare se stessi né a guadagnare dal gioco che hanno creato, per avere abbastanza denaro per pagare i freelance (artisti, sviluppatori, ecc.), o i costi fissi materiali e commerciali (computer, inserimento del gioco in uno store, traduzione e localizzazione, playtesting, pubblicità, ecc.) Questo è importante anche per rispondere ai bandi di finanziamento dei progetti. Un altro modo per garantire la redditività economica è rappresentato dalle capacità imprenditoriali sociali di comunicazione e marketing. L'esistenza di un gioco deve essere promossa al di fuori della cerchia dei creatori.

La creazione di videogiochi richiede **competenze digitali** sufficienti. La programmazione, la grafica e il suono sono spesso considerate le competenze più essenziali. Tuttavia, sono necessarie molte altre competenze digitali, come gli strumenti di gestione dei progetti e gli strumenti di supporto alle operazioni commerciali, entrambi radicati nell'imprenditoria sociale.
È richiesta anche un'**alfabetizzazione digitale**. La comunità degli sviluppatori di giochi online è molto attiva e, sebbene il settore sia competitivo, molte persone sono anche desiderose di condividere la propria esperienza e aiutare gli altri.

La necessità di **competenze creative** può sembrare ovvia nella creazione di videogiochi, considerando l'importanza dell'arte (immagini, suoni, narrazione, ecc.), ma potrebbe sembrare meno ovvia in relazione all'imprenditoria sociale. Tuttavia, che siano applicate alle arti, al design (di prodotti o servizi) o al business, le competenze creative sono applicate quotidianamente dagli imprenditori e sono identificate come vitali in EntreComp. Per un illustratore non è necessariamente sufficiente disegnare.

Quando si progettano, ad esempio, i personaggi, ci sono molti aspetti da considerare. Ciò riguarda la **capacità di problem solving**: come faccio a rendere questo personaggio comprensibile? Come faccio a farli apparire abbastanza realistici, anche se nel loro mondo indossano abiti stravaganti? Come mi assicuro di illustrare un personaggio in modo che possa essere replicato efficacemente da altri? Cosa devo sapere per rendere questo personaggio parte del loro mondo? Le abilità creative consistono in egual misura nella creatività e nella consapevolezza delle esigenze e dei vincoli della produzione di videogiochi.

L'impatto sociale e ambientale è essenziale in uno studio di videogiochi come in un'impresa sociale. Cominciamo con l'impatto sociale: un videogioco raffigura personaggi e un'ambientazione specifica che sono accompagnati da rappresentazioni sociali, intenzionali o meno. Pertanto, gli sviluppatori devono prestare attenzione al modo in cui rappresentano la diversità nei loro giochi e istruirsi su come evitare gli stereotipi e l'esclusione di gruppi dalla loro base di giocatori. L'inclusività è importante per quanto riguarda la diversità e l'accessibilità ai giocatori con abilità diverse. Inoltre, è importante avere un team eterogeneo, che può essere fonte di creatività.
Infine, l'impatto ambientale dei videogiochi non deve essere ignorato. Ridurre l'impatto ambientale di uno studio di videogiochi non è solo importante per il pianeta, ma a volte è anche una condizione per ottenere finanziamenti pubblici, ad esempio con il Centre National du Cinema francese.

Tutti gli aspetti della creazione di un videogioco sono collegati. Ad esempio, quando si disegna un personaggio: chi rappresenta? Quale atmosfera cromatica scegliere? Cosa raccontano i vestiti e gli accessori del mondo in cui vivono? Quale stile artistico si può sostenere in relazione al budget complessivo? Queste sono alcune delle domande pratiche a cui bisogna pensare con tutte le abilità creative.

Per approfondire

Nel corso di questo progetto verrà creata una guida pratica sulle attività e sui laboratori di creazione di videogiochi per il settore giovanile. Se desiderate realizzare subito attività di creazione di videogiochi in classe, potete trarre ispirazione dalla guida alla creazione di videogiochi di Erasmus+ Gaming for Skills con gli studenti delle scuole superiori.
https://www.gaming4skills.eu/resources/game-creators/

Precedente esperienza di YuzuPulse sulla creazione di videogiochi e sull'imprenditorialità sociale

Il partner del progetto YuzuPulse ha organizzato diverse attività di creazione di videogiochi con i giovani nel nord della Francia. Condividiamo un esempio che mostra come anche un'attività di un'ora su un aspetto della creazione di videogiochi - il design del protagonista di un videogioco - abbia permesso ai giovani studenti di esprimere la loro creatività.

Durante un evento presso l'hub delle industrie creative Plaine Images a Tourcoing, in Francia, abbiamo organizzato due workshop per 15 studenti delle scuole superiori sulla creazione di personaggi. Dopo aver creato in modo collaborativo un mondo e una vita per il personaggio - in questo caso, un rottamatore di metalli che vive su un pianeta con un paesaggio di sabbia in un universo da opera spaziale -, i partecipanti sono stati messi a coppie per esprimere la loro visione di questo personaggio modellandolo su MetaHuman Creator. Hanno sperimentato la piattaforma (“possiamo farlo?!”), hanno comunicato con il partner, hanno discusso le loro scelte (“se vivono nel deserto, possiamo dargli la pelle rugosa!”) e hanno creato i personaggi (“siamo in un'opera spaziale; niente dice che gli uomini non possano indossare un trucco brillante!”).

A seguire, ogni coppia ha presentato il proprio personaggio. È interessante notare che i partecipanti hanno creato un'ampia varietà di personaggi in termini di sesso, colore della pelle, età, tipo di corpo, ecc. Abbiamo chiesto loro di giustificare le loro scelte durante il debriefing e la maggior parte di loro ha fornito giustificazioni legate all'ambiente e al lavoro del personaggio, esprimendo la propria visione di questa società fittizia. Altri hanno semplicemente risposto che avevano scelto ciò che era più bello o originale, il che testimonia la loro creatività e il loro coinvolgimento.

Applicazioni pratiche per gli educatori

L'integrazione dell'imprenditoria sociale nelle iniziative giovanili offre una forma significativa di impegno nel mondo. L'imprenditorialità sociale dovrebbe andare oltre le competenze tecniche commerciali, concentrandosi sulla coltivazione di una mentalità fondata sulla responsabilità sociale. Questo approccio sottolinea l'importanza dell'empatia, del processo decisionale etico e del pensiero sostenibile, che sono fondamentali per lo sviluppo di imprese che danno priorità all'impatto sociale. Attraverso il collegamento tra teoria e pratica tramite le attività, gli studenti possono diventare innovatori socialmente consapevoli e pronti ad affrontare le sfide.

Questo capitolo è costituito da tre punti cardine che forniscono una guida pratica e accessibile alla costruzione di competenze imprenditoriali sociali. Le attività proposte sono strettamente allineate con i fogli di lavoro presenti nella seconda parte della guida, assicurando una continua transizione dalla teoria alla pratica per aiutare gli studenti a sviluppare competenze imprenditoriali sociali. Queste attività costituiscono il primo punto cardine e saranno combinate con l'apprendimento multidisciplinare e il quadro EntreComp come secondo e terzo punto cardine. Ecco alcuni dettagli su questi punti:

1. Attività per insegnare l'imprenditorialità sociale: Questo punto introduce sei attività pratiche e coinvolgenti che mettono in contatto gli studenti con i problemi sociali del mondo reale. Ogni attività permette di acquisire competenze di imprenditorialità sociale.
2. Incoraggiare l'apprendimento multidisciplinare: Questo punto analizza come l'integrazione dell'apprendimento multidisciplinare in un programma di studi sull'imprenditorialità sociale arricchisca la comprensione della teoria da parte degli studenti. Lavorando dal punto di vista imprenditoriale, delle scienze sociali e della tecnologia, gli studenti acquisiscono una visione d'insieme delle diverse prospettive e sviluppano le capacità di collaborazione necessarie per creare soluzioni sostenibili.

3. Introduzione al Quadro EntreComp: L'ultimo punto delinea l'EntreComp Framework, un modello completo per la costruzione di competenze imprenditoriali. Il quadro si articola in tre rami principali: Idee e opportunità, Risorse e In azione, che evidenziano le competenze necessarie agli studenti per trasformare i concetti in iniziative d'impatto.

Attività per insegnare l'imprenditorialità sociale

L'apprendimento attivo e pratico è importante per coltivare una mentalità imprenditoriale focalizzata sull'impatto sociale. Impegnarsi con le sfide della società può renderle più reali e urgenti per uno studente. Di conseguenza, questo impegno può affinare le capacità di risoluzione dei problemi, stimolare la creatività e migliorare le capacità di comunicazione e cooperazione. Un aumento delle capacità spesso accresce la fiducia degli studenti, il che è fondamentale se vogliamo creare una generazione di imprenditori sociali desiderosi di affrontare le complesse sfide globali. Le sei attività che seguono mirano a collegare la teoria con il mondo esterno, offrendo agli studenti l'opportunità di impegnarsi attivamente e riflettere.

Identificazione dei problemi della comunità e sviluppo di soluzioni
Questa attività si concentra sulla risoluzione di problemi su piccola scala all'interno della propria comunità. I giovani devono innanzitutto identificare e ricercare un problema sociale all'interno della loro comunità. Poi si impegneranno attivamente con la loro comunità attraverso interviste e raccolta di dati per trovare soluzioni sostenibili. Ad esempio, un gruppo potrebbe indagare sul problema dell'eccesso di rifiuti nei parchi locali. Potrebbero intervistare i visitatori del parco per capire le loro esperienze, fare un sondaggio tra i residenti sulla consapevolezza del riciclaggio e collaborare con il Comune per proporre un evento di pulizia della comunità o l'installazione di cestini per il riciclaggio. Gli studenti sviluppano la loro empatia e creatività lavorando con i diversi soggetti interessati della loro comunità e acquisiscono sicurezza proponendo soluzioni fattibili. Allo stesso tempo, questo approccio aumenta anche le capacità di pensiero critico, in quanto collega la teoria ai problemi del mondo reale.
Applicando questa attività a un programma di creazione di videogiochi, si potrebbe chiedere agli studenti di identificare i problemi sollevati dalla comunità online di un gioco. Dovranno poi prendere delle misure per evitare questi problemi nei loro progetti.

Gioco di ruolo sull'impresa sociale
In questa attività, gli studenti assumono ruoli all'interno di un'impresa sociale fittizia (ad esempio, amministratore delegato, responsabile marketing, responsabile finanziario). Dovranno trovare soluzioni ai problemi della loro azienda. Questo offre un'esperienza pratica e a basso rischio, simulando il processo decisionale, la collaborazione e la leadership. Ad esempio, il problema potrebbe essere la riduzione degli sprechi alimentari. Il responsabile marketing potrebbe pensare a come promuovere una nuova applicazione che mette in contatto le eccedenze alimentari dei ristoranti con le banche alimentari. Il responsabile finanziario potrebbe calcolare i risparmi per i ristoranti, mentre l'amministratore delegato coordina la strategia generale. La ripetizione di questa pratica può aiutare gli studenti a prendere confidenza con le qualità imprenditoriali sociali richieste per i diversi ruoli.

All'interno di un contesto videoludico, questo esercizio può comportare l'assunzione di diversi ruoli all'interno del processo di creazione e la sperimentazione di ciò che questi ruoli comportano.

Competizione di business plan

In questa attività, i partecipanti interagiscono con gli imprenditori sociali in una gara di business plan. In un primo momento svilupperanno dei piani aziendali, che saranno presentati agli imprenditori sociali. Un ciclo di feedback costante fornisce ai partecipanti consigli e incoraggiamenti da parte di coetanei ed esperti del settore. Questo contesto aiuterà a perfezionare e presentare le idee in un ambiente familiare ma competitivo. Un esempio di business plan potrebbe essere la creazione di un servizio di consegna ecologico che utilizzi le biciclette al posto dei veicoli a motore. Ciò richiede una ricerca sulle consegne in città, il calcolo dei costi e dei risparmi e la definizione di una strategia per attirare le imprese. Questo esercizio favorisce le capacità imprenditoriali sociali, come la creatività e il pensiero strategico, e le capacità di comunicazione efficace.

Questa attività può essere facilmente adattata a un contesto di creazione di videogiochi, concentrandosi sugli sviluppatori di videogiochi indie come imprenditori sociali. Le capacità di pianificazione e di presentazione efficace sono altrettanto vitali nell'industria dei videogiochi.

Esercizi di auto-riflessione

In questa attività si chiede ai partecipanti di tenere un registro in cui fissare obiettivi personali, tenere traccia dei propri progressi e riflettere sullo sviluppo delle proprie capacità imprenditoriali sociali. Ad esempio, un partecipante potrebbe riflettere sulla sua esperienza nel condurre un workshop comunitario sulla riduzione della plastica monouso. Il loro registro potrebbe descrivere come hanno superato le sfide della comunicazione, come hanno modificato il loro approccio per coinvolgere i partecipanti, come hanno acquisito fiducia nel parlare in pubblico o come hanno dovuto modificare i piani iniziali. Poiché questa attività è più autogestita, incoraggia ad assumersi la responsabilità e ad essere consapevoli di sé.

Questa attività può essere inserita in un contesto di creazione di videogiochi senza alcuna modifica.

Visite sul campo alle imprese sociali

In questa attività i partecipanti osservano le operazioni quotidiane di un'organizzazione imprenditoriale sociale e incontrano gli imprenditori. Un esempio potrebbe essere la visita a un'organizzazione incentrata sull'upcycling, per scoprire come vengono reperiti i materiali, creati i prodotti e accolti i diversi dipendenti. I partecipanti possono poi discutere di come queste idee possano essere applicate alle loro idee e iniziative.

Il modo migliore per adattare questa attività alla creazione di videogiochi è visitare uno studio di progettazione.

Favorire l'apprendimento multidisciplinare

Come educatori, avrete probabilmente avuto modo di sperimentare come la collaborazione tra discipline diverse possa arricchire un progetto. Che abbiate lavorato con un insegnante di arte per aggiungere un tocco creativo alle lezioni o con un collega di informatica per introdurre nuove tecnologie, queste collaborazioni dimostrano come le diverse prospettive portino a risultati migliori. Per gli studenti, la multidisciplinarietà aiuterà a sviluppare una comprensione più ampia di come creare soluzioni efficaci e sostenibili a problemi sociali complessi.

La multidisciplinarità è preziosa in un contesto di creazione di videogiochi, poiché riflette le diverse discipline necessarie per produrre un gioco. I designer apportano competenze artistiche, i programmatori si occupano della programmazione e gli esperti di marketing gestiscono la promozione del prodotto. L'apprendimento può essere arricchito assegnando ruoli diversi o invitando colleghi esperti in varie aree. Per esempio, un esperto di arte può guidare il design visivo, uno specialista di informatica può insegnare le basi della programmazione e un consulente aziendale può concentrarsi su marketing e strategia. Insieme, potete creare un progetto multidisciplinare che rifletta la collaborazione del mondo reale e incoraggi gli studenti a essere creativi.

Oltre alle competenze tecniche, gli studenti sviluppano anche l'empatia, il pensiero critico e il pensiero sistemico attraverso la multidisciplinarità. Imparano a navigare tra diversi punti di vista, ad adattarsi alle sfide e a trovare soluzioni che integrino diverse prospettive. Immaginate un gruppo in cui un membro eccelle nella narrazione, un altro si concentra sull'analisi dei dati e un terzo è appassionato di cambiamenti climatici. Insieme, potrebbero progettare un gioco accattivante che sensibilizzi sulle questioni ambientali.

EntreComp Framework

L'EntreComp Framework offre una guida pratica agli studenti per sviluppare le competenze imprenditoriali sociali essenziali. Il primo punto cardine, Idee e opportunità, incoraggia a individuare le opportunità, ad abbracciare la creatività e a pensare in modo etico e sostenibile. Come educatori, potete aiutare i partecipanti a esplorare le loro specifiche prospettive per identificare soluzioni alle sfide locali. Guidarli a fare brainstorming insieme può favorire il senso di appartenenza e la creatività, mostrando come i diversi punti di vista arricchiscano la risoluzione dei problemi. Incoraggiando i partecipanti a concentrarsi sul pensiero etico e sostenibile, li aiutate a capire come i loro progetti possano avere un impatto sociale significativo.

Il secondo punto cardine, le risorse, pone l'accento sulla consapevolezza di sé, sulla perseveranza e sulla mobilitazione di persone e materiali. Aiutare gli studenti a identificare i propri punti di forza e a capire quando è il caso di affidarsi agli altri, rafforza la loro fiducia e la loro resilienza. Aiutate i giovani a comprendere il potere della costruzione di una rete per entrare in contatto con le persone e raccogliere le risorse.

L'ultimo punto cardine è In Azione, che si concentra sulla pianificazione, l'iniziativa, il lavoro di squadra e l'apprendimento attraverso l'esperienza. I progetti multidisciplinari offrono ai partecipanti l'ambiente perfetto per mettere in pratica queste abilità, sia che si tratti di sviluppare una pianificazione temporale, di creare un piano di emergenza o di gestire la comunicazione tra i membri del team. In qualità di educatori, potete guidarli a riflettere sui loro progressi, imparando sia dai successi che dagli insuccessi. Utilizzando il Quadro di riferimento EntreComp come base, fornirete ai partecipanti strumenti pratici per affrontare le sfide sociali e prosperare come creatori di cambiamento in qualsiasi contesto.

Supportare gli educatori nelle competenze digitali

Questo capitolo sottolinea l'importanza delle competenze digitali, offre strategie pratiche e si concentra sull'integrazione di strumenti come i videogiochi per favorire il coinvolgimento e l'innovazione. La collaborazione e la co-creazione con i giovani sono lette come approcci chiave per sviluppare competenze digitali e affrontare sfide reali attraverso l'imprenditoria sociale. Promuovendo l'apprendimento tra pari, raccogliendo feedback e riflettendo sulla pratica, gli animatori giovanili possono creare un ambiente che dia loro e ai giovani la possibilità di prosperare tecnologicamente.

Aumentare le competenze digitali

Il rapido sviluppo delle tecnologie digitali negli ultimi anni ha trasformato molti settori, compreso quello dell'animazione socioeducativa. Tuttavia, gli animatori socio educativi a volte incontrano difficoltà nell'adattarsi e nell'integrare queste tecnologie nella loro pratica quotidiana. Un ostacolo significativo è la disparità di competenze digitali tra gli animatori socio educativi e i giovani.

Perché concentrarsi sulle competenze digitali?

Gli animatori sono in una posizione unica per promuovere il cambiamento a livello locale. A differenza dei sistemi di istruzione formale che spesso sono in ritardo nell'adozione delle nuove tecnologie, il lavoro giovanile offre la flessibilità necessaria per sperimentare e innovare. Adottando gli strumenti digitali, gli animatori giovanili possono consentire ai giovani di navigare nel mondo digitale con sicurezza, senso critico e creatività.

Ad esempio, i videogiochi, che sono già una pietra miliare nella vita di molti giovani, offrono un potenziale inesplorato per promuovere le competenze digitali, il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e persino la narrazione. Immaginate di integrare un gioco di strategia per insegnare la pianificazione e la gestione delle risorse o di utilizzare una piattaforma interattiva per simulare sfide del mondo reale che i giovani possono risolvere in modo collaborativo. Questi approcci possono rendere l'apprendimento pertinente e coinvolgente, aiutando al contempo gli operatori giovanili a costruire la propria fiducia nella tecnologia.

Strategie pratiche per sviluppare competenze digitali

1. Far leva su contesti già esistenti

I quadri europei come DigiCompEdu forniscono una tabella di marcia per gli animatori per valutare e migliorare le loro competenze digitali fissando obiettivi realistici. Ad esempio, capire come creare contenuti interattivi o gestire comunità online può migliorare la loro capacità di coinvolgere efficacemente i giovani.

2. Focus su applicazioni pratiche

Incorporare gli strumenti digitali nelle attività quotidiane può essere semplice come utilizzare una piattaforma collaborativa per pianificare progetti di gruppo o introdurre app per la narrazione creativa. Curando guide pratiche e modelli, gli animatori possono vedere come gli strumenti digitali migliorano direttamente il loro lavoro e condividere queste conoscenze con altri educatori.

3. Esplorare i videogiochi come risorse

I videogiochi possono essere un potente strumento di coinvolgimento. Piattaforme come Minecraft Education o app di apprendimento ludico consentono agli animatori di progettare attività che rispecchiano gli interessi dei giovani, promuovendo al contempo le capacità critiche. Questi strumenti non solo coinvolgono i giovani, ma fungono anche da punto di accesso accessibile per gli operatori che vogliono esplorare e sperimentare la tecnologia.

4. Coltivare una mentalità evolutiva

Lo sviluppo delle competenze digitali richiede un cambiamento di mentalità. Gli operatori non dovrebbero considerare la tecnologia come una sfida, ma come un'opportunità per arricchire la loro pratica. Creare una cultura della sperimentazione, in cui si incoraggia la sperimentazione di nuovi strumenti, l'apprendimento dagli errori e la condivisione dei successi, può rendere meno scoraggiante l'integrazione delle competenze digitali.

Risorse per educatori

Navigare nel vasto panorama delle risorse educative digitali può essere travolgente. Gli educatori hanno bisogno di un approccio chiaro e pratico per identificare le loro esigenze specifiche e trovare gli strumenti o i corsi giusti per affrontarle. Invece di concentrarsi sulle singole piattaforme, questa sezione delinea un quadro passo dopo passo per gli educatori per valutare le loro competenze digitali e identificare le opportunità di apprendimento rilevanti.

L’approccio passo dopo passo

1. Valuta lo stato delle tue competenze

Inizia valutando le tue competenze digitali. Utilizza strutture come DigiCompEdu per autovalutare le tue competenze in aree quali la comunicazione digitale, la creazione di contenuti e l'integrazione tecnologica. Questo processo di riflessione ti aiuterà a identificare i punti di forza e le aree di miglioramento.

2. Definisci gli obiettivi

Definisci chiaramente ciò che intendi ottenere. Stai cercando di migliorare la collaborazione tra gli studenti, creare contenuti multimediali coinvolgenti o gestire meglio le valutazioni online? Definire questi obiettivi garantisce che i tuoi sforzi di apprendimento siano mirati ed efficaci.

3. Esplora opportunità di apprendimento su misura

Una volta comprese le proprie esigenze, è necessario cercare le risorse pertinenti. Per gli educatori dell'UE, piattaforme come European Schoolnet Academy ed EPALE (Electronic Platform for Adult Learning in Europe) offrono corsi e formazione gratuiti specificamente progettati per i contesti europei. Queste piattaforme forniscono strumenti e strategie in linea con gli standard e le pratiche regionali.

4. Unisciti a comunità di pratiche

Entra a far parte di comunità di apprendimento professionali per condividere conoscenze e rimanere aggiornato. Reti come eTwinning e TeachMeet offrono opportunità di collaborazione, mentre piattaforme come X o LinkedIn ospitano gruppi attivi in cui gli educatori discutono delle sfide, condividono soluzioni e celebrano i successi.

5. Valuta e ripeti

Dopo aver esplorato le risorse e applicato nuove strategie, prenditi del tempo per riflettere sul loro impatto. Rivedi regolarmente i tuoi obiettivi e la valutazione delle competenze per garantire una crescita e un'adattabilità continue.

Altre risorse

Per chi cerca un supporto strutturato, una varietà di piattaforme affronta diverse esigenze educative:

-DigiCompEdu toolbox: offre guide e risorse in linea con il quadro delle competenze digitali dell'UE.

-Risorse educative aperte (OER): materiali didattici gratuiti e adattabili disponibili attraverso piattaforme come OpenLearn e Wikimedia Commons.

-Workshop di sviluppo professionale: molte agenzie educative nazionali ospitano workshop gratuiti o a basso costo per aiutare gli educatori a integrare efficacemente la tecnologia nella loro pratica.

Collaborazione e miglioramento nell’apprendimento

La collaborazione è una pietra miliare di un lavoro efficace coi giovani, in particolare nel mondo digitale di oggi. Promuovendo partnership e co-creando esperienze di apprendimento, gli operatori possono trovare soluzioni utili alle sfide tecnologiche, motivandosi e ispirandosi a vicenda. Questa sezione fornisce esempi pratici e strategie per rendere la collaborazione efficace e accessibile.

Collaborazione tra operatori ed educatori

Ad esempio:

-**Circoli di condivisione delle competenze**: organizzare incontri mensili in cui gli operatori mostrano strumenti o condividono storie di successo, come l'uso di app di editing video per documentare progetti comunitari o la creazione di workshop di storytelling digitale.

-**Partnership inter-organizzative**: collaborare con altre organizzazioni giovanili per sviluppare insieme toolkit digitali o gestire progetti. Ad esempio, una collaborazione tra due organizzazioni potrebbe portare alla creazione di una serie di workshop sull'imprenditoria sociale attraverso il game design.

Co-creazione con i giovani

Coinvolgere i giovani come partecipanti attivi nella progettazione delle loro attività di apprendimento aumenta il loro senso di appartenenza e sviluppa competenze digitali fondamentali.

- **Esempio 1:** Creazione di videogiochi

Gli operatori possono guidare un progetto in cui i partecipanti progettano semplici videogiochi che affrontano questioni sociali come la sostenibilità ambientale o l'inclusione. Utilizzando piattaforme come Scratch o Unity, i giovani imparano le basi della programmazione, il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi mentre sviluppano un progetto che li appassiona.

- **Esempio 2:** Sfide di imprenditoria sociale

Organizza workshop in cui i giovani possono proporre soluzioni a problemi locali, come lo spreco alimentare o l'assistenza alla comunità. I partecipanti possono utilizzare strumenti di collaborazione digitale come Miro o Canva per creare prototipi e presentare le loro idee, sviluppando competenze nel lavoro di squadra, nella creatività e nella comunicazione digitale.

Raccogliere il feedback dei giovani garantisce che le attività rimangano pertinenti e coinvolgenti. Strumenti digitali come Mentimeter o Padlet possono rendere la raccolta di informazioni facile e interattiva.

Costruendo una comunità che supporta

La valutazione tra pari offre ai partecipanti la possibilità di dare e ricevere feedback costruttivi. Si tratta di uno strumento importante per promuovere il senso di responsabilità, il successo condiviso e la cooperazione. Questo strumento può essere utilizzato anche al di fuori di un contesto educativo, ad esempio quando si lavora insieme alle imprese durante progetti di imprenditoria sociale. Gli educatori potrebbero invitare i leader della comunità a mostrare i progetti di videogiochi dei partecipanti, sia in formato digitale che di persona. Attraverso la valutazione, è possibile esemplificare la rilevanza e l'impatto di questi progetti.

Apprendimento inclusivo e accessibile per tutti

Sviluppare giochi adatti a tutti è un fattore essenziale nella progettazione e nello sviluppo dei giochi. L'accessibilità e l'inclusività nei videogiochi dovrebbero abbracciare la diversità in ogni aspetto, compresi il background sociale, l'etnia, gli interessi, gli obiettivi, l'accesso alle risorse e le abilità. L'accessibilità può essere definita come le caratteristiche che i progettisti sviluppano in un gioco per consentire l'accesso e l'utilizzo del gioco da parte di giocatori con una serie di esigenze. L'accessibilità svolge un ruolo cruciale nel rendere i giochi inclusivi ed è un catalizzatore nello sviluppo della funzionalità di un gioco.
L'inclusività può essere definita come il modo in cui i giocatori si identificano con il contenuto e l'intento di un gioco in modo significativo. Nei videogiochi, questo può essere presentato attraverso personaggi, trame e ambienti che rappresentano culture e identità diverse. Un sondaggio condotto dall'associazione internazionale degli sviluppatori di videogiochi (IGDA, 2023) ha rilevato che l'85% dei giocatori ritiene che la diversità sia una componente essenziale nei contenuti di gioco e sia anche fondamentale nello sviluppo di una piattaforma. Un altro studio, condotto dall'Entertainment Software Association (ESA), ha rilevato che i giocatori appartenenti a minoranze etniche si identificano maggiormente con personaggi che condividono il loro background razziale ed etnico.
Diversità, equità e inclusione (DEI) nel gaming si riferiscono agli sforzi compiuti dalle aziende di videogiochi per garantire che il prodotto finale rifletta la diversità della comunità. Diversi sono i capisaldi importanti quando si tratta di rappresentare DEI nello sviluppo di videogiochi; eccone alcuni:

Diversità nella rappresentazione dei personaggi: la DEI è presente nei giochi poiché gli sviluppatori creano sempre più personaggi con background, etnie, generi, orientamenti sessuali e abilità diversi. Ad esempio, giochi come la serie Assassin's Creed di Ubisoft esplorano periodi storici con culture diverse.

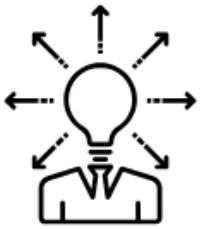
Consapevolezza: rappresentare comunità sottorappresentate può coinvolgere e sensibilizzare giocatori provenienti da contesti diversi. Quando i giochi affrontano temi come la discriminazione e l'inclusione, si promuove la consapevolezza e si possono ridurre i pregiudizi inconsci. Le narrazioni dei giochi possono sfidare gli stereotipi immergendo i giocatori in culture sconosciute dove incontrano personaggi diversi.

Soddisfare esigenze diverse: i giochi dovrebbero offrire una gamma di temi per soddisfare le diverse esigenze dei giocatori. Ad esempio, un gioco può avere temi diversi a livelli diversi o sfide diverse come puzzle o quiz. Ciò consente ai giocatori di giocare e di allineare il gioco in base ai propri interessi. I giochi possono anche concentrarsi sull'apprendimento collaborativo incoraggiando i giocatori a giocare in squadra. I giocatori svilupperanno contemporaneamente le proprie abilità imparando anche dagli altri.

Materiali accessibili: poiché i giochi sono popolari ovunque, è necessario tenere conto dei gruppi sottorappresentati o delle persone con disabilità quando si sviluppa un gioco. Affrontare il bisogno tecnologico ed educativo di equità è fondamentale nel gioco. Gli sviluppatori dovrebbero tenere a mente domande come: Chi userà i giochi? Quali barriere potrebbero avere?
Gli aspetti da considerare durante la progettazione e lo sviluppo di un gioco sono: il pubblico di destinazione, le esigenze educative o l'intento del gioco, i requisiti linguistici, le finanze e i materiali di supporto. È possibile raggiungere una comunità più ampia fornendo modelli free-to-play o modelli freemium di giochi.

Rappresentazione diversificata dei personaggi

Etnie
Genere
Orientamento sessuale
Abilità



Consapevolezza
Condivisione di storie

Ambienti rappresentati

Materiali culturalmente aggiornati

Pregiudizi

Rispondere a esigenze diverse

Temi variegati

Differenti livelli

Diverse interattività: puzzles, quiz

Materiali accessibili

Accesso alla tecnologia di gioco

Supporto multilingue

Materiali didattici e di supporto

Marketing

Strategie per gli educatori

Nei progetti di imprenditoria sociale si possono utilizzare varie strategie per riflettere sulle questioni e consentire agli studenti di entrare in contatto con esse. Alcune di queste strategie includono:
Apprendimento basato su progetti: questo implica che gli studenti lavorino con situazioni di vita reale, affrontino questioni complesse e acquisiscano competenze pratiche. Questo metodo può aiutare a sviluppare il pensiero critico, il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi, poiché gli studenti applicano la teoria a un contesto pratico.
Opportunità di tutoraggio e networking: questo metodo prevede la presenza di tutor sul campo, come imprenditori sociali, responsabili politici e organizzazioni no profit, che offrono orientamento e formazione per sviluppare competenze fondamentali. Oltre a migliorare le competenze, il tutoraggio può anche aiutare ad affrontare le implicazioni etiche e le sfide che gli imprenditori sociali potrebbero dover affrontare.

Pratiche di riflessione e autovalutazione: questa strategia offre un modo strutturato per considerare le implicazioni sociali del progetto in fase di sviluppo. Può fornire una prospettiva diversa e approfondire le potenziali implicazioni sociali.
Collaborazione interdisciplinare: ciò implica la cooperazione tra diversi settori, ad esempio le scienze sociali, le scienze ambientali e la salute pubblica. Affrontare una questione sociale richiede prospettive diverse, rendendo la collaborazione e l'integrazione fattori essenziali per l'innovazione.

Accessibilità per gli studenti con difficoltà di apprendimento

I giochi sono un mezzo che aiuta gli studenti a esplorare e comprendere il mondo che li circonda. È possibile integrare la tecnologia nell'istruzione, aprendo la strada all'uso della gamification in contesti educativi. I ricercatori hanno scoperto che l'apprendimento basato sul gioco è particolarmente utile per gli studenti con disabilità. Implementarlo nel loro apprendimento implica l'integrazione di principi di progettazione accessibili e strategie didattiche che soddisfino le loro specifiche esigenze di apprendimento. I principi di progettazione accessibili sono una progettazione universale che può essere applicata ai giochi. Rende il gioco utilizzabile da tutte le persone senza bisogno di compromessi.
Anche l'esperienza utente (UX) può determinare il successo di un videogioco. L'UX comprende l'intero percorso che un giocatore compie con un videogioco, dalla sua conoscenza alla navigazione nei suoi menu e al progresso nel gioco. L'UX fornisce agli sviluppatori le linee guida per creare la migliore esperienza possibile per il giocatore. Ciò implica non solo la realizzazione di giochi di alta qualità, ma anche il mantenimento della visione e dell'esperienza complessiva del progetto. Celia Hodent, esperta di UX design, esamina nel seguente modo la psicologia umana per prevedere l'esperienza dei giocatori.

Ecco alcuni modi per personalizzare o modificare i videogiochi in base alle esigenze di apprendimento:

- Integrare l'analisi dell'apprendimento nei giochi: l'analisi dell'apprendimento consiste nella misurazione, raccolta, analisi e comunicazione dei dati degli studenti al fine di comprendere e ottimizzare l'apprendimento e l'ambiente in cui avviene (Siemens & Long, 2011). L'analisi dell'apprendimento può migliorare l'insegnamento e l'apprendimento attraverso i giochi e supportare un'ampia varietà di esigenze degli studenti.
- Incorporare strumenti di raccolta e analisi dei dati nei giochi in modo che le esperienze di ogni giocatore possano essere monitorate, valutate e migliorate in base alle loro esigenze. Questa integrazione consente un apprendimento personalizzato adattando il contenuto e la difficoltà del gioco per soddisfare le esigenze specifiche degli studenti. Alcune delle analisi dell'apprendimento che possono essere incorporate in un gioco sono: metriche delle prestazioni, feedback e adattamento personalizzati, supporto per diverse esigenze di apprendimento e identificazione precoce delle sfide.
- Usare un'interfaccia utente semplificata: progettare interfacce facili da capire e da navigare è importante per gli studenti con difficoltà di apprendimento. Ciò significa anche ridurre il disordine e rimuovere stimoli irrilevanti che potrebbero sovraeccitare o sopraffare gli studenti.
- Usare tecnologia assistiva: l'uso di questa tecnologia migliora l'esperienza di gioco attraverso:
  - La narrazione ad alta voce degli elementi visivi dell'interfaccia utente ai giocatori.
  - La personalizzazione delle immagini per ottimizzare la visibilità del gioco.
  - La ri mappatura delle capacità dei giocatori.
- Considerare l'accessibilità dei componenti hardware: alcuni dispositivi forniscono un'alternativa accessibile ai giocatori che hanno difficoltà a utilizzare dispositivi di input standard come controller, mouse e tastiere. L'accessibilità dei componenti hardware fornisce dispositivi e periferiche che soddisfano varie esigenze cognitive, motorie e sensoriali, consentendo ai giocatori di interagire efficacemente con i giochi.

- Prevedere feedbacks multisensoriali: è possibile fornire una combinazione di esperienze sensoriali agli studenti con disabilità per migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento. Implementare la fornitura di feedback immediato e adeguato può aiutare a reiterare i concetti per questi studenti.

Di seguito alcune linee guida che possono essere utilizzate per sviluppare giochi più accessibili, suddivisi in livelli base, intermedio e avanzato:

Basico	Intermedio	Avanzato
Evitare sfarfallio e motivi ripetitivi	Fornire sottotitoli ed evidenziare le parole importanti	Fornire un elevato contrasto tra il testo e lo sfondo dell'interfaccia utente
Utilizzare un linguaggio semplice e chiaro e una formattazione chiara del testo	Fornire chat vocale e testo per giochi multiplayer	Ripetizione di narrazione e istruzioni
Il testo deve essere facilmente leggibile. Queste sono le variabili: carattere, spessore, colore del carattere, dimensione, colore di sfondo e trasparenza.	Rafforzare le informazioni attraverso immagini o discorsi	Evitare movimenti o eventi improvvisi o inaspettati
Consentire l'avvio del gioco senza la necessità di navigare attraverso più livelli	Consente all'utente di controllare il gioco. Opzione per regolare la velocità di gioco, gli effetti e la musica	Opzione di personalizzazione del colore e dei comandi

Basico	Intermedio	Avanzato
Includere tutorial interattivi o suggerimenti	Fornire un'opzione per disattivare/nascondere il movimento di sfondo	Fornire copertine video preregistrate per tutti i testi
Evitare di utilizzare o fornire il controllo per disattivare i suoni del gioco che sono squilli, ronzii, fischi, rumori bassi o acuti	Assistenza che consente agli utenti di saltare alcune parti complesse e procedere nel gioco	Elementi di gioco con codice colore e notifica visiva che può anche avere avvisi audio
Usa elementi iconografici nel videogioco		Lente di ingrandimento o localizzatore per identificare alcuni elementi del gioco

Strumenti per lo sviluppo di videogiochi inclusivi

Esistono molti strumenti e dispositivi che rendono i videogiochi accessibili ai giocatori con disabilità. Ecco un elenco di alcuni strumenti utili:

Tipo di disabilità	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Motoria	Controllers adattivi	Controller con layout personalizzabili e forza regolabile per adattarsi alle diverse capacità fisiche. Compatibile con vari dispositivi esterni come gli interruttori.	Xbox Adaptive Controller, controller Logitech, controller Hori, controller Access per PS5
Motoria	Tastiere e mouse specifiche	Tastiere e mouse speciali che possono essere programmati o regolati fisicamente per adattarsi a specifiche esigenze fisiche, supportando il gaming adattivo.	Tastiere e mouse programmabili con configurazioni personalizzate

Tipo di disabilità	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Motoria	Software di controllo vocale	Software che consente ai giocatori di utilizzare comandi vocali per controllare il gioco, permettendo a chi ha una mobilità limitata delle mani di giocare.	VoiceBot
Motoria	Tecnologia di tracciamento oculare	La tecnologia di tracciamento oculare consente ai giocatori con gravi disabilità fisiche di controllare i giochi utilizzando solo i movimenti oculari, offrendo un'esperienza a mani libere.	Tobii Eye Tracker

Tipo di disabilità	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Motoria	Switches adattivi	Interruttori progettati per metodi di input alternativi, che consentono il controllo tramite movimenti del corpo come sorseggiare, sbuffare o la pressione di un singolo pulsante per utenti con mobilità limitata.	Interruttori adattivi compatibili con giochi online e per console
Motoria	Software supportivo	Programmi specializzati che adattano i comandi di gioco per i giocatori con disabilità motorie, utilizzando lo sguardo, i movimenti della testa o altri input.	Special Effect's EyeMine (for Minecraft)

Types of disabilities	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Visuale	Modalità ad altro contrasto	Impostazioni di gioco che aumentano il contrasto per migliorare la visibilità dei giocatori ipovedenti.	Giochi con modalità ad alto contrasto
Visuale	Supporto testo-parola (TTS)	Legge ad alta voce il testo del gioco, il che può aiutare i giocatori ipovedenti ad accedere alle informazioni visualizzate sullo schermo.	Funzioni di sintesi vocale disponibili nelle impostazioni di diversi giochi
Uditiva	Sottotitoli e sottotitoli per non udenti	Visualizza i dialoghi e i segnali sonori del gioco in formato testo, aiutando i giocatori con problemi di udito a seguire le trame e il gameplay.	Disponibile in molti giochi moderni, spesso con dimensioni dei caratteri personalizzabili

Tipo di disabilità	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Uditiva	Suggerimenti visivi e acustici	Indicatori visivi per suoni importanti nel gioco, come passi o allarmi, per fornire il contesto senza segnali audio.	Giochi che offrono suggerimenti visivi come Fortnite
Cognitiva	Suggerimenti e lezioni all'interno del gioco	Istruzioni passo passo e guida all'interno dei giochi per supportare i giocatori che potrebbero aver bisogno di un aiuto extra per comprendere le meccaniche di gioco.	Tutorial e sistemi di suggerimenti integrati
Cognitiva	Adaptive Gameplay Modes	Modalità che regolano la velocità o la complessità del gioco in base alle prestazioni del giocatore, rendendo i giochi più accessibili ai giocatori con difficoltà cognitive.	Impostazioni di difficoltà adattive, spesso disponibili nei giochi di puzzle e di avventura

Tipo di disabilità	Accessibilità	Descrizione	Esempio
Cognitiva	Consente ai giocatori di regolare le dimensioni, il colore e la disposizione del display head-up (HUD) e dell'interfaccia utente (UI), migliorando l'elaborazione cognitiva.	Indicatori visivi per suoni importanti nel gioco, come passi o allarmi, per fornire il contesto senza segnali audio.	Molti giochi moderni offrono impostazioni HUD personalizzabili

Conclusioni

Questa guida ha offerto un nuovo approccio alla comprensione e all'insegnamento dell'imprenditoria sociale. Concentrandosi sulla creazione di giochi, ha dimostrato l'importanza dell'apprendimento pratico, consentendo ai giovani di sviluppare competenze imprenditoriali digitali e sociali, alimentando al contempo la creatività e il pensiero critico. La progettazione di giochi consente agli studenti di affrontare questioni del mondo reale in un contesto familiare, mostra come la tecnologia possa essere uno strumento per il miglioramento sociale e li aiuta a comprendere meglio il loro ruolo nell'affrontare le sfide globali.

La prima parte della guida ha evidenziato le strategie chiave che gli educatori possono utilizzare per incorporare lo sviluppo delle competenze tecniche e sociali nel loro approccio. Per questo scopo sono essenziali l'apprendimento basato su progetti e la collaborazione interdisciplinare, che creano un ambiente di apprendimento attivo in cui gli studenti sono incoraggiati a prendere in mano il proprio lavoro. Allo stesso tempo, questi metodi aiutano gli educatori a sviluppare la propria alfabetizzazione digitale per insegnare in modo più efficace, garantendo una connessione più profonda tra le esperienze di apprendimento dei giovani e le tecnologie che utilizzano.

La seconda parte della guida fornirà invece fogli di lavoro pratici e scenari di possibili workshop, cioè strumenti e risorse concrete per gli educatori e animatori. Queste attività pratiche aiuteranno gli educatori a implementare scenari coinvolgenti e reali rispetto alle idee condivise in questa guida. Combinando la teoria con esercizi pratici, gli educatori possono promuovere un ambiente di apprendimento che incoraggi la creatività, il pensiero critico e la responsabilità sociale, preparando gli studenti a produrre un impatto duraturo e positivo in un mondo digitale in continua evoluzione.

Riferimenti

- Andersen, G. & MoldStud Research Team. (2024, January 19). The role of cultural diversity in video game design: representation and inclusivity [Blog]. Retrieved from https://moldstud.com/articles/p-the-role-of-cultural-diversity-in-video-game-design-representation-and-inclusivity

- Cezarotto, M., Martinez, P., & Chamberlin, B. (2022). Developing inclusive games: design frameworks for accessibility and diversity. In S. Branislav (Ed.), Game theory – from idea to practice. doi: 10.5772/intechopen.102220

- Chang, J., Benamraoui, A., & Rieple, A. (2014). Learning-by-doing as an approach to teaching social entrepreneurship.

- Dijk, J., Lox, H., Fries-Tersch, E., Schwenke, A., Manoudi, A., & Bustos, E. (2013). Mobility and migration of healthcare workers in the EU. Health Policy and Technology, 2(3), 179–192. https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2013.06.002

- EIT Digital. (2022). The future of education for digital skills. Retrieved from https://www.eitdigital.eu/fileadmin/2022/ecosystem/makers-shapers/reports/EIT-Digital_Report_The-Future-of-Education-for-Digital-Skills.pdf

- Jadán-Guerrero, J., Avilés-Castillo, F., Buele, J., & Palacios-Navarro, G. (2023). Gamification in inclusive education for children with disabilities: Global trends and approaches – A bibliometric review. In Gervasi, O. et al. Computational Science and Its Applications – ICCSA 2023 Workshops (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 14104). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-37105-9_31

- Lee, L.K., Cheung, S.K.S., & Kwok, L.F. (2020). Learning analytics: current trends and innovative practices. Journal of Computers in Education, 7(1), 1–6. https://doi.org/10.1007/s40692-020-00155-8

- Microsoft Ignite. (n.d.). Gaming accessibility fundamentals [Learning path module]. Retrieved from https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/gaming-assistive-technologies/01-gaming-software?ns-enrollment-type=learningpath&ns-enrollment-id=learn.gaming-accessibility-fundamentals

- Nguyen, A., Gardner, L.A., & Sheridan, D. (2018). A framework for applying learning analytics in serious games for people with intellectual disabilities. British Journal of Educational Technology, 49(4), 673–689. doi: 10.1111/bjet.12625

- Oliveira, E., Sousa, G., Tavares, T., & Tanner, P. (2014). Sensory stimuli in gaming interaction: the potential of games in the intervention for children with cerebral palsy. 2014 IEEE Games, Media, Entertainment (GEM) Conference. doi: 10.1109/GEM.2014.7243758

- Punie, Y., & Redecker, C. (Eds.). (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu (EUR 28775 EN). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

- Smith, I.H. (2021). Developing social entrepreneurs and social innovators: A social identity and self-efficacy approach.

- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., & Mihic, S.S. (2020). Using digital game-based learning for students with intellectual disabilities – a systematic literature review. Informatics in Education, 19(2), 323–341. doi: 10.15388/infedu.2020.15

- Statista. (n.d.). European video games market overview. Retrieved from https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/europe

- The Gamer's Brain. (n.d.). How neuroscience and UX can impact video game design. Retrieved from https://thegamersbrain.com/

- TrainingZone. (2021, May 25). Study reveals huge digital skills gap in teaching. Retrieved from https://trainingzone.co.uk/study-reveals-huge-digital-skills-gap-in-teaching

- Tuzlukova, V., & Heckadon, P. (2019). Teaching social entrepreneurship through problem-based learning: Pedagogy and practice in the business English classroom.

- Video Games Europe. (2024). Key facts report 2023. Retrieved from https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/

- Worsham, E.L. (2012). Reflections and insights on teaching social entrepreneurship: An interview with Greg Dees. Academy of Management Learning & Education, 11(3), 442–452. https://doi.org/10.5465/amle.2011.0024

VIDEO GAMES FOR GOOD

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse riflettono esclusivamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per esse.

Cofinanziato dall'Unione europea

https://www.videogames4good.eu