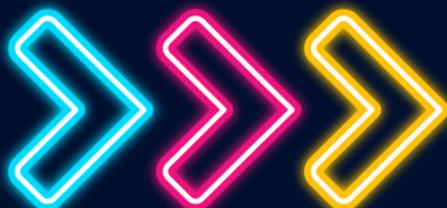




Cofinanziato  
dall'Unione europea



# VIDEO GAMES FOR GOOD

**Identificazione di soluzioni  
ai problemi di comunità**

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durata:</b>	6 settimane (2 ore per settimana)
<b>Età:</b>	18- 26
<b>Numero partecipanti:</b>	4-6 partecipanti per squadra
<b>Scopo:</b>	Fornire agli studenti le competenze per affrontare le sfide della società attraverso lo sviluppo di giochi, collegando i concetti teorici con l'impegno di comunità.
<b>Obiettivi:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare le sfide sociali utilizzando ricerche e interviste.</li> <li>• Integrare meccanismi di risoluzione dei problemi nella progettazione del gioco.</li> <li>• Sviluppare un prototipo e presentare il suo impatto sociale.</li> </ul>
<b>Materiale richiesto:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accesso a banche dati di ricerca</li> <li>• Strumenti di sviluppo per giochi</li> <li>• Software di presentazione</li> </ul>

Questa attività aiuterà gli studenti a sviluppare capacità di problem solving e pensiero creativo affrontando questioni sociali del mondo reale attraverso prototipi di videogiochi. L'attività inizia con la ricerca da parte dei partecipanti delle sfide sociali, seguita da sessioni di brainstorming per integrare queste sfide nelle narrazioni o nelle meccaniche di gioco. Attraverso lo sviluppo iterativo di prototipi, applicano i principi di game design per creare rappresentazioni significative delle questioni. L'attività culmina con presentazioni ai colleghi e alle parti interessate della comunità, consentendo agli studenti di perfezionare le loro soluzioni sulla base di un feedback costruttivo.



## Struttura del Workshop



### **Settimana 1:**

Nella prima settimana, i partecipanti formano dei gruppi e devono svolgere una ricerca su un problema sociale nel loro ambiente locale. Questa ricerca può essere completata online (sui social media o altro) o consultando i giornali locali. Una volta che gli studenti hanno scelto un problema, identificano le parti interessate e le contattano. Interagendo con le parti interessate, acquisiscono una comprensione approfondita del problema.

Ad esempio, i partecipanti potrebbero scoprire che i parchi locali sono spesso vuoti. Visitando il parco, interagendo con i gruppi dei social media e contattando il comune, potrebbero scoprire diverse ragioni:

1. Il parco è privo di servizi come panchine, parchi giochi, cestini e impianti sportivi, il che lo rende poco attraente per visite prolungate.
2. I parchi sono pieni di rifiuti, il che scoraggia le persone dal visitarli.
3. Ci sono problemi di sicurezza, come l'illuminazione notturna inadeguata.

### **Settimana 2:**

Una volta che i partecipanti avranno stabilito il problema, la seconda settimana inizierà con una sessione di brainstorming. Il gruppo discuterà le informazioni raccolte dalle fonti, utilizzando questi dati per sviluppare idee per potenziali meccaniche di gioco o narrazioni che riflettano il problema.

Ad esempio:

- Se i partecipanti vogliono migliorare l'utilizzo del parco, potrebbero progettare un gioco in cui assumono il ruolo di guardiano, simile a Gardenscapes o Homescapes. Il compito di questo guardiano è quello di rivitalizzare il parco, quindi il gioco includerebbe la pulizia del parco, l'organizzazione di eventi e il miglioramento dei servizi completando i livelli. Questo gioco rispecchierebbe le soluzioni della vita reale per rivitalizzare il parco.
- Se i partecipanti desiderano concentrarsi maggiormente sulla creazione di un parco accessibile a tutti, potrebbero anche creare un design basato sulla narrativa. In questo gioco, i giocatori assumono diverse prospettive, come quelle di un bambino più piccolo o di una persona anziana.

### **Settimana 3 & 4:**

Nelle due settimane successive, gli studenti sviluppano ulteriormente i loro progetti di gioco. Affinano la loro comprensione della questione mentre sviluppano i loro prototipi di gioco iniziali. Questo compito può essere adattato al livello di abilità del gruppo.

- I principianti possono concentrarsi sulla progettazione dei personaggi, sulla scrittura delle trame o sullo schizzo dei livelli su carta o su Canva. Ciò richiede poca esperienza e fornisce una porta d'accesso al mondo del game design.
- I partecipanti più esperti possono utilizzare piattaforme interattive come Twine (per la narrazione basata su testo) o Unity (per la progettazione di giochi complessi).

Se prendiamo il problema dei parchi poco utilizzati, i partecipanti potrebbero, ad esempio, progettare un prototipo che faccia le seguenti tre cose (tenete presente che i giochi non devono essere interamente sviluppati, ma possono essere abbozzati su carta o su Canva):

- Simulazione di un parco in cui il giocatore deve prendere decisioni relative alla gestione e alla manutenzione.
- Puzzle game in cui i giocatori ottengono punti ogni volta che completano un livello, consentendo loro di progredire e migliorare il parco.
- AR per consentire ai giocatori di visualizzare il parco che stanno migliorando.

### **Settimana 5:**

Uno degli ultimi passaggi consiste nel presentare il prototipo a un gruppo ristretto per ottenere un feedback. Gli studenti possono presentare i loro prototipi agli altri partecipanti o alle parti interessate che hanno consultato inizialmente. Ad esempio, nel caso dei parchi poco utilizzati, potrebbero mostrare il prototipo a un rappresentante del comune o a un gruppo della comunità locale. Il feedback che raccoglieranno si concentrerà sull'efficacia e sull'impatto del loro prototipo.

## Settimana 6:

L'ultima settimana è dedicata alla messa a punto dei prototipi sulla base del feedback della settimana 5. Una volta finalizzato il progetto, i partecipanti possono riflettere sul processo scrivendo un pezzo su:

- La questione sociale che hanno scelto;
- Il prototipo che hanno sviluppato e come affronta la questione;
- il modo in cui il loro gioco potrebbe ispirare un cambiamento nel mondo reale.

Un gioco sui parchi poco utilizzati potrebbe educare i giocatori all'impegno della comunità, ispirare iniziative locali o aumentare la consapevolezza delle sfide affrontate nella pianificazione urbana.



# Riferimenti



- Classy. (n.d.). How entrepreneurship can solve social problems. Retrieved from <https://www.classy.org/blog/5-ways-entrepreneurial-thinking-can-solve-social-problems/>
- Pisani, A. (2023). The future of community problem-solving and the role of community-based innovation nonprofits. Future of Work. <https://www.mifutureofwork.org/advice/the-future-of-community-problem-solving-and-the-role-of-community-based-innovation-nonprofits/>
- Peoria Magazine. (2010). Solving problems with social entrepreneurship. [https://www.peoriamagazine.com/archive/ibi\\_article/2010/solving-problems-social-entrepreneurship/](https://www.peoriamagazine.com/archive/ibi_article/2010/solving-problems-social-entrepreneurship/)