





NEWSLETTER n°4, novembre 2021

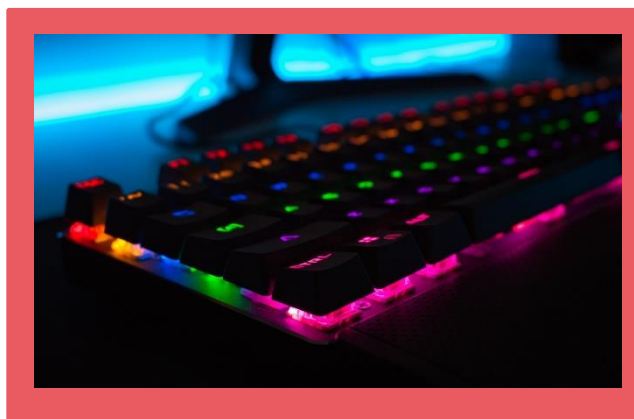
SOMMARIO

-  **SINTESI DEL WP3**
-  **SINTESI DEL CURRICOLO E DEL CONTENUTO DI INGAME**
-  **PROGETTO EDUCATIVO, TRAMA E NARRAZIONE DI INGAME**
-  **METODOLOGIA DEL PROGETTO INGAME**

Sintesi del WP3

del coordinatore di progetto

Il WP3 comprende 3 elementi del prodotto complessivo, ossia Progetto educativo, Trama e Narrazione di INGAME, e il contenuto generale per la promozione di atteggiamenti positivi dei cittadini europei verso l'inclusione sociale, l'uguaglianza di genere, la partecipazione civica e lo sviluppo di abilità e competenze interculturali. Lo sviluppo del Progetto educativo, della Trama e della Narrazione di INGAME sarà gestito dall'EAA e tutti i partner vi contribuiranno in modo sostanziale.



Gli storyboard e lo schema dei contenuti del gioco sono stati completati con esito positivo suddividendo il carico di lavoro tra i partner. I vari argomenti tematici/settori d'attività sono costituiti da sezioni con specifici obiettivi e attività di apprendimento, materiale didattico correlato e strumenti ispirati ai puzzle e ai giochi d'avventura. Il curriculum (che illustra il processo generale di apprendimento del gioco) e il contenuto (elaborato all'interno degli storyboard) saranno integrati nell'infrastruttura tecnologica (web, immagini, design digitale e grafico) del gioco, che DANMAR svilupperà parallelamente al contenuto.

Sintesi del curriculum e del contenuto di INGAME

Lo sviluppo del contenuto deve essere conforme ai seguenti standard indicati nella sintesi del curriculum e del contenuto: design/template/trame/formati

- Adeguatezza del curriculum. Questo standard stabilisce che i contenuti di INGAME che vengono elaborati siano compatibili con gli stili dei discenti, facilmente incorporabili nelle strutture esistenti e compatibili con le attività e le procedure previste. Il punto cruciale è la possibilità di adattare il contenuto a vari contesti e ai diversi settori di impiego culturale e sociale previsti per il gioco.
- Adeguatezza didattica. Questo standard riguarda la capacità del contenuto in fase di sviluppo di fornire il supporto necessario all'apprendimento e al raggiungimento

degli obiettivi didattici stabiliti nel modello teorico e nel curriculum.

- Adeguatezza audio-video. Questo standard riguarda l'effettivo aspetto del contenuto INGAME in fase di sviluppo. Alcuni punti critici sono l'interconnessione di immagini, animazioni, testo e musica, nonché il tipo e il formato del contenuto proposto all'utente.
- Adeguatezza tecnica. Questo standard riguarda l'effettivo contenuto così come viene pubblicato online e la sua interconnessione con gli elementi tecnici del gioco.
- Competenze chiave che miriamo a sviluppare attraverso INGAME. Questo aspetto riguarda le competenze chiave, sia di vita che civiche, che i giovani acquisiranno giocando a INGAME.

Progetto educativo, trama e narrazione di INGAME

L'EAA propone le linee guida per la narrazione di INGAME dopo la finalizzazione del primo materiale con gli obiettivi didattici, la creazione dello schema dei contenuti corrispondenti ai capitoli del gioco, la definizione di contenuti e strumenti di valutazione, la selezione e applicazione di adeguate strategie didattiche, la fornitura di un programma generale per lo sviluppo del contenuto e il suo inserimento in INGAME. In quest'ultima fase il contenuto di INGAME sarà integrato in un modello messo a punto dai progettisti didattici e dagli sviluppatori web.

Principali esiti

1) Abbiamo constatato alcune sovrapposizioni, in particolare tra gli input del CSI e di OXFAM: ciò è da ritenersi positivo in quanto indica la direzione da seguire. ZB&V ha inoltre delineato specifici scenari su cui basarsi per la discussione della narrazione del gioco.

2) Le modalità di presentazione degli argomenti devono essere oggetto di ulteriore discussione: ad esempio fino a che punto permettiamo un approccio più aperto ed esplorativo rispetto a uno scenario molto specifico e ben definito (come patriarcato vs. femminismo di ZB&V) o se optiamo per scenari relativi a personaggi e situazioni di vita reale anziché di fantasia (ad esempio la storia dello yeti proposta dal CSI).

3) In generale sembrano delinearci grosso modo due gruppi distinti: il primo si dedica alle questioni procedurali/tecniche/pedagogiche (Kaunas, Symplexis, RLA) mentre il secondo si concentra sugli aspetti relativi al contenuto, al profilo dei discenti e ai risultati didattici (ZB & V, CSI, OXFAM).

Metodologia del progetto INGAME

L'ambito educativo è quello relativo alle competenze e ai valori sociali e civici e alle relative conoscenze che i giocatori acquisiranno durante il gioco. Le abilità necessarie ai giocatori per interagire con il gioco, così come le competenze e conoscenze, saranno acquisite tramite l'interazione e il gioco (vedere anche i relativi risultati didattici: quali attività di gioco contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi didattici?)

La narrazione e la trama costituiscono la storia di fondo (ossia il "mondo" del gioco con la descrizione dei personaggi e del modo in cui essi agiscono e interagiscono, le

ambientazioni, i campi d'azione, le varie vicende, i dilemmi etici, la risoluzione dei conflitti al termine del gioco) oltre a definire le problematiche del gioco. Qual è la soluzione migliore, quella che farà vincere il premio finale?

il genere del gioco si riferisce alla sua categoria (nel nostro caso puzzle/avventura/narrativa) e ai personaggi. Quali sono le motivazioni ad agire del giocatore, quali tipi di azione intraprende e per quanto tempo? Quale sarà il risultato?

L'esperienza del giocatore consiste nelle emozioni che vive durante il gioco. Come si possono usare la musica e la narrazione? Vi sono mappe, menu e tabelle di punteggi? È previsto un feedback ai vari livelli? È possibile condividere i risultati con altri giocatori?

SEGUICI SU:

<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>

PROJECT PARTNERS:

