

# SilverCoders

POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE  
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



## SCHEDA DI APPRENDIMENTO #3 **LA PROGETTAZIONE DEI GIOCHI**

LE SCHEDE DI APPRENDIMENTO  
DESCRIVONO LE ATTIVITÀ CHE POSSONO  
FACILITARE I FORMATORI AD INTEGRARE LE  
CHALLENGE E LE RISORSE DEL PROGETTO  
SILVERCODERS NELLE LORO PRATICHE DI  
FORMAZIONE.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE  
SUL CODING **PER**  
**ADULTI +55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

# STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

## DESCRIZIONE GENERALE, CONTESTO E OBIETTIVO

L'obiettivo principale dell'attività è fornire ai corsisti le conoscenze e le competenze necessarie per progettare un gioco, a partire dalla narrazione fino alla meccanica e alla grafica. A differenza delle challenge precedenti in cui i giochi erano già disponibili nella loro versione base, i corsisti saranno invitati a progettare un gioco autonomamente, attingendo dalla loro esperienza di giocatori.

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa attività, i corsisti saranno in grado di...

1. Capire cos'è il game design
2. Capire come definire i requisiti di gioco
3. Capire come creare una narrazione di gioco
4. Capire come creare o adattare la grafica di gioco
5. Capire come specificare le meccaniche di gioco

## ISTRUZIONI

### FASE 1 - PREPARAZIONE

Il formatore esamina la scheda di apprendimento e le istruzioni dell'attività, assicurandosi di aver compreso appieno tutte le disposizioni. Inoltre, deve assicurarsi che le risorse necessarie per implementare l'attività siano disponibili e, in caso contrario, cercare ulteriori risorse da fornire ai corsisti.

#### RISORSE

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design)
- <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

### FASE 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenta l'attività alla classe e fornisce le risorse necessarie per completarla efficacemente, invitando i corsisti ad approfondire sul web il tema della progettazione dei giochi. Il formatore discute sugli step imprescindibili per progettare un gioco. I corsisti sono invitati a discutere tra loro su quale gioco creare, concordando poi anche il tipo di gioco da sviluppare. I corsisti riporteranno le loro idee e considerazioni all'interno di un documento di progettazione del gioco.

#### RISORSE

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_design\\_document](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design_document)

### FASE 3 - SVILUPPARE LA TRAMA

I gruppi di corsisti sono invitati a progettare lo sfondo della narrazione, i personaggi, lo svolgimento e lo sviluppo del gioco. Alcune domande utili a tal fine sono: Chi è l'eroe? Sono previsti dialoghi?

## FASE 4 - DESIGN VISIVO

I vari gruppi si confrontano sull'immagine globale da dare al gioco, coerentemente con la trama concordata – il gioco è più simile ad un cartone animato o alla vita reale? Successivamente, i corsisti cercheranno su Internet delle risorse che potrebbero essere utilizzate per il gioco.

## FASE 5 - MECCANICA DI GIOCO


I corsisti devono poi discutere sulle meccaniche di gioco: Come funziona il punteggio? Il giocatore può essere eliminato? C'è un sistema a livelli? Come si vince?

## FASE 6 - AUDIO E MUSICA

I corsisti si confronteranno sulle musiche e sugli audio da inserire nel gioco. Successivamente, i corsisti cercheranno su Internet delle risorse che potrebbero essere utilizzate per il gioco.

## FASE 7 - VALUTAZIONE

IL FORMATORE PUÒ VALUTARE I PARTECIPANTI SULLA BASE DEL RISULTATO COMPLESSIVO OTTENUTO DALL'INTERA CLASSE (**DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE DEL GIOCO**) E/O DEL CONTRIBUTO INDIVIDUALE ALLA STESURA DI TALE DOCUMENTO.



QUESTO DOCUMENTO RIFLETTE SOLO IL PUNTO DI VISTA  
DELL'AUTORE E L'AGENZIA NAZIONALE E LA COMMISSIONE EUROPEA NON  
SONO RESPONSABILI DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI  
IN ESSO CONTENUTE.