

Lista progetti e attività:

1. Narrazione interattiva

Contenuti

Il corso introduce la narrazione interattiva come forma narrativa in cui il lettore/giocatore partecipa allo sviluppo della storia attraverso scelte, percorsi alternativi e conseguenze.

Vengono affrontati:

- differenza tra racconto lineare e racconto interattivo;
- struttura a bivi, nodi narrativi e finali multipli;
- personaggi, obiettivi, conflitti e ambientazione;
- gestione delle scelte significative;
- introduzione a strumenti digitali come Twine, oppure a sistemi cartacei di mappatura narrativa;
- esempi tratti da videogiochi narrativi, librogame, visual novel e giochi di ruolo.

Obiettivi

Al termine dell'attività i partecipanti saranno in grado di:

- comprendere i principi base della narrazione interattiva;
- progettare una breve storia a scelte;
- distinguere tra scelta apparente e scelta significativa;
- trasformare un'idea narrativa in una struttura ramificata;

Modalità didattica

L'attività alterna momenti brevi di spiegazione, analisi di esempi e lavoro laboratoriale.

Prima parte – Introduzione e ispirazione, 25 minuti

Storie interattive, videogiochi narrativi, librogame. Una introduzione per portare lo spettatore a diventare co-autore.

Seconda parte – Struttura narrativa, 25 minuti

Identificazione di protagonista, obiettivo, ostacolo, ambientazione e possibili scelte. Il concetto di scelta concreta e scelta mentale.

Terza parte – Laboratorio a gruppi, 50 minuti

I partecipanti, divisi in piccoli gruppi, costruiscono una mini-storia interattiva composta da almeno:

- un inizio;
- tre snodi decisionali;
- due o tre finali alternativi.

La struttura può essere realizzata su carta, lavagna, post-it o con strumenti digitali.

Quarta parte – Condivisione e debriefing, 20 minuti

Ogni gruppo presenta la propria narrazione confrontando le soluzioni trovate e le differenti visioni.

2. Gamification

Contenuti

Il corso introduce la gamification come utilizzo consapevole di elementi del gioco in contesti non strettamente ludici, con particolare attenzione alla didattica, alla formazione e alla progettazione di attività motivanti.

Vengono affrontati:

- differenza tra gioco, serious game e gamification;
- motivazione intrinseca ed estrinseca;
- punti, livelli, badge, missioni, sfide, feedback e progressione;
- influenza della gamification nel mondo attuale;
- saper usare e saper difendersi con la gamification.

Obiettivi

Al termine dell'attività i partecipanti saranno in grado di:

- riconoscere i principali elementi di gamification;
- distinguere una buona gamification da una semplice aggiunta di punti o premi;
- collegare meccaniche di gioco a situazioni reali;
- riflettere sui limiti etici e pratici dell'uso della competizione.

Modalità didattiche in presenza

L'attività è fortemente esperienziale: i partecipanti approfondiscono come la gamification impatta nella loro vita, come riconoscerla, come usarla.

Prima parte – Attivazione, 10 minuti

Il docente propone una breve sfida iniziale per far vivere ai partecipanti una dinamica ludica prima di analizzarla.

Seconda parte – Analisi guidata e confronto con la vita reale, 30 minuti

Si analizza l'attività per comprendere cosa ha funzionato bene e perché. Obiettivi, feedback, collaborazione, ricompensa. Si confronta con esperienze reali andando coinvolgendo i partecipanti nel ragionamento.

Terza parte – Storie di Gamification, 20 minuti

Il docente presenta i principi base della gamification raccontando storie sull'attualità: dai Social Network alle dinamiche di appuntamento, dal significato epico alla prigione dei costi sommersi.

Quarta parte – Laboratorio di progettazione, 40 minuti

I partecipanti scelgono un'attività e provano a gamificarla, definendo:

- obiettivo;
- missione;
- regole;
- sistema di feedback;
- eventuali punti, livelli o badge;
- modalità.

Quinta parte – Debriefing e spazio domande, 10 minuti

Si discutono efficacia, rischi e trasferibilità delle proposte. Si lascia spazio ampio per approfondire temi di attualità che emergeranno durante l'attività.

3. Crea il tuo librogame

Contenuti

Il corso guida i partecipanti nella progettazione di un breve librogame, cioè una narrazione a bivi in cui il lettore compie scelte che modificano l'andamento della storia.

Vengono affrontati:

- cos'è un librogame;
- struttura a paragrafi numerati;
- scelte, conseguenze e finali;
- gestione di oggetti, indizi, prove o semplici punteggi;
- costruzione di un'avventura breve;
- equilibrio tra racconto, gioco e leggibilità;
- esempi di librogame classici e moderni;
- possibile collegamento con discipline scolastiche: storia, italiano, educazione civica, scienze, lingue straniere.

Obiettivi

Al termine dell'attività i partecipanti saranno in grado di:

- progettare la struttura base di un librogame;
- scrivere paragrafi brevi e funzionali alla scelta;
- gestire semplici meccaniche come inventario, punteggio o prove;
- creare una breve avventura giocabile;
- utilizzare il librogame come strumento narrativo, didattico o laboratoriale.

Modalità didattiche in presenza

Il corso ha una forte componente narrativa e laboratoriale e può essere svolto anche senza dispositivi digitali.

Prima parte – Presentazione del formato, 20 minuti

Verrò introdotto il concetto di librogame e del diverso modo di scrivere ed immaginare le storie. Verranno affrontati esempi di librogame per comprenderne la struttura: paragrafo iniziale, scelta, rimando numerico, conseguenza, finale.

Seconda parte – Costruzione dello scheletro, 25 minuti

I partecipanti scelgono un tema e costruiscono una struttura minima:

- paragrafo 1: inizio;
- due scelte principali;
- due sviluppi;
- almeno due finali diversi;
- almeno un oggetto, indizio o punteggio che influenzi la storia direttamente.

Terza parte – Scrittura guidata, 45 minuti

I gruppi scrivono i paragrafi principali. Particolare attenzione verrà data a:

- chiarezza delle istruzioni;
- coerenza dei rimandi;
- equilibrio tra narrazione e scelta;
- lunghezza dei testi;
- qualità dei finali.

Quarta parte – Playtest incrociato, 20 minuti

I gruppi si scambiano i librogame e li provano. Chi gioca segnala punti poco chiari, scelte deboli o passaggi incoerenti.

Quinta parte – Revisione e restituzione, 10 minuti

Breve confronto finale su cosa ha funzionato e cosa migliorare. Viene introdotto il concetto di playtest come parte essenziale della progettazione ludica.

4. Tecniche di creazione giochi

Contenuti

Il corso introduce le basi della progettazione di giochi analogici o digitali, concentrandosi sui principi fondamentali del game design.

Vengono affrontati:

- cos'è un gioco;

- obiettivi, regole, vincoli e condizioni di vittoria;
- meccaniche, dinamiche ed esperienza del giocatore;
- equilibrio tra caso, strategia e abilità;
- ruolo del tema e dell'ambientazione;
- prototipazione rapida;
- playtest e revisione;

Obiettivi

Al termine dell'attività i partecipanti saranno in grado di:

- riconoscere gli elementi fondamentali di un gioco;
- progettare un semplice prototipo ludico;
- collegare meccaniche e obiettivi;
- distinguere tema, regole e dinamiche;
- individuare le criticità di base.

Modalità didattiche in presenza

L'attività è impostata come laboratorio di game design rapido.

Prima parte – Introduzione al game design, 25 minuti

Il docente presenta gli elementi base di un gioco:

- chi gioca;
- cosa deve fare;
- quali sono le regole;
- cosa impedisce di vincere subito;
- come si vince o si perde;
- perché dovrebbe essere interessante.

Verranno usati esempi di giochi noti, videogiochi, boardgame o giochi di ruolo.

Seconda parte – Smontare un gioco, 15 minuti

I partecipanti analizzano un gioco semplice che sia noto a tutti e ne identificano:

- obiettivo;
- regole principali;
- risorse;
- ostacoli;
- scelte significative;
- interazione tra giocatori.

Terza parte – Prototipazione rapida, 50 minuti (20 ideazione, 30 prototipo)

In piccoli gruppi i partecipanti progettano un microgioco con materiali semplici: carta, penne, dadi, pedine, carte bianche, post-it.

Il prototipo deve contenere:

- titolo;
- numero di giocatori;
- obiettivo;
- regole base;
- durata stimata;
- condizione di vittoria o conclusione;
- almeno una scelta interessante per il giocatore.

Quarta parte – Playtest, 20 minuti

I gruppi provano i giochi degli altri. Il focus non è “vincere”, ma capire se il gioco è chiaro, interessante e migliorabile.

Quinta parte – Debriefing, 10 minuti

Il docente guida una riflessione finale su cosa rende un gioco efficace: chiarezza, ritmo, scelte, tensione, bilanciamento, feedback e possibilità di miglioramento.