

Prima il perché, poi il gioco.

Ogni esperienza ludodidattica parte dalla didattica. In questa fase definiamo gli elementi che guideranno tutte le scelte successive: chi sono i partecipanti, in quale contesto si trovano, cosa devono apprendere e quali obiettivi didattici vogliamo raggiungere.

Analizziamo inoltre cosa può favorire od ostacolare l'apprendimento e quali motivazioni intrinseche ed estrinseche possono sostenere il coinvolgimento.

Elementi chiave

Target · Contesto · Obiettivi didattici · Apprendimento ·
Motivazione intrinseca · Motivazione estrinseca



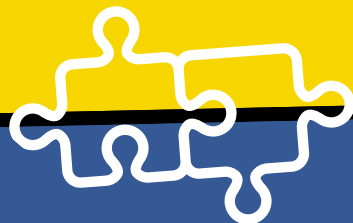
TARGET



A CHI È RIVOLTO? ETÀ, CONTESTO, GRUPPO, COMPETENZE, VALORI, ...



CONTESTO



DOVE, QUANDO, COME, CON COSA, IN QUANTO TEMPO SI SVOLGERÀ L'ATTIVITÀ?



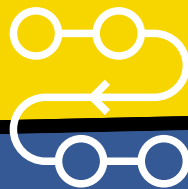
OBIETTIVI DIDATTICI



QUAL È L'ARGOMENTO E QUALI SONO I RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI?



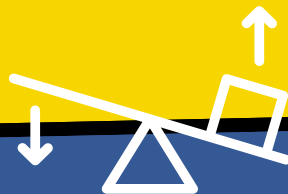
APPRENDIMENTO



COME AVVIENE L'APPRENDIMENTO ORA?



MOTIVAZIONI



COSA MOTIVA LE PERSONE IN FORMAZIONE? QUALI SONO I LORO OBIETTIVI PERSONALI?



Trasformare l'apprendimento in qualcosa da vivere.

Partendo dai fondamenti didattici costruiamo l'esperienza che vivranno i partecipanti. Creiamo uno storytelling, utilizziamo metafore capaci di dare significato all'attività e assegniamo ruoli coerenti con il target.

Gli obiettivi didattici vengono tradotti in obiettivi di gioco, mentre definiamo quali emozioni vogliamo far vivere – e quali vogliamo evitare – affinché l'esperienza sia coinvolgente, significativa e lasci una traccia nella memoria.

Elementi chiave

Storytelling · Metafore · Ruoli · Obiettivi di gioco · Emozioni



STORYTELLING



QUAL È IL TEMA O LA METAFORA DEL GIOCO? QUAL È LA NARRAZIONE DI BASE?



RUOLI



QUALI SONO I RUOLI E QUALI VALORI HANNO?



OBIETTIVI DI GIOCO



QUALI SONO GLI OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE PER VINCERE IL GIOCO?



EMOZIONI



**COSA VOGLIAMO FAR
PROVARE?**

**COSA NON VOGLIAMO FAR
PROVARE?**



Dare movimento all'esperienza.

È il momento di aggiungere gli elementi che fanno funzionare il gioco. Definiamo meccaniche, dinamiche e flow che permetteranno ai partecipanti di interagire con l'esperienza, prendere decisioni, affrontare sfide e progredire.

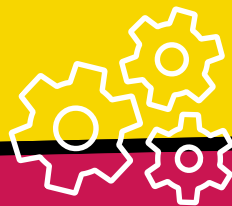
Il motore deve sostenere gli obiettivi didattici e generare le motivazioni e le emozioni progettate nella fase precedente, mantenendo un equilibrio tra sfida, competenze e senso di progresso.

Elementi chiave

Meccaniche · Dinamiche · Sfide · Interazioni · Progressione · Flow



MECCANICHE



CON QUALI REGOLE SI GIOCA? (PESCARRE, NEGOZIARE, COSTRUIRE...)



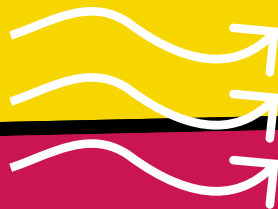
DINAMICHE



QUALI COMPORTAMENTI EMERGONO DALLE REGOLE?



FLOW DI GIOCO



COME CRESCONO SFIDA E GIOCATORE NEL TEMPO?



Cosa fa il partecipante, ancora e ancora?

In questa fase progettiamo concretamente il comportamento dei diversi ruoli durante l'attività. Per ciascuno definiamo cosa deve fare, quali azioni può compiere, quali feedback riceve e quali conseguenze producono le sue decisioni. Costruiamo così il ciclo che accompagna il partecipante lungo tutta l'esperienza: azione → feedback → conseguenza → ricompensa → nuova azione, fino al raggiungimento dell'Epic Win, il momento conclusivo in cui successo nel gioco e apprendimento si incontrano.

Elementi chiave

Ruolo · Azione · Feedback · Conseguenze ·
Ricompensa · Epic Win



COSA



SU COSA AGISCE?



AZIONE



COSA FA IL GIOCATORE? CHE COMPETENZE/CONOSCENZE/STRATEGIE DEVE METTERE IN CAMPO??



FEEDBACK



COSA HA IMPARATO? COSA VEDE SUCCEDERE?



RICOMPENSA



COSA GUADAGNA?



CONSEGUENZA



COSA CAMBIA NEL MONDO O NEL CONTESTO DEL GIOCO?

EPIC WIN



QUAL È IL TRAGUARDO MEMORABILE CHE DÀ SENSO A TUTTO IL GIOCO E CHE RAPPRESENTA IL RAGGIUNGIMENTO DEI VALORI DEL RUOLO.