



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

# **(Si torna) Tutti a iscola 2021-22**

## **Linea Laboratori**

**Scheda progettuale**

<b>TITOLO PROGETTO</b>
<b>GAMIFICATION A SCUOLA: Usare i videogiochi per promuovere il territorio</b>

<b>SOGGETTO PROPONENTE</b>
Fainas Associazione Culturale

<b>e-mail</b>
lara.melis81@gmail.com



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

## CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

<b>Titolo</b>	GAMIFICATION A SCUOLA: Usare i videogiochi per promuovere il territorio
<b>Ambito territoriale di riferimento</b>	Laboratorio 4 – Ambito: Area Management
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	primaria;secondaria primo grado
<b>Distretti territoriali</b>	CA;OR
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Venerdi;Sabato;Giovedi;Mercoledì;Martedì
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	20
<b>Ore per laboratorio</b>	30

### Descrizione sintetica Operatore economico

Fainas è un'associazione culturale che si occupa di progettazione culturale e sociale, di formazione e svolge attività di consulenza nei settori del marketing, comunicazione, progettazione e gestione eventi. Promuove un approccio moderno alla diffusione della cultura, orientato all'inclusione, basato sul coinvolgimento dei pubblici e sulle nuove tecnologie. Progetta e pianifica attività nell'ambito dell'audiovisivo, dal cinema ai videogiochi alle strategie di gamification in ambito turistico.

### Descrizione ambito

Laboratorio 4 – Ambito: Area Management. I laboratori effettueranno delle simulazioni di situazioni riferite a fenomeni dell'economia reale attraverso giochi di ruolo o altro, al fine di attivare percorsi di business model che stimolino la conoscenza dei processi produttivi e di management anche legati al territorio.

### Descrizione sintetica del progetto

Perché nasce il laboratorio?

Il laboratorio di Gamification per la comunicazione culturale e il turismo nasce per accompagnare i bambini e i ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo livello, alla scoperta dei videogiochi e delle logiche di gamification come mezzo di promozione della cultura e dei luoghi turistici.

Cosa sono i videogiochi culturali e turistici?



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

I videogiochi sono una realtà economica e sociale sempre più importante, che ad oggi sta lentamente sostituendo le forme più tradizionali di intrattenimento (come la tv). Allo stesso tempo i musei, i luoghi della cultura e i posti turistici stanno cercando sempre nuovi modi di raggiungere i potenziali clienti e ampliare la platea dei pubblici, cercando sempre nuovi gruppi su cui lavorare. Per questo motivo i videogiochi e le logiche di gamification sono diventati centrali nel dibattito culturale e turistico degli addetti ai lavori. Grazie ai videogiochi e alla gamification si può raccontare la storia e le tradizioni di un luogo, si possono mostrare le bellezze paesaggistiche e architettoniche, insomma si può raggiungere quei pubblici che altrimenti sarebbe troppo distanti, troppo poco interessati alla nostra offerta culturale e turistica. Cosa si farà durante il corso?

Grazie al laboratorio bambini e ragazzi potranno dare uno sguardo al dietro le quinte: come e perché nasce un videogioco? Quali sono le varie fasi che portano dall'idea al gioco finito? Quali sono le figure professionali coinvolte nella progettazione, nel disegno e poi nello sviluppo di un gioco? Durante le 30 ore di laboratorio si risponderà a tutte queste domande attraverso giochi di ruolo, simulazioni ed esercitazioni guidate con cui i bambini/ragazzi verranno guidati fino alla realizzazione di un soggetto per un videogioco o una attività di gamification, verranno fatte le prime bozze dei personaggi del gioco e dei fondali e si arriverà a pianificare le fasi successive che porteranno alla nascita del gioco vero e proprio.

**Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati**

Gli **obiettivi** del laboratorio:

- Fornire le conoscenze base per la pianificazione di una attività complessa come la realizzazione di un videogioco;
- Fornire le conoscenze base sulla progettazione e realizzazione di un videogioco o una attività di gamification;
- Aumentare la comprensione degli studenti sulle logiche di gioco e intrattenimento proprie dei videogiochi;
- Sviluppare la creatività degli studenti;
- Aumentare le competenze digitali degli studenti;
- Aumentare le competenze trasversali degli studenti, principalmente quelle relative al lavoro di gruppo e alla comunicazione.

**Risultati attesi:**

- Conoscere e individuare le diverse tipologie di videogiochi e le loro peculiarità;
- Conoscere i principi base della gamification;
- Individuare le varie fasi che portano alla realizzazione di un videogioco e la loro successione;



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

- Riconoscere le varie figure professionali coinvolte nel lavoro di pianificazione e realizzazione di un videogioco;
- Conoscere le basi per la caratterizzazione e il disegno di un personaggio e dei fondali;
- Conoscere le basi per la stesura di un soggetto e di una sceneggiatura per un videogioco.

Durante il laboratorio verranno creati:

- un soggetto per un nuovo videogioco o attività di gamification;
- la sceneggiatura iniziale del videogioco;
- il brief per chi realizzerà le proposte grafiche dei personaggi e dei fondali;
- le proposte grafiche per i personaggi del videogioco;
- le proposte grafiche per i fondali del videogioco.

Soggetto e sceneggiatura saranno dei testi più o meno complessi mentre le proposte grafiche saranno immagini e disegni. Si utilizzeranno gli strumenti:

- uno o più pc;
- uno o più tablet;
- uno o più smartphone;
- LIM o proiettore che si possa attaccare al pc.

#### **Articolazione in fasi/attività**

Il laboratorio si divide in 4 fasi.

La prima fase è introduttiva e ha lo scopo di fissare alcuni concetti fondamentali per comprendere le logiche di comunicazione e promozione turistica.

Durante questa fase verranno visionati vari spot pubblicitari per comprenderne i meccanismi, capire che cosa promuovono e a chi sono indirizzati. In questa prima fase introduttiva il lavoro laboratoriale sarà orientato a far riconoscere ai bambini/ragazzi gli elementi base della promozione turistica attraverso gli spot video.

Nella seconda fase il lavoro si concentrerà sulla pianificazione di uno spot di 1 minuto che sarà il prodotto principale del laboratorio. Per la pianificazione sarà necessario in primis analizzare l'offerta turistica del paese in cui si trova la scuola, per scegliere che cosa valorizzare attraverso lo spot.

Una volta fatta questa scelta sarà possibile concentrarsi sugli aspetti più tecnici come la creazione di un soggetto (l'idea embrionale dello spot), la stesura di uno storyboard (un documento in cui viene rappresentato con i disegni quello che si realizzerà con lo spot), la



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione  
Servizio Politiche Scolastiche

scrittura dei testi e di eventuali elementi grafici, la scelta della musica più adatta per il video. In questa seconda fase verranno gettate le basi per le riprese vere e proprie.

Nella terza fase il laboratorio si concentrerà sulla realizzazione del video e il suo montaggio. Durante le riprese il gruppo di lavoro verrà diviso per unità come una vera e propria troupe cinematografica: alcuni bambini (sempre con la guida del docente) si occuperanno delle riprese video e della regia, altri lavoreranno alla fotografia per gestire la corretta illuminazione delle scene, altri si occuperanno dei costumi e abiti di scena, altri ancora del trucco, altri si occuperanno di preparare il set con gli elementi scenografici decisi precedentemente. In questo modo, dividendo il lavoro tra i bambini/ragazzi, sarà possibile vedere le varie professionalità che compongono una troupe e rendersi conto della complessità che sta dietro ogni spot o film girato. Una volta terminate le riprese il lavoro si concentrerà sul montaggio dello spot, il taglio delle scene e la sincronizzazione della musica con il ritmo del video. In questa fase il docente illustrerà ai bambini/ragazzi le funzionalità del programma utilizzato e insieme a loro procederà con il montaggio e la finalizzazione del video.

Nella quarta e ultima fase ci si occuperà del lancio dello spot. Dopo averlo realizzato e confezionato è necessario creare una piccola campagna lancio per farlo conoscere ai suoi potenziali destinatari. In questa fase i bambini/ragazzi verranno divisi in gruppi e il laboratorio verterà sull'ideazione, pianificazione e scrittura di una campagna lancio (per i social) dello spot di promozione turistica. Ci si concentrerà sul modo e le parole migliori per promuovere il video, si ragionerà in funzione del target che si vuole raggiungere e della piattaforma social che si deciderà di utilizzare.

Al termine del laboratorio si vedrà tutti insieme lo spot e le proposte per la campagna lancio. Insieme ai bambini/ragazzi si farà una critica costruttiva del video e delle proposte per la campagna lancio, in modo da individuarne punti di forza e di debolezza e pensare eventuali modifiche.