

Prototipo	13		
Denominazione	Game Writing: laboratorio di scrittura videoludica		
Referenze del Prototipo			
	Nominativo referente	Comand Mariapia	
	Istituto	DAMS - Interateneo Università degli Studi di Udine e Trieste	
Descrizione	L'interesse per il videogame come medium di massa è cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni: nel 2015 in Italia i videogiocatori sono stati più di 25 milioni, il 49,7% della popolazione di età superiore a 14 anni, equamente distribuito tra uomini (50%) e donne (50%) (fonte: AESVI Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, 05.04.2016). Si rende quindi sempre più necessaria un'istruzione al particolare linguaggio videoludico interattivo, obiettivo che il Laboratorio di scrittura videoludica vuole raggiungere con lezioni teoriche frontali e simulazioni pratiche del lavoro di un team di sviluppo.		
Aree di Intervento	Digital storytelling		
Livello Scolare			
	Scuola dell'infanzia	No	
	Scuola Primaria	No	
	Scuola Secondaria di grado 1	No	
	Scuola Secondaria di grado 2	Sì	
	IeFP	No	
Durata in ore	20		
Descrizione delle Attività			
	1	Titolo Attività	Storia, teoria ed estetica videoludica
		Durata (ore)	4
		Descrizione	Fornire gli strumenti critici basilari per comprendere il linguaggio videoludico tramite lezioni frontali
	2	Titolo Attività	La narrazione interattiva e basi pratiche di scrittura videoludica
		Durata (ore)	4
		Descrizione	Fornire gli strumenti critici e pratici basilari per sviluppare una sceneggiatura e un videogioco con il software Twine
	Titolo Attività	Il team di sviluppo e le pratiche di scrittura videoludica avanzate	

	3	Durata (ore)	
		Descrizione	Learning by doing, con la simulazione del lavoro di un team di sviluppo nella creazione di un piccolo videogame con Twine, riprendendo quanto impostato nell'Attività 2
	4	Titolo Attività	
		Durata (ore)	
		Descrizione	
	5	Titolo Attività	
		Durata (ore)	
		Descrizione	
	6	Titolo Attività	
		Durata (ore)	
		Descrizione	
	7	Titolo Attività	
		Durata (ore)	
		Descrizione	
	8	Titolo Attività	
		Durata (ore)	
		Descrizione	

Prerequisiti strumentali

Hardware	Laboratorio di informatica
Software	Twine, Brackets, Adobe Photoshop, Microsoft Office
Altro	Accesso alla rete per ricerca di materiali audiovisivi

Metodologie prevalenti

Attività individuale	No
Confronto in piccolo gruppo	No
Discussione collettiva	No
Lezione frontale	Sì
Apprendimento cooperativo	Sì
Learning by doing	Sì
Problem posing/problem solving	No
Metodologia narrativa	Sì

Tipologia del percorso

Studenti curricolare	No
Studenti extra-curricolare	Sì
Destinatari diversi dagli studenti	No

Lingua di Insegnamento

Italiano	Sì
Sloveno	No
Friulano	No
Inglese	No
Tedesco	No

Francese

No

Altre lingue comunitarie

No