

Serious Games

↙

Digitali

↘

Non digitali



I Serious Games sono giochi che non sono pensati per essere fatti unicamente per divertimento, ma sono stati progettati con uno scopo (didattico, formativo, trasmissione di messaggi, divulgazione di uno studio di ricerca)

Elementi di base

↙

Realizzare lo scopo

↘

Divertire durante l'interazione con il gioco

- Educativo
- Formativo
- Informativo
- Divulgativo
- Altro

Partners:



COOPERATIVA PARA A INCLUSÃO



COPAVA
Coordinadora de recursos de atención a personas con diversidad funcional intelectual



ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI



Consorzio Solidarietà Sociale Forlì-Cesena



AIAS
DAL 1982 BOLOGNA ONLUS

Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea



#idgaming



Classificazione dei Serious Games

- Trasmissione di messaggi con un fine
 - ▶ Educativo
 - ▶ Informativo
 - ▶ Divulgativo
 - ▶ Soggettivo

- Formazione

- ▶ Mentale
- ▶ Fisica

- Scopo

- ▶ Educazione
- ▶ Tutela della salute
- ▶ Commerciale
- ▶ Intrattenimento
- ▶ Cultura
- ▶ Arte
- ▶ Politica & Altro

- Pubblico

- ▶ Pubblico generico
- ▶ Professionisti
- ▶ Studenti
- ▶ Pubblico speciale

Partners:



#idgaming



Elementi chiave dei Serious Games

Ripetizione

Motivazione

Narrazione

Interazione

Adattabilità

Stimolo

Partners:



COOPERATIVA
PARA A INCLUSÃO



COPAVA
Coordinadora de recursos de atención a
personas con diversidad funcional intelectual



ARISTOTLE
UNIVERSITY
OF THESSALONIKI



Consorzio
Solidarietà
Sociale
Forlì-Cesena



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



#idgaming



DISCLAIMER: Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Benefici dei Serious Games



- Incrementano la creatività

- Supportano i bisogni di ogni utente



- Si utilizzano come ambiente di apprendimento

- Producono cura o aiuto in determinate situazioni



- Permettono interattività che fornisce un feedback immediato

- Hanno effetto su più sensi

- Si usano sia individualmente che in gruppo

Partners:



COOPERATIVA
PARA A INCLUSÃO



COPAVA
Coordinadora de recursos de atención a
personas con diversidad funcional intelectual



ARISTOTLE
UNIVERSITY
OF THESSALONIKI



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

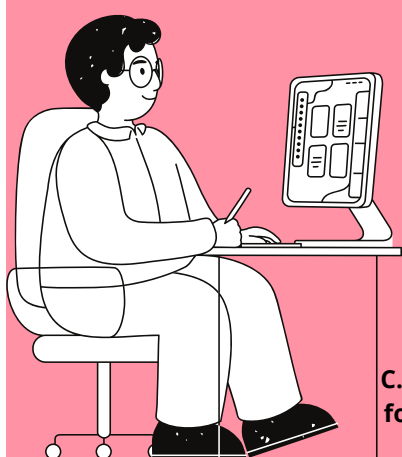


#idgaming



Creare Serious Games per PcDI

- Usare una presentazione adeguata alla velocità adeguata
 - Permettere agli utenti di cambiare le loro decisioni
 - Permettere agli utenti di personalizzarli
 - Utilizzare un testo normale e testi alternativi (per esempio materiale audiovisivo)
- Includere colore & contrasto
 - Fare in modo che il gioco sia realizzabile
 - Fare in modo che permanga l'organizzazione
 - Scegliere un design semplice
 - Utilizzare caratteristiche accessibili
 - Renderli compatibili con la tecnologia assistiva
- Consentire un facile accesso tramite tastiera
 - Renderli privi di errori e inserire messaggi di errore
 - Fare attenzione a proteggere le PcDI dalle convulsioni fotosensibili



C. S. Lanyi and D. J. Brown, "Design of Serious Games for Students with Intellectual Disability," Mar. 2010, doi: 10.14236/ewic/IHCI2010.6.



Partners:



COOPERATIVA PARA A INCLUSÃO



COPAVA
Coordinadora de recursos de atención a personas con diversidad funcional intelectual



ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea



#idgaming



DISCLAIMER: Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essa contenute.