

PLAY FOR THE FUTURE



Inventare giochi per immaginare un futuro sostenibile

Concorso nazionale di game design per le scuole

Promosso da Energia Ludica ASD

1. L'idea

Come possiamo parlare di sostenibilità ai bambini e ai ragazzi senza limitarci a spiegare loro che cosa dovrebbero fare?

Possiamo chiedere loro di inventare un gioco.

Nasce da questa domanda Play for the Future, un concorso gratuito rivolto alle classi della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, invitando gli studenti a progettare un gioco da tavolo dedicato ai grandi temi della sostenibilità e agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030.

Il gioco diventa così uno strumento per conoscere, riflettere, progettare e comunicare.

Gli studenti non sono semplicemente destinatari di un messaggio educativo: diventano autori di quel messaggio.

Attraverso il gioco saranno chiamati a trasformare un problema reale in una sfida, un comportamento sostenibile in una scelta di gioco, una risorsa da tutelare in un elemento della propria progettazione.

L'obiettivo non è soltanto realizzare un buon gioco, ma imparare a guardare il futuro con maggiore consapevolezza e immaginare soluzioni possibili.

2. Perché un concorso di game design?

Progettare un gioco significa imparare a osservare un problema e trasformarlo in un sistema.

Per costruire un gioco occorre:

- comprendere un tema;
- individuare ciò che è veramente importante;
- stabilire un obiettivo;
- prendere decisioni;
- prevedere conseguenze;
- costruire regole;
- collaborare;
- verificare se ciò che è stato progettato funziona;
- accettare gli errori e modificare il progetto.

Il game design permette quindi di sviluppare contemporaneamente conoscenze, creatività, pensiero critico, capacità logiche e competenze sociali.

Nel caso di Play for the Future, il gioco diventa inoltre un linguaggio attraverso il quale gli studenti possono raccontare la propria idea di futuro sostenibile.

3. Il tema: l'Agenda 2030

Il concorso prende ispirazione dagli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Gli obiettivi dell'Agenda 2030 affrontano questioni strettamente connesse alla vita quotidiana: acqua, energia, ambiente, città, consumi, cambiamento climatico, tutela delle risorse e qualità della vita.

Per rendere il tema accessibile agli studenti e permettere una collaborazione concreta con realtà del territorio, Play for the Future organizza il concorso in aree tematiche.

Ogni classe potrà scegliere il tema sul quale sviluppare il proprio gioco.

4. Le aree tematiche

ACQUA

Conoscere, utilizzare e proteggere la risorsa più preziosa.

Il percorso affronta il valore dell'acqua, il ciclo integrato, il consumo responsabile, la tutela della risorsa e il rapporto tra acqua, ambiente e comunità.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 6 – Acqua pulita e servizi igienico-sanitari
 - 12 – Consumo e produzione responsabili
 - 13 – Lotta contro il cambiamento climatico
 - 14 – Vita sott'acqua
 - 15 – Vita sulla Terra
-

ENERGIA

Produrre, utilizzare e condividere l'energia del futuro.

Gli studenti potranno confrontarsi con temi quali fonti energetiche, risparmio, efficienza, energie rinnovabili, transizione energetica e rapporto tra energia e cambiamento climatico.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 7 – Energia pulita e accessibile
 - 9 – Imprese, innovazione e infrastrutture
 - 11 – Città e comunità sostenibili
 - 12 – Consumo e produzione responsabili
 - 13 – Lotta contro il cambiamento climatico
-

RIFIUTI E ECONOMIA CIRCOLARE

Da rifiuto a nuova risorsa.

La tematica invita a riflettere sulla quantità di rifiuti prodotti, sulla prevenzione, sulla raccolta differenziata, sul riciclo, sul riuso e sulla possibilità di progettare un'economia nella quale gli oggetti e i materiali possano avere più vite.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 11 – Città e comunità sostenibili
 - 12 – Consumo e produzione responsabili
 - 13 – Lotta contro il cambiamento climatico
 - 14 – Vita sott'acqua
 - 15 – Vita sulla Terra
-

CITTÀ, MOBILITÀ E SOSTENIBILITÀ

Immaginare le città in cui vorremmo vivere.

Come ci muoviamo? Come utilizziamo gli spazi pubblici? Come possiamo rendere le nostre città più vivibili, sicure, accessibili e sostenibili?

Gli studenti potranno progettare giochi dedicati alla mobilità sostenibile, agli spostamenti, alla progettazione urbana, agli spazi comuni e alla qualità della vita nelle città.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

9 – Imprese, innovazione e infrastrutture

11 – Città e comunità sostenibili

12 – Consumo e produzione responsabili

13 – Lotta contro il cambiamento climatico

5. Chi può partecipare

Il concorso è rivolto alle:

- classi della scuola primaria;
- classi della scuola secondaria di primo grado.

La partecipazione è gratuita.

Ogni classe partecipa come gruppo di progettazione.

Il gioco può essere realizzato attraverso materiali semplici e facilmente reperibili: carta, cartoncino, materiali di recupero, oggetti di uso comune.

Non è richiesta la realizzazione di un prodotto professionale.

A essere valutata sarà soprattutto l'idea, insieme alla capacità del gioco di trasformare il tema scelto in un'esperienza ludica coerente e significativa.

6. Cosa devono progettare gli studenti

Ogni classe dovrà realizzare un prototipo di gioco da tavolo.

Il progetto dovrà contenere almeno:

- titolo del gioco;
- tema scelto;
- obiettivo del gioco;
- numero di giocatori;
- materiali;
- regole;
- condizioni di vittoria;
- prototipo del gioco;
- breve descrizione del messaggio di sostenibilità che il gioco intende comunicare.

Il gioco dovrà essere giocabile: le regole dovranno permettere a un'altra persona di comprenderlo e provarlo.

7. Il percorso di progettazione

Play for the Future non chiede semplicemente agli studenti di “fare un gioco”.

Il concorso propone un processo:

1. OSSERVARE

Conoscere il tema e individuare un problema, una risorsa o una sfida.

2. IMMAGINARE

Chiedersi come potrebbe essere un futuro diverso e quali comportamenti potrebbero contribuire a realizzarlo.

3. PROGETTARE

Trasformare l'idea in un sistema di gioco.

4. PROTOTIPARE

Costruire una prima versione del gioco con materiali semplici.

5. GIOCARE

Far provare il gioco ad altri.

6. MIGLIORARE

Osservare ciò che funziona e ciò che non funziona e modificare il progetto.

7. PRESENTARE

Raccontare il proprio gioco e il futuro che immagina.

8. Il ruolo degli insegnanti

Gli insegnanti accompagnano la classe nel percorso, favorendo la ricerca, il confronto e la collaborazione.

Non è necessario essere esperti di game design.

Il progetto mette a disposizione indicazioni e materiali di supporto per aiutare i docenti ad accompagnare gli studenti nelle diverse fasi della progettazione.

Il ruolo dell'insegnante è soprattutto quello di facilitatore del processo creativo.

9. Il concorso

Al termine del percorso, le classi partecipanti presenteranno i propri prototipi.

Una giuria valuterà i giochi secondo criteri quali:

- coerenza con il tema scelto;
- qualità dell'idea;
- chiarezza delle regole;
- qualità dell'esperienza ludica;
- creatività;
- capacità di comunicare il tema della sostenibilità;
- originalità delle soluzioni progettuali.

La valutazione terrà conto dell'età degli studenti e del livello di complessità adeguato alla fascia scolastica.

10. La mostra finale

I giochi realizzati dalle classi saranno protagonisti di una mostra finale aperta al pubblico.

La mostra permetterà di esporre i prototipi e raccontare il percorso compiuto dagli studenti, trasformando il concorso in un'occasione di incontro tra scuola, famiglie, territorio, imprese e cittadinanza.

Dove possibile, i giochi saranno anche messi a disposizione del pubblico per essere provati.

La mostra rappresenterà quindi non soltanto la conclusione del concorso, ma un vero momento di restituzione pubblica e divulgazione sui temi della sostenibilità.

12. Una rete per il futuro

Play for the Future vuole costruire una rete tra scuola, territorio, imprese e comunità.

L'Agenda 2030 non è infatti soltanto un insieme di obiettivi da conoscere.

È una sfida collettiva.

Coinvolgere bambini e ragazzi significa dare loro la possibilità di comprendere il mondo in cui vivono e, soprattutto, di immaginare quello in cui vorrebbero vivere.

Play for the Future parte da un gesto semplice:

“E se provassimo a inventare un gioco per cambiare il futuro?”

Promotore

Energia Ludica ASD

Associazione impegnata nella promozione del gioco come strumento educativo, culturale e di partecipazione.

Referente del Progetto

Alberto Segale

info@energialudica.it

tel. 349.2159549