

Serious game- Manuale d’uso

Sommario

Questo manuale	2
Accesso e installazione	3
Versione browser	3
Versione tablet	4
Versione smartphone	4
Avvio	5
La schermata e i pulsanti principali	6
Lo scenario.....	7
Data e ora	7
Sequenza	7
Ruolo del fruitore	7
Gioco 1: “Alessandro”	8
Problemi di Alessandro.....	8
Sequenza degli eventi.....	8
Gioco 2: “Mirko”	12
Problemi di Mirko.....	12
Sequenza degli eventi.....	12
Gioco 3: “Loredana”	15
Problemi di Loredana	15
Sequenza degli eventi.....	15
Come interagire con gli oggetti	20
La chat	20
Il social network.....	21
Prove interattive.....	22
Altri elementi.....	23

Questo manuale

Questo manuale d'uso ha l'obiettivo di fornire un supporto documentale agli educatori che utilizzano i tre serious game nelle loro attività didattiche.

Contiene:

- le istruzioni per utilizzare i serious game (accedere e/o scaricare e installare, a seconda delle versioni, e avviare);
- indicazioni di dettaglio sulla sequenza degli eventi nei tre serious game (utile per seguire l'andamento della fruizione);
- la descrizione delle modalità di interazione con alcuni degli "oggetti" più complessi;
- altre informazioni sull'ambiente di gioco.

Pertanto, è concepito come materiale da consultare in caso di necessità e non costituisce una lettura propedeutica alla fruizione dei giochi.

Accesso e installazione

All'interno del progetto "Un programma psicoeducativo, rivolto ai giovani, di autoregolazione delle emozioni per favorire l'utilizzo consapevole e prevenire l'uso problematico di Internet" (programma CCM del Ministero della Salute), sono stati realizzati tre serious game - "Alessandro", "Mirko", "Loredana" - Ciascuno dei quali è disponibile in tre versioni: per browser, tablet e smartphone.

Versione browser

Può essere eseguita con questi sistemi:

- personal computer (desktop, notebook) con sistema operativo Windows 7, Windows 8, Windows 10 e Windows 11;
- personal computer Apple Macintosh;
- personal computer con sistema operativo Linux (previa verifica)
- Chromebook.

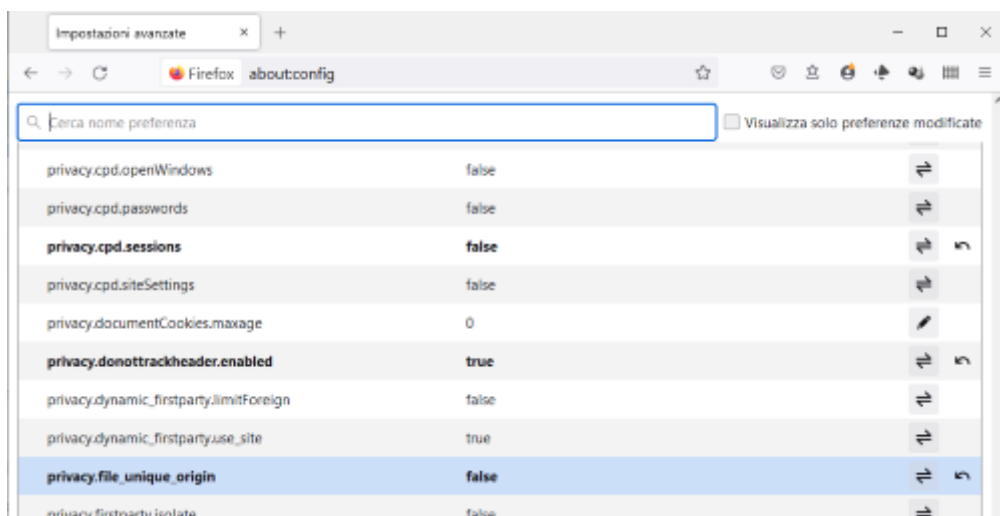
L'accesso può essere effettuato con diverse modalità:

- da remoto, collegandosi a questi indirizzi Internet:
 - <https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Alessandro/Avvia.htm>
 - <https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Mirko/Avvia.htm>
 - <https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Loredana/Avvia.htm>
- da remoto, collegandosi a una piattaforma di e-learning (Moodle o altre);
- in locale, scaricando il corso (versione browser) in una cartella del proprio computer.

Per la fruizione da remoto, può essere usato uno dei browser più diffusi: Firefox, Chrome, Edge, Safari, Internet Explorer 11 e altri (questi ultimi previa verifica).

Per la fruizione in locale è necessario utilizzare il solo browser Firefox, dopo aver effettuato (una sola volta) le seguenti impostazioni:

- scrivere sulla barra degli indirizzi `about:config`
- modificare il valore `privacy.file_unique_origin` in "false"



Versione tablet

È identica graficamente e funzionalmente alla versione per browser, di cui mantiene l'orientamento "orizzontale" (landscape), ma è costituita da un'app per tablet Android (dalla versione 9), da scaricare e installare sul proprio device. Dopo l'installazione l'esecuzione non richiede un collegamento a internet.

Per scaricare l'app:

- e. Accedere tramite il browser del tablet all'indirizzo web da cui scaricare l'app:
 - https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Alessandro_tablet.apk
 - https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Mirko_tablet.apk
 - https://www.epicentro.iss.it/scuola/progetto-uso-consapevole-internet-giochi/Loredana_tablet.apk

In alternativa, l'indirizzo web dell'app può essere fornito in un messaggio, in una mail.

- f. Scegliere l'opzione "scarica" (o simile) proposta dal browser.
- g. Il file di installazione (Alessandro_tablet.apk, Mirko_tablet.apk o Loredana_tablet.apk) viene trasferito nella cartella "Download" o "File installazione" (il nome varia in base al modello e alla versione del sistema operativo Android) del tablet.

Se, per comodità, l'app viene trasferita in un computer locale, è possibile scaricarla nei tablet anche collegandoli tramite il cavetto USB.

Per installare l'app:

- a. Attivare l'app del tablet dedicata alla gestione dei file. Si chiama "Gestione file", "Archivio" o simili.
- b. Da quest'app selezionare la cartella "Download", "File installazione", "File ricevuti" o simile.
- c. Individuare all'interno di questa cartella il file di installazione (Alessandro_tablet.apk, Mirko_tablet.apk o Loredana_tablet.apk), che di solito è accompagnato dall'icona con la faccia del protagonista.
- d. Toccare il file per avviare l'installazione.
- e. Se vengono richiesti speciali permessi per installare file di provenienza esterna, si devono fornire senza timore.

Versione smartphone

La versione per smartphone è ottimizzata, graficamente e funzionalmente, per essere ben visibile in uno schermo di piccole dimensioni, mantenendo l'orientamento "verticale" (portrait).

Le operazioni di scaricamento e installazione sono le stesse della versione per tablet. L'unica differenza è il nome del file di installazione: Alessandro_smartphone.apk, Mirko_smartphone.apk o Loredana_smartphone.apk.

Avvio

L'avvio del serious game è diverso a seconda dei casi.

1. Versione browser da remoto.

- a. impostare il browser affinché consenta i popup;
- b. cliccare sul link fornito;
- c. attendere il caricamento e l'avvio;



d. in alcuni browser (Chrome e altri), a causa delle loro specifiche caratteristiche funzionali, dopo la fase iniziale compare il pulsante "Inizia", che è necessario cliccare per avviare il gioco.

2. Versione browser in locale (solo Firefox):

- a. posizionarsi sulla cartella che contiene il serious game
- b. impostare il browser affinché consenta i popup
- c. cliccare sul file
avvia.htm

3. Versione tablet o smartphone

- a. toccare l'icona del serious game installato.

Attenzione: tutte le versioni consentono di interrompere il gioco e rientrare, per riprenderlo dal punto in cui è stato interrotto. Cambia, a seconda dei casi il luogo in cui vengono conservati i dati.

Se la fruizione è attraverso una piattaforma di e-learning (Moodle o altra), i dati vengono conservati nella piattaforma stessa. Per cui è possibile interrompere il gioco per riprenderlo da un'altra postazione, ovviamente dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma.

In tutti gli altri casi, i dati vengono conservati nel in locale (computer, tablet, smartphone) ed è possibile riprendere il gioco solo dallo stesso device.

La schermata e i pulsanti principali



Queste sono le due tipiche schermate del gioco, che danno un'idea della differenza tra la versione "orizzontale" per computer o tablet e quella "verticale" per smartphone.

La schermata del gioco presenta in alto il punteggio totale raggiunto al momento (è la media di una serie di punteggi che vengono evidenziati singolarmente solo a fine gioco).

In basso sulla sinistra sono presenti i pulsanti principali:



"Riprendi il dialogo", compare solo quando un dialogo viene interrotto volontariamente dal fruitore, che in certe circostanze può desiderare di avere il tempo per rivedere un documento.



"Istruzioni", permette di aprire una serie di pagine che descrivono lo scopo del gioco, le modalità d'uso, il significato dei punteggi e i riconoscimenti agli enti e alle persone che hanno collaborato alla sua realizzazione.



"Didascalia" consente di aprire e chiudere le didascalie che mostrano il testo del parlato, utile in mancanza di scheda è presente, perché poco utile, nella versione per



"Ricomincia", consente di riprendere il gioco dall'inizio, eliminando tutti i punteggi e gli altri dati della sessione in corso. Per ricominciare effettivamente il gioco viene chiesta un'ulteriore conferma.



“Interrompi” consente di bloccare momentaneamente suoni, voci e animazioni. Durante queste interruzioni, gli altri pulsanti, con l’esclusione di “Riprendi” (vedi), vengono disattivati.



“Riprendi”, che compare – lampeggiando - dopo aver premuto “Interrompi”, consente di riprendere suoni, voci e animazioni e di riattivare tutti gli altri pulsanti.



“Esci”, consente di uscire dal gioco in qualunque momento. Il gioco può essere ripreso in seguito dal punto in cui è stato interrotto. Se il gioco è giunto al termine, entrando nuovamente viene riproposta la schermata finale: per riprenderlo da capo si deve usare il pulsante “Ricomincia”.

Lo scenario

Data e ora

Il gioco è ambientato in una specifica fase dell’anno scolastico, dopo la chiusura del primo quadrimestre. Pertanto:

- Il mese e il giorno sono predefiniti e cambiano con il progredire degli eventi.
- L’anno (visibile sul calendario e nella pagella) non è significativo e viene aggiornato automaticamente dal sistema. Si tratta, quindi, dell’anno corrente.
- L’ora (visibile sull’orologio) è significativa solo nel gioco “Loredana”. In “Alessandro” e “Mirko” non è significativa. L’orologio segna l’ora corrente.

Sequenza

L’ambientazione dei giochi è unica (stessa classe, stessi protagonisti) e segue una cronologia che prevede una sequenza che è preferibile seguire:

1. “Alessandro”.
2. “Mirko”.
3. “Loredana”.

Ruolo del fruitore

Il fruitore è chiamato a fungere da “consigliere” di Alessandro, Mirko o Loredana, operando in loro vece nei dialoghi, nelle risposte alla chat, ecc.

In questo modo li aiuta a superare alcuni problemi legati alla vita sociale e familiare, allo studio, ecc.

Gioco 1: “Alessandro”

Di seguito sono specificati i problemi affrontati dai protagonisti è specificato il susseguirsi cronologico degli eventi nei diversi ambienti per i tre giochi.

Problemi di Alessandro

1. Assumere un atteggiamento positivo rispetto all'importante partita di calcio, alla quale non è stato invitato, tra la sua classe e una classe di “grandi”.
2. Evitare che Alessia organizzi uno scherzo di cattivo gusto a una compagna.
3. Aiutare Mirko nello studio.
4. Partecipare a un concorso fotografico.
5. Studiare storia per superare un'interrogazione.

Sequenza degli eventi

1. Schermata di caricamento.
2. Stanza di Alessandro.
 - a. Si aprono automaticamente le istruzioni.
È possibile leggerle, pagina dopo pagina, o chiuderle per iniziare il gioco vero e proprio.
 - b. Compare il titolo del gioco “Alessandro”.
 - c. Alessandro parla descrivendo la situazione.
 - d. Compare la pagella del primo quadrimestre.
Per proseguire è necessario chiuderla.
 - e. Alessandro continua a parlare.
 - f. Si apre automaticamente il libro di storia.
È possibile leggere fino alla fine tutte le pagine o chiuderlo per andare avanti.
Durante la lettura si sente la notifica della chat.
 - g. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la situazione e permettono di conoscere alcuni personaggi.
Per proseguire è necessario rispondere:
 - cliccare sul pulsante lampeggiante;
 - scegliere una delle opzioni;
 - chiudere la chat di classe con l'apposito pulsante (si torna all'elenco delle chat);
 - chiudere la messaggeria con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
 - h. Si sente una nuova notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si accede ancora una volta alla chat di classe per leggere le reazioni dei compagni alla risposta di Alessandro.
Per proseguire è necessario chiudere la chat e la messaggeria (non sono previste ulteriori repliche da parte di Alessandro).
 - i. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere i post e alcuni commenti, che proseguono nella descrizione della situazione e

permettono di conoscere meglio alcuni personaggi.

Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono:

- cliccare, uno alla volta, sui pulsanti lampeggianti;
 - scegliendo per ogni post una delle opzioni, che compare come commento ai post;
 - chiudere il social network con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
- j. Si sente una nuova notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si accede nuovamente al social network per leggere le reazioni degli interlocutori ai commenti di Alessandro. Per proseguire è necessario chiudere il social network (non sono previste ulteriori repliche da parte di Alessandro).
- k. Si sente la telefonata di Mirko, che avvia un dialogo. Quando è il turno di Alessandro, compare una serie di opzioni di risposta tra le quali scegliere. Le successive frasi di Mirko dipendono dalle risposte di Alessandro. È possibile interrompere il dialogo (per esempio, se si vuole rivedere la pagella o il libro) per poi riprenderlo con l'apposito pulsante.
- l. Se si è concordato un appuntamento con Mirko, compare una finestra di scelta che consente di decidere quale incontro effettuare prima:
- Mirko nel cortile della scuola;
 - madre di Alessandro nel salotto di casa.

I due colloqui hanno sempre luogo. La scelta riguarda il solo l'ordine cronologico.

- m. Se non si è concordato un appuntamento con Mirko, si passa direttamente al salotto di casa (vedi oltre).

3. Cortile della scuola.

- a. Alessandro e Mirko si incontrano, avviando un dialogo. Il dialogo segue lo schema consueto: quando è il turno di Alessandro, compare una serie di opzioni di risposta tra le quali scegliere. Le successive frasi di Mirko dipendono dalle risposte di Alessandro.

4. Salotto di casa.

- a. Alessandro e la madre si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.

5. Aula scolastica.

- a. Il professore interroga Alessandro sul libro di storia, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità. In questo dialogo, Alessandro può anche rifiutare l'interrogazione.
- b. Il professore commenta il rendimento di Alessandro.
- c. Dopo il suono della campanella, il professore parla con Alessandro dei suoi problemi, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.

6. Stanza di Alessandro.

- a. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono l'evolversi della situazione. In base ai suoi interventi precedenti, ad Alessandro può essere preclusa la partecipazione

alla chat.

In caso contrario, si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.

In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche dei compagni.

- b. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere nuovi post e alcuni commenti.
Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono, con le modalità tipiche del social network.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
- c. Si sente la telefonata di Mirko, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità.

7. Cortile della scuola.

- a. Alessandro e Mirko si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
- b. Al dialogo si unisce Loredana.
- c. Al dialogo si unisce Alessia.
- d. Al dialogo si unisce Francesca, mentre Alessia se ne va.

8. Stanza di Alessandro.

- a. Alessandro parla introducendo l'epilogo della storia.
- b. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la conclusione delle diverse vicende.
Si devono leggere i messaggi, ma non sono previste risposte da parte di Alessandro.
- c. Alessandro commenta gli eventi in base al punteggio generale.

9. Cortile della scuola.

- a. Mirko commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base a due fattori:
 - la partecipazione di Alessandro alla partita;
 - l'aiuto che Alessandro gli ha fornito nello studio.
- b. Alessia commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base all'atteggiamento di Alessandro rispetto al suo "scherzo" alla compagna.
- c. Loredana e Francesca, insieme, commentano gli eventi dal loro punto di vista in base a due fattori:
 - la partecipazione di Alessandro alla partita;
 - la partecipazione di Alessandro al concorso fotografico e il loro eventuale coinvolgimento.
- d. Il professore introduce il feedback finale.
- e. Compare il feedback finale che:

- riepiloga i problemi che Alessandro ha dovuto affrontare;
 - riporta l'esito delle scelte di Alessandro (ovvero del fruitore);
 - riporta i punteggi per le diverse variabili che compongono il profilo del fruitore;
 - consente di scaricare alcune schede didattiche (in formato Pdf).
- f. Il professore conclude il gioco e saluta.
- g. Il feedback finale resta disponibile cliccando sulla bacheca.

Gioco 2: “Mirko”

Problemi di Mirko

1. Fare in modo che Loredana inviti il suo amico Mario, figlio di immigrati, alla sua festa (non vuole farlo per timore del bullismo di alcuni compagni).
2. Evitare che Mario reagisca in modo inutilmente aggressivo.
3. Individuare il vero problema e individuare (e attuare) una strategia per risolverlo.
4. Fare in modo che la classe partecipi a un concorso musicale.
5. Studiare il metodo per la soluzione dei problemi.

Sequenza degli eventi

1. Schermata di caricamento.
2. Stanza di Mirko.
 - a. Si aprono automaticamente le istruzioni.
È possibile leggerle, pagina dopo pagina, o chiuderle per iniziare il gioco vero e proprio.
 - b. Compare il titolo del gioco “Mirko”.
 - c. Mirko parla descrivendo la situazione.
 - d. Compare la pagella del primo quadrimestre.
Per proseguire è necessario chiuderla.
 - e. Mirko continua a parlare.
 - f. Si apre automaticamente il libro sul problem solving.
È possibile leggere fino alla fine tutte le pagine o chiuderlo per andare avanti.
Durante la lettura si sente la notifica della chat.
 - g. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la situazione e permettono di conoscere alcuni personaggi.
Per proseguire è necessario rispondere:
 - cliccare sul pulsante lampeggiante;
 - scegliere una delle opzioni;
 - chiudere la chat di classe con l'apposito pulsante (si torna all'elenco delle chat);
 - chiudere la messaggeria con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
 - h. Si sente una nuova notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si accede ancora una volta alla chat di classe per leggere le reazioni dei compagni alla risposta di Mirko.
Per proseguire è necessario chiudere la chat e la messaggeria (non sono previste ulteriori repliche da parte di Mirko).
 - i. Si sente la telefonata di Loredana, che avvia un dialogo.
Quando è il turno di Mirko, compare una serie di opzioni di risposta tra le quali scegliere. Le successive frasi di Loredana dipendono dalle risposte di Mirko.
È possibile interrompere il dialogo (per esempio, se si vuole rivedere la pagella o il libro) per poi riprenderlo con l'apposito pulsante.

- j. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere i post e alcuni commenti, che proseguono nella descrizione della situazione e permettono di conoscere meglio alcuni personaggi.
Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono:
 - cliccare, uno alla volta, sui pulsanti lampeggianti;
 - scegliendo per ogni post una delle opzioni, che compare come commento ai post;
 - chiudere il social network con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
 - k. Si sente una nuova notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si accede nuovamente al social network per leggere le reazioni degli interlocutori ai commenti di Mirko. Per proseguire è necessario chiudere il social network (non sono previste ulteriori repliche da parte di Mirko).
 - l. Si sente la telefonata di Mario, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità.
3. Salotto di casa.
- a. Mirko e la madre si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
4. Aula scolastica.
- a. Il professore, che ha corretto i temi sul problem solving, stimola Mirko con alcune domande su questo argomento, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
 - b. Il professore commenta la preparazione di Mirko e assegna come compito la compilazione di uno schema relativo al metodo per la soluzione dei problemi applicato a un caso concreto.
5. Stanza di Mirko.
- a. Mirko, effettuando una serie di scelte, imposta uno schema del problema che deve affrontare, delle possibili soluzioni e della soluzione migliore.
 - b. Si sente la telefonata di Mario, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità.
 - c. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche dei compagni.
 - d. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere nuovi post e alcuni commenti.
Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono, con le modalità tipiche del social network.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
6. Cortile della scuola.
- a. Mirko e Francesca si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
 - b. Al dialogo si unisce Alessandro.

- c. Al dialogo si unisce Loredana.
 - d. Al dialogo si unisce Alessia, mentre Loredana e Alessandro se ne vanno.
7. Salotto di casa.
- a. Mirko e la madre si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità, centrato sul problem solving.
 - b. La madre commenta la preparazione di Mirko.
8. Stanza di Mirko.
- a. Mirko parla introducendo l'epilogo della storia.
 - b. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la conclusione delle diverse vicende.
Si devono leggere i messaggi, ma non sono previste risposte da parte di Mirko.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche dei compagni.
 - c. Mirko commenta gli eventi in base a due fattori:
 - l'individuazione del problema e della soluzione migliore;
 - il punteggio generale.
9. Cortile della scuola.
- a. Loredana e Francesca, insieme, commentano gli eventi dal loro punto di vista in base a due fattori:
 - la partecipazione di Mario e di Mirko alla festa di Loredana;
 - l'atteggiamento di Alessia e Matteo durante la festa.
 - b. Alessia commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base all'atteggiamento che ha assunto alla festa di Loredana.
 - c. Alessandro commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base a due fattori:
 - la partecipazione di Mario e di Mirko alla festa di Loredana;
 - l'atteggiamento di Alessia e Matteo durante la festa.
 - d. Il professore introduce il feedback finale.
 - e. Compare il feedback finale che:
 - riepiloga i problemi che Mirko ha dovuto affrontare;
 - riporta l'esito delle scelte di Mirko (ovvero del fruitore);
 - riporta i punteggi per le diverse variabili che compongono il profilo del fruitore;
 - consente di scaricare alcune schede didattiche (in formato Pdf).
 - f. Il professore conclude il gioco e saluta.
 - g. Il feedback finale resta disponibile cliccando sulla bacheca.

Gioco 3: “Loredana”

Problemi di Loredana

1. Rilanciare il rapporto con Francesca, la sua migliore amica, che sembra essersi allontanata da lei.
2. Reinserirsi nella vita sociale della classe (da cui si sta isolando), che sta organizzando un picnic di fine anno.
3. Integrare armonicamente mondo fisico e mondo digitale.
4. Fare una nuova importante amicizia.
5. Entrare in relazione con un misterioso corteggiatore.
6. Studiare la cittadinanza digitale per superare un'interrogazione.

Sequenza degli eventi

1. Schermata di caricamento.
2. Stanza di Loredana.
 - a. Si aprono automaticamente le istruzioni.
È possibile leggerle, pagina dopo pagina, o chiuderle per iniziare il gioco vero e proprio.
 - b. Compare il titolo del gioco “Loredana”.
 - c. Si sentono i genitori che parlano di lei in un'altra stanza.
 - d. Loredana parla descrivendo la situazione.
 - e. Loredana continua ad ascoltare i genitori che parlano di lei in un'altra stanza.
 - f. Loredana continua a parlare.
 - g. Compare la pagella del primo quadrimestre.
Per proseguire è necessario chiuderla.
 - h. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere i post e alcuni commenti, che proseguono nella descrizione della situazione e permettono di conoscere meglio alcuni personaggi.
Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono:
 - cliccare, uno alla volta, sui pulsanti lampeggianti;
 - scegliendo per ogni post una delle opzioni, che compare come commento ai post;
 - chiudere il social network con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
 - i. Si sente una nuova notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si accede nuovamente al social network per leggere le reazioni degli interlocutori ai commenti di Loredana. Per proseguire è necessario chiudere il social network (non sono previste ulteriori repliche da parte di Loredana).
 - j. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la situazione e permettono di conoscere alcuni personaggi.
Per proseguire è necessario rispondere:
 - cliccare sul pulsante lampeggiante;

- scegliere una delle opzioni;
 - chiudere la chat di classe con l'apposito pulsante (si torna all'elenco delle chat);
 - chiudere la messaggeria con l'apposito pulsante (per maggiori dettagli vedi oltre).
- k. Si sente una nuova notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si accede ancora una volta alla chat di classe per leggere le reazioni dei compagni alla risposta di Loredana. Per proseguire è necessario chiudere la chat e la messaggeria (non sono previste ulteriori repliche da parte di Loredana).
- l. Loredana parla della sua situazione.
- m. Compare una finestra di scelta che consente di decidere se:
- studiare il libro di educazione civica (in questo caso, il libro si apre e si chiude dopo pochi secondi);
 - leggere nuovi messaggi dalla chat.
- n. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
- o. Entra il padre, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
- p. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
- q. Loredana parla della sua situazione.
- r. Compare una finestra di scelta che consente di decidere se:
- studiare il libro di educazione civica (in questo caso, il libro si apre e si chiude dopo pochi secondi);
 - leggere nuovi messaggi dalla chat.
- s. Se Loredana le ha dato il numero di telefono, si sente la telefonata di Ginevra, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità.
- t. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
- u. Loredana parla della sua situazione.

- v. Si apre automaticamente il libro di educazione civica che si chiude dopo pochi secondi.
 - w. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
 - x. Loredana ascolta i genitori che parlano di lei in un'altra stanza.
3. Aula scolastica.
- a. Il professore parla con Loredana sulla cittadinanza digitale, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità e le preannuncia una successiva interrogazione.
4. Stanza di Loredana.
- a. Entra il padre, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
 - b. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
 - c. Loredana parla della sua situazione.
 - d. Si apre automaticamente il libro di educazione civica.
È possibile leggere fino alla fine tutte le pagine o chiuderlo per andare avanti.
 - e. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.
Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
 - f. Si sente la telefonata di Alessandro, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità, proponendo di passarla a trovare.
 - g. Si sente una notifica del social network. Cliccando sullo schermo del computer si possono leggere nuovi post e alcuni commenti.
Per proseguire è necessario rispondere a tutti i post che lo prevedono, con le modalità tipiche del social network.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.
 - h. Se Loredana le ha dato il numero di telefono, si sente la telefonata di Ginevra, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità, proponendo un incontro.
 - i. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post di diverse chat (a seconda delle azioni precedenti di Loredana), che descrivono l'evolversi della situazione.

Si devono leggere i messaggi e rispondere con le modalità tipiche della chat.
In seguito si sente una nuova notifica e si deve accedere nuovamente per leggere le repliche degli interlocutori.

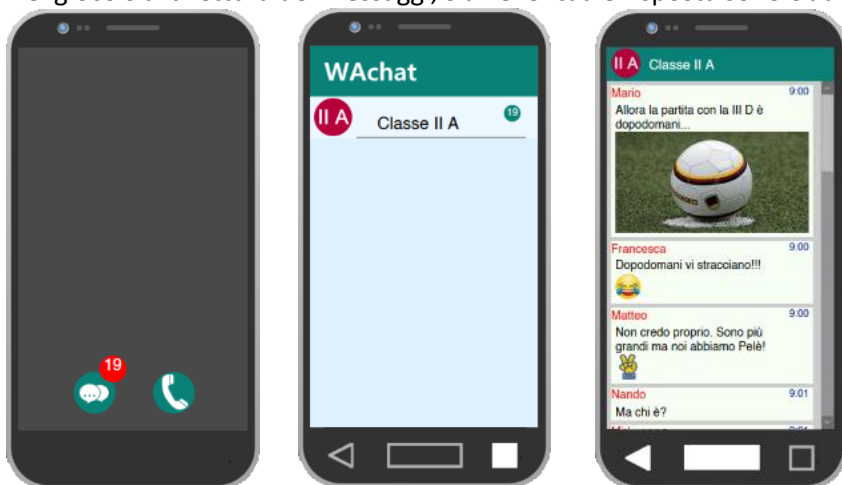
- j. Se Loredana ha accettato la sua proposta, entra Alessandro, che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità, proponendo di scrivere un messaggio a Francesca.
 - k. Se ha accettato l'idea di Alessandro, Loredana, effettuando una serie di scelte, scrive un messaggio da inviare a Francesca via chat.
 - l. Se Loredana gli ha dato il numero di telefono, si sente la telefonata del sedicente "Blazer", che avvia un dialogo, secondo le consuete modalità, proponendo un incontro.
5. Aula scolastica.
- a. Il professore interroga Loredana sulla cittadinanza digitale, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità. In questo dialogo, Loredana può anche rifiutare l'interrogazione.
 - b. Il professore commenta il rendimento di Loredana.
6. Cortile della scuola.
- a. Loredana ed Alessandro si incontrano, avviando un dialogo, secondo le consuete modalità.
 - b. Al dialogo si unisce Francesca.
 - c. Se è stato concordato un incontro, al dialogo si unisce Ginevra, mentre Francesca rimane o se ne va a seconda della sua "riconciliazione" con Loredana.
 - d. Al dialogo si unisce Mirko, mentre Alessandro e Francesca se ne vanno.
7. Stanza di Loredana.
- a. Loredana parla introducendo l'epilogo della storia.
 - b. Si sente una notifica della chat. Cliccando sullo smartphone si possono leggere i post, che descrivono la conclusione delle diverse vicende.
Si devono leggere i messaggi, ma non sono previste risposte da parte di Loredana.
 - c. Loredana commenta gli eventi in base a tre fattori:
 - il suo rapporto con Francesca;
 - il suo rapporto con Ginevra, "Blazer", la classe e il mondo digitale;
 - il punteggio generale.
8. Cortile della scuola.
- a. Francesca commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base a due fattori:
 - il suo rapporto con Loredana;
 - il rapporto tra Loredana e "Blazer".
 - b. Ginevra commenta gli eventi dal suo punto di vista, in base alla sua relazione con Loredana.
 - c. Alessandro e Mirko, insieme, commentano gli eventi dal loro punto di vista in base a due fattori:

- la partecipazione di Loredana al comitato organizzatore del picnic della classe;
 - il rapporto tra Loredana e “Blazer”.
- d. Il professore introduce il feedback finale.
- e. Compare il feedback finale che:
- riepiloga i problemi che Loredana ha dovuto affrontare;
 - riporta l'esito delle scelte di Loredana (ovvero del fruitore);
 - riporta i punteggi per le diverse variabili che compongono il profilo del fruitore;
 - consente di scaricare alcune schede didattiche (in formato Pdf).
- f. Il professore conclude il gioco e saluta.
- g. Il feedback finale resta disponibile cliccando sulla bacheca.

Come interagire con gli oggetti

La chat

Il sistema di messaggistica (dal nome fittizio di WACHat) simula l'interazione tipica di questi servizi. Nel gioco sia la lettura dei messaggi, sia l'eventuale risposta sono obbligatori per poter proseguire.



Sequenza delle azioni:

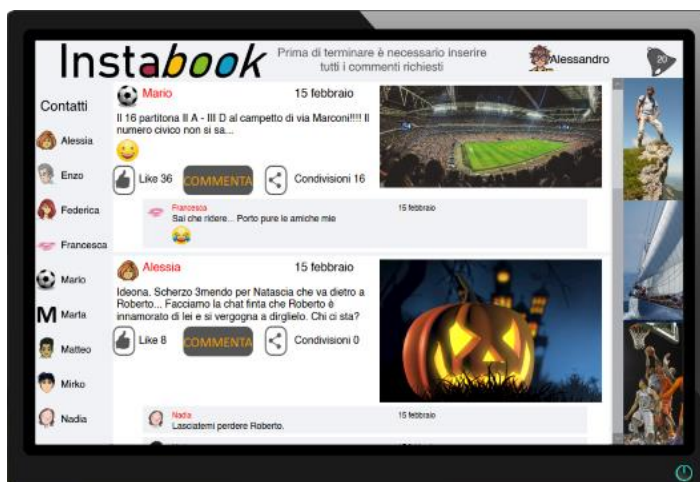
1. Quando ci sono messaggi da leggere si sente un suono di notifica e nello smartphone, in corrispondenza dell'icona "WACHat" compare il totale dei nuovi messaggi nelle diverse chat.
2. Cliccare sullo smartphone per far comparire l'elenco delle chat disponibili (nei giochi "Alessandro" e "Mirko" è presente solo la chat "Classe II A", nel gioco "Loredana" ne sono presenti diverse altre), e per ciascuna di esse è visibile in numero dei nuovi messaggi.
3. Cliccare sull'intestazione di ciascuna chat per leggere i messaggi, che compaiono in ordine cronologico con i più vecchi in alto. Per leggerli tutti può essere necessario scorrere la barra di scorrimento laterale della chat.
4. Se è richiesta la risposta da parte di Alessandro, Mirko o Loredana, il pulsante centrale in basso viene evidenziato e lampeggia (in caso contrario si può chiudere la chat come descritto oltre). Cliccare su questo pulsante per visualizzare le possibili risposte.
5. Cliccare sulla risposta prescelta (è obbligatorio anche nel caso di "Nessuna risposta"). La risposta prescelta viene aggiunta in basso, dopo l'ultimo messaggio.
6. Chiudere la chat, cliccando sul pulsante triangolare sin basso a sinistra.
7. Dopo aver visitato tutte le chat che contengono messaggi nuovi, chiudere la messengeria cliccando sul pulsante quadrato in basso a destra.
8. Se è stata inserita almeno una risposta a una chat, immediatamente dopo si sente nuovamente un suono di notifica e compare accanto all'icona della chat il totale dei nuovi messaggi. Sono le reazioni alla risposta di Alessandro, Mirko o Loredana.
9. Ripetere le azioni 2 e 3 e scorrere in basso la barra di scorrimento laterale della chat, per leggere i nuovi messaggi che compaiono in fondo.
10. Ripetere le azioni 6 e 7 per chiudere la chat e la messengeria e proseguire.



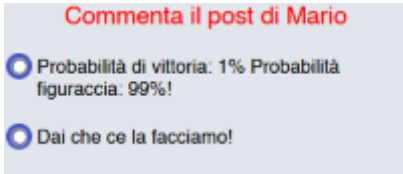
Il social network

Il social network (dal nome fittizio di Instabook) simula l'interazione tipica di questi servizi.

Nel gioco sia la lettura dei post, sia le eventuali risposte sono obbligatori per poter proseguire.



Sequenza delle azioni:

1. Quando ci sono messaggi da leggere si sente un suono di notifica e in corrispondenza del monitor del computer compare il numero dei nuovi post e/o commenti.
2. Cliccare sullo schermo del computer per leggere i nuovi post e i relativi commenti. I post compaiono in ordine cronologico inverso (con i più recenti in alto) e i commenti appaiono sotto il relativo post in ordine cronologico (con i più recenti in basso). Per leggerli tutti può essere necessario scorrere la barra di scorrimento laterale del social network.
3. Se è richiesta la risposta da parte di Alessandro, Mirko o Loredana a qualche post, sotto a ciascuno di questi compare il pulsante "Commenta" lampeggiante. (in caso contrario si può chiudere la chat come descritto oltre). Cliccare, nell'ordine preferito, sui pulsanti "Commenta" per visualizzare le possibili risposte.
Attenzione: per proseguire è necessario rispondere a tutti i post richiesti.
4. Cliccare sulla risposta prescelta (è obbligatorio anche nel caso di "Nessuna risposta").
La risposta prescelta viene aggiunta come commento al post (occupa l'ultimo posto in basso).

5. Dopo aver completato le risposte, chiudere il social network, cliccando sul pulsante tondo in basso a destra.
6. Se sono state inserite risposte, immediatamente dopo si sente nuovamente un suono di notifica e compare in corrispondenza del monitor del computer in di nuovi commenti. Sono le reazioni alle risposte di Alessandro, Mirko o Loredana.
7. Ripetere l'azione 2 e scorrere in basso la barra di scorrimento laterale del social network, per leggere i nuovi commenti ai post.
8. Ripetere l'azione 5 per chiudere il social network e proseguire.



Prove interattive

Nei giochi “Mirko” e “Loredana” sono presenti altrettante prove interattive:

- Nel gioco “Mirko”, la prova consiste nell'individuare i diversi aspetti del problema e delle possibili soluzioni.
Comprende diverse pagine, per ciascuna delle quali deve essere fornita una risposta.
- Nel gioco “Loredana”, la prova consiste nel comporre le diverse frasi del messaggio per l'amica Francesca.
Comprende diverse risposte da fornire in una sola pagina.

✕

Individua il (vero) problema

Alunno: *Mirko S.*

Il problema è:

<input type="radio"/> Mario è italiano ma appartiene a una famiglia di immigrati dall'Honduras
<input type="radio"/> Mario non è considerato da tutti ai pari degli altri
<input type="radio"/> Mario non è costato invitato alla festa
<input type="radio"/> Alcuni compagni di classe sono aggressivi

Selezione una delle risposte, poi conferma la tua scelta con l'apposito pulsante
(fino a quando non confermi puoi cambiare idea)

◀ ▶

✕

Messaggio per Francesca

Testo

<input type="radio"/> Ciao Francesca,	<input type="radio"/> Senti Francesca,
<input type="radio"/> è da molto che non ci sentiamo	<input type="radio"/> è da molto che sei sparita
<input type="radio"/> e io ci sto restando malissimo e quasi non esco più di casa,	<input type="radio"/> e mi dispiace,
<input type="radio"/> perchè eri la mia migliore amica.	<input type="radio"/> perchè sei sempre la mia migliore amica.
<input type="radio"/> Ci possiamo vedere un pomeriggio per parlare?	<input type="radio"/> Se non mi vuoi più vedere dovresti dirmelo.
<input type="radio"/> Che ne dici?	<input type="radio"/> Se non hai altro da fare.

Per ogni frase, seleziona una delle due alternative poi conferma la tua scelta con l'apposito pulsante
(fino a quando non confermi puoi cambiare idea)

▶

Quando una pagina è stata completata (con l'inserimento della scelta o di più scelte), il pulsante “Conferma” si attiva.




Solo dopo la conferma, la risposta è definitiva ed è possibile passare alla pagina successiva o terminare la prova.



In ogni caso, per proseguire il gioco è necessario effettuare tutte le scelte previste.

Altri elementi


Nel gioco compaiono altri elementi, come la pagella, il libro di testo, le risposte ai dialoghi, il feedback finale e le stesse istruzioni del gioco.

Ci possono essere due tipi di pulsanti:

   1. pulsanti di chiusura, che – appunto - chiudono l'oggetto;


  2. per gli oggetti con più pagine, pulsanti per andare avanti e indietro.


Questi elementi compaiono automaticamente la prima volta, ma poi possono essere richiamati cliccando su pulsanti o oggetti "sensibili" presenti negli ambienti:

 Il pulsante "Istruzioni".

 La pagella.

 Il libro di testo.

 Lo schema per la prova di soluzione dei problemi ("Mirko") o per la composizione del messaggio per Francesca (gioco "Loredana").

 La bacheca nel cortile.