

Beta Beta Be



TROLL *Welcome to* FACTORY

Gain influence by spreading fear and distrust on social media.

How many people can you reel in?

PLAY

Itinerario #2 **Newsgames**



JFF – Institut für
Medienpädagogik

Competenze



- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Tags

- Libertà di espressione
- Design di giochi
- Notizie
- Prototipi su carta
- Test
- Discussione

Durata

5 ore

Destinatari

Età: 14-19 anni

Panoramica

I newsgames sono videogiochi che trattano di temi attinenti alla vita reale e che cercano di applicare i principi del giornalismo. Giocando a questi giochi, le persone sperimentano le condizioni sistemiche di un tema, in questo caso il problema dei discorsi d'odio. A differenza della maggior parte dei videogiochi tradizionali, i newsgames sono piuttosto ridotti, non richiedono molto tempo, abilità di gioco o attrezzature tecniche sofisticate e questo li rende abbastanza adatti per l'utilizzo a scopi educativi.

Questo itinerario illustra un metodo pedagogico per affrontare il discorso d'odio in modo ludico, offrendo la possibilità di sperimentarne gli effetti negativi e incoraggiando il dibattito tra i giovani. La progettazione di prototipi su carta per i newsgames fornisce un'idea delle condizioni sistemiche del tema del discorso d'odio.

Obiettivi

Gli obiettivi principali di questo itinerario sono:

1. fornire un'introduzione generale al discorso d'odio online, indicare strategie ed esempi,
2. incoraggiare il dibattito tra i partecipanti sulle loro conoscenze, esperienze, possibili risposte e reazioni ai discorsi d'odio e
3. stimolare il pensiero critico sulle condizioni sistemiche del discorso d'odio creando prototipi su carta per newsgames.

Le diverse attività dell'itinerario contribuiscono alla conoscenza reciproca e alle dinamiche di gruppo. Il lavoro di gruppo creativo permette di acquisire competenze personali, sociali e metodologiche.

Contesto

Questo itinerario incentrato sui newsgames è stato progettato per lavorare con gruppi di giovani più o meno numerosi. Il tempo di svolgimento suggerito è di 5 ore e può essere realizzato nel contesto scolastico o extrascolastico. Le diverse parti del percorso sono suddivise in singole attività che possono essere adattate e applicate anche agli altri itinerari proposti da Play Your Role. Idealmente, il gruppo realizza il suo lavoro per tutte e cinque le ore in una sessione unica, ma l'itinerario può essere anche suddiviso in diverse giornate.

Dal momento che i newsgames che vengono utilizzati nel workshop trattano il tema del discorso d'odio, è importante per l'animatore sapere se ci sono dei partecipanti che hanno già sperimentato il discorso d'odio nelle loro attività online e se si sono verificati casi di bullismo esercitato e/o subito nel gruppo. L'animatore dovrebbe anche giocare ai giochi prima di intraprendere le attività dell'itinerario, per essere ben preparato.

Supporti richiesti

- 1 Smartphone o tablet ogni 2 partecipanti,
- Connessione internet wireless

Metodologie

Per fornire una panoramica più dettagliata, le varie parti dell'itinerario sono elencate nella tabella che segue.

TEMI	OBIETTIVI EDUCATIVI	METODI in generale, un mix di input, discussioni, parti ludiche e creative	REQUISITI TECNICI E MATERIALI RICHIESTI	ALTRE POSSIBILITÀ / VARIAZIONI
------	---------------------	---	---	--------------------------------

INIZIO

15 min.	Incontro e saluti	Introduzione dell'animatore. Tombola dei nomi per conoscere i nomi dei partecipanti	Fogli della Tombola dei nomi	
---------	-------------------	--	------------------------------	--

DISCORSI D'ODIO

25 min.	Introduzione al tema del discorso d'odio	Introduzione al tema del progetto: il discorso d'odio; Troll factory: giocare in gruppi di 2 persone	Smartphone/tablet (quelli dei partecipanti, ma occorre avere dei dispositivi in più)	Altri giochi, che introducono l'argomento discorso d'odio: ad esempio Moderate Cuddlefish (disponibile solo in lingua tedesca)
15 min.	Discorso d'odio online: quali esempi vengono in mente ai partecipanti?	Definizione di discorso di odio. Discussione aperta con tutto il gruppo: Quali esempi di discorso d'odio vengono in mente ai partecipanti? Quali notizie hanno sentito in proposito? Dove si sono informati? Documentare le risposte in un padlet o in una mappa a parete.	Padlet con la definizione e le domande che possono essere corredate da esempi forniti dai partecipanti.	

15 min.	Cosa si può fare contro i discorsi che incitano all'odio? Quali sono i rischi quando si reagisce ai discorsi d'odio?	Discussione aperta sulle diverse possibilità riguardo a come reagire ai discorsi d'odio.		
---------	--	--	--	--

NEWSGAMES

10 min.	Introduzione al tema Newsgames, il metodo dell'itinerario	Conversazione aperta: Cosa pensano i partecipanti del gioco Troll Factory? Conoscono altri esempi di newsgames?		
20 min.	Giocare ai newsgames, comprendere come le notizie possono essere trattate nei giochi	Presentazione di vari giochi per conoscere le diverse meccaniche e i diversi approcci. I partecipanti giocano a uno o più giochi e compilano i questionari su di essi.	Questionari sui giochi; Giochi: E.G. Spent, Brexit Bus, 3rd World Farmer, My Cotton Picking Life, September 12th	Creare dei <i>Let's Play</i> * potrebbe essere un modo creativo per sostituire i questionari, ma ci vuole molto più tempo. Argomento a seguire: Come funzionano le notizie?
20 min.	Discutere i temi dei giochi	Breve discussione su ogni gioco. Attenzione alla scelta dei giochi: alcuni giochi hanno bisogno di essere spiegati per capire il riferimento tra il tema del gioco e il discorso d'odio.		
90 min.	Azione creativa: Sviluppare idee per newsgames	Formazione dei gruppi (3 partecipanti per gruppo) Definizione degli argomenti Sviluppo di prototipi su carta	Modello di gioco	Se c'è abbastanza tempo si potrebbero utilizzare strumenti di game design come Scratch per creare dei giochi in più o al posto dei prototipi su carta.

PRESENTAZIONE

25 min.	Breve presentazione dei prototipi su carta	Brevi presentazioni (1-2 minuti) da parte dei gruppi.	Presentazione dei prototipi su carta: presentazione libera o utilizzando una fotocamera	Un partecipante per gruppo fa parte di una giuria mista che valuta tutte le idee.
40 min.	Prova dei prototipi su carta	Uno sviluppatore per ciascun gioco presenta l'idea ai membri degli altri gruppi al tavolo di ciascun gruppo. Segue una discussione di 5 minuti nei gruppi.		In alternativa, a rotazione prefissata
10 min.	Riflessione: discussione sulle esperienze di gioco	L'animatore del workshop pone le seguenti domande chiave: <ul style="list-style-type: none"> • Come erano i giochi? • Come ti sei sentito a veder giocare il tuo gioco? • Cosa hai imparato? 		

CONCLUSIONE

10 min.	Feedback	Questionario scritto anonimo sul workshop seguito dalla possibilità di dare un feedback verbale.		Per un feedback più autentico: questionario da compilare o discutere dopo il workshop e senza la presenza dell'animatore
5 min.	Conclusione del workshop	Conclusione ludica	Gioco WOOOORRRK!	

* Un *Let's Play* (LP) è un video (o screenshot accompagnato da un testo) che documenta il playthrough di un videogioco, di solito con un commento o una prospettiva del volto del giocatore. Fonte: wikipedia.org/wiki/Let's_Play

In sintesi

Riflettere sul discorso di odio online giocando e creando newsgames.

Altre possibilità / Variazioni

Ci sono diverse varianti per l'itinerario, a seconda del tempo a disposizione. Invece di analizzare solo brevemente i newsgames con un questionario, i partecipanti potrebbero creare dei Let's Play. In aggiunta, o al posto dei prototipi su carta, i partecipanti potrebbero creare le loro idee di gioco con Scratch del MIT o con un altro strumento di sviluppo di giochi adatto alle loro capacità tecniche.

Fonti e link

Giochi:

- Troll Factory: trollfactory.yle.fi
- Spent: playspent.org
- Brexit Bus: advisa.se/en/research/brexit-bus
- September 12th: www.newsgaming.com/games/index12.html
- Cotton Picking Life: gamethenews.net/index.php/my-cotton-picking-life
- 3rd World Farmer: 3rdworldfarmer.org
- Wooooorrrrk!: timgarbos.itch.io/woooooorrrrk

Metodologie:

- Padlet: padlet.com

Tombola dei nomi

Trova la persona del gruppo a cui si applica una delle seguenti affermazioni. Fai firmare la persona sotto l'affermazione corrispondente, quando sarai riuscito/a a riempire tutte le caselle, avrai vinto. Tombola!

è un/a buon/a
giocatore/trice
in squadra

gli / le piace
fare teatro

è membro
di un clan

sa cos'è un avatar

conosce buoni giochi
per gruppi numerosi

conosce l'atleta
di eSports Faker

combatte come
una mucca*

si definirebbe
un/a gamer

sa imbrogliare
bene

* È un riferimento al videogioco *Monkey Island*. Il personaggio principale del gioco, Guybrush Threepwood, può ingaggiare "duelli di insulti" con le persone. In uno di

questi, gli viene detto "Combatti come un allevatore!" e la risposta vincente è "Va bene, perché tu combatti come una mucca!".

Questionario sul gioco

Prova il gioco e poi rispondi alle seguenti domande.

Quanto ti è piaciuto il gioco?

Quanto è stato divertente giocare?

Quanto ti è piaciuta la grafica?

Secondo te: qual è il messaggio chiave del gioco?

Quale sarebbe un titolo di un giornale o un tweet sul messaggio del gioco?

Secondo te: quanto questo gioco rappresenta la realtà?

Ti sono venute delle nuove idee giocando? Se sì, quali?

My Cotton Picking Day



Every year people - including kids - are forced into picking cotton in Uzbekistan. We then wear that cotton in our clothes. How hard is the work?

Take
action

More
Games



Tap here to start

