



Comune
di **Ravenna**



Servizi per l'Infanzia
0-6 anni



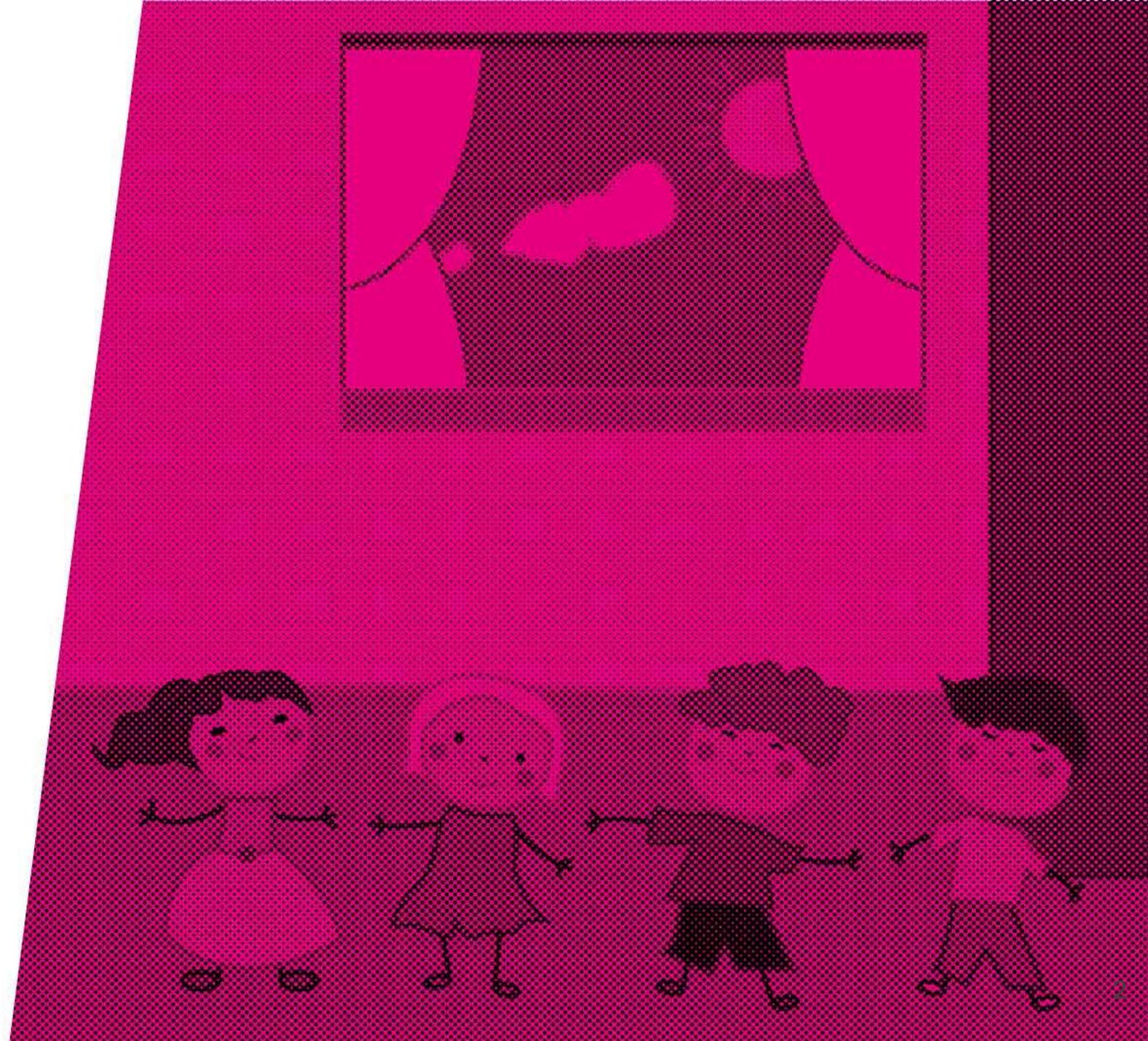
Colourful Children



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

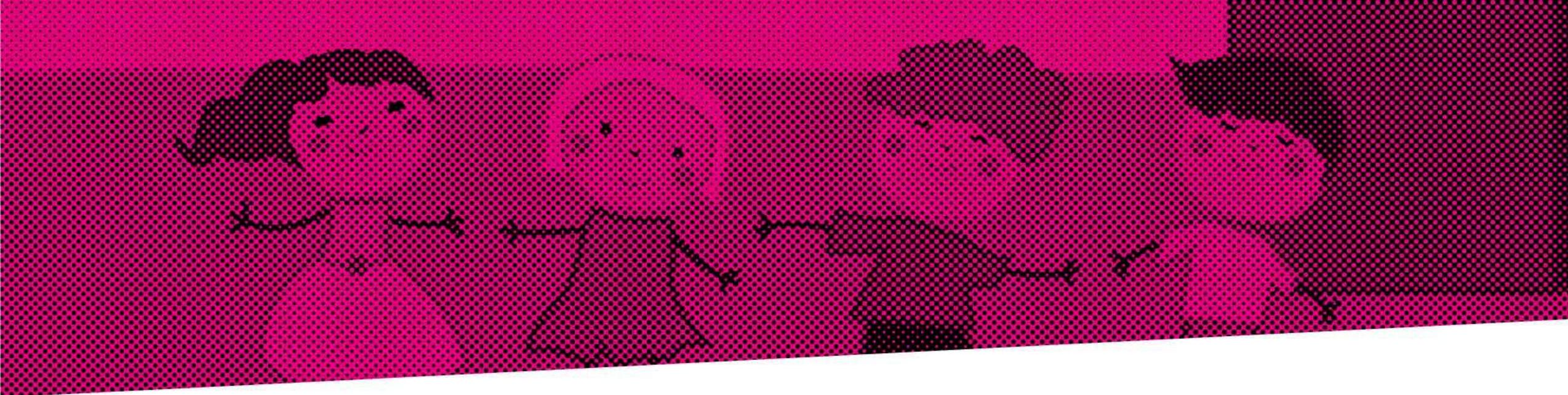
COLOURFUL CHILDREN

Documento di Game
Design *"To Be To Do"*



INDICE

- Premessa
- Introduzione
- Finalità didattica
- Naming
- Logo
- Concept model
- Audience del gioco
- Età e livelli
- Visual e Look&Feel
- Gameflow
 - Scelta dell'avventura
 - Scelta del superpotere
 - Scelta del compagno
 - Personaggio e abbigliamento
 - Sfida finale
- Descrizione interfaccia
 - Musica e suoni
 - Sistemi di controllo
 - Sistemi di supporto utente
- Allegato 1: Risultati delle interviste ai bambini
- Allegato 2: Flowchart



PREMESSA

IL GDD che segue è il documento di riferimento per la realizzazione e lo sviluppo di un **educational game** rivolto a bambini dai 3 ai 6 anni e realizzato dal Comune di Ravenna nell'ambito del progetto “**Colourful Children – Promote Gender equality at pre-school education level**”.

Il presente documento di game design (GDD) sarà utilizzato dal partner europeo del progetto per la realizzazione e lo sviluppo tecnologico dell'app o della web app.

Diversi studi hanno dimostrato che il concetto di genere nei bambini si forma tra i tre e i sette anni. In questa fascia d'età i bambini maturano una prima idea e comprensione delle norme di genere, delle identità e degli stereotipi.

Ed è proprio a questa età che si delineano anche le prime forme di pregiudizio come ad esempio quali giochi sono da maschio e quali da femmina, che lavoro può fare un uomo e che lavoro può fare una donna ma anche e **soprattutto quali attività, esperienze, talenti, aspirazioni possono avere i maschi e quali le femmine.**

Il gioco ideato e descritto nel GDD si focalizza proprio su questi aspetti proponendo pertanto ai bambini **un contesto di gioco in cui ogni bambino e ogni bambina possono affermare il proprio talento, impersonare il personaggio o ruolo che desiderano, vivere l'avventura che più gli piace senza alcun pregiudizio.**



FINALITÀ DIDATTICA

La finalità didattica del gioco proposto è **insegnare ai bambini che ognuno può fare e essere quello che desidera**, coltivando il proprio talento, la propria passione e il proprio gusto estetico senza alcun limite di genere.

NAMING



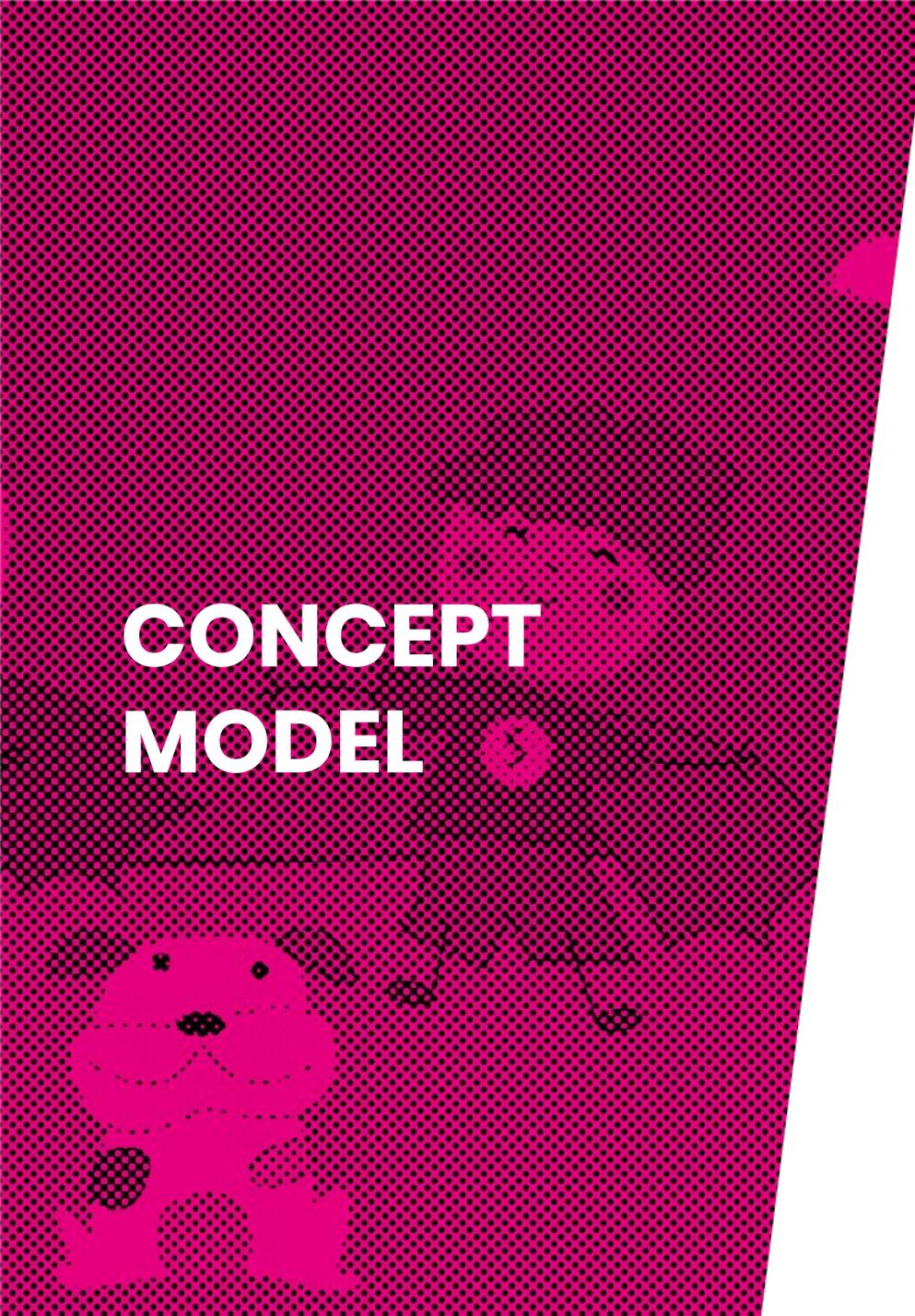
I bambini e le bambine che giocheranno con l'app impareranno che possono *essere* ciò che vogliono e che possono *fare* quello che più gli piace.

Per questo il gioco prende il nome di “**To Be To Do**”, un’espressione che ha un significato importante per gli adulti e che allo stesso tempo ha un suono cadenzato, divertente e facile da ricordare per i bambini.

LOGO

to BE to DO

CONCEPT MODEL



Il gioco coinvolge i bambini in un percorso dove ognuno può scegliere di **vivere un'avventura** e svolgere un'attività che viene proposta in modo privo di stereotipi di genere.

Una volta scelta l'avventura il bambino sceglie anche un superpotere e un compagno e infine il personaggio o ruolo che vivrà l'avventura. A questo punto il bambino deve **affrontare la sfida finale** superando alcune prove di abilità adatte all'età prescolare.

Ogni avventura scelta darà la possibilità di immedesimarsi in un personaggio differente, creando una **storia da vivere** con un compagno diverso e con diversi poteri. Obiettivo del gioco è insegnare che qualsiasi sogno, avventura, sfida o azione può essere vissuto indifferentemente se si è maschi o femmine.

AUDIENCE DEL GIOCO



Il gioco è indirizzato a un target di bambini e bambine in età prescolare, cioè **dai 3 ai 6 anni**.

Il target individuato ha **capacità comunicative** in evoluzione, quindi il linguaggio del gioco dovrà essere molto comprensibile e semplice.

La comunicazione all'interno del gioco sarà sviluppata principalmente tramite **stimoli visivi e sonori**, comprensibili per il target, accompagnati da parti testuali, utili per permettere a insegnanti, genitori o tutori legali di seguire e guidare i bambini durante la fruizione.

ETÀ E LIVELLI

A red background with a halftone dot pattern. On the left, there is a stylized illustration of a child and a dog. The child is wearing a hat and a jacket, and the dog is sitting next to them. The text 'ETÀ E LIVELLI' is written in large, white, bold letters across the middle of the image.

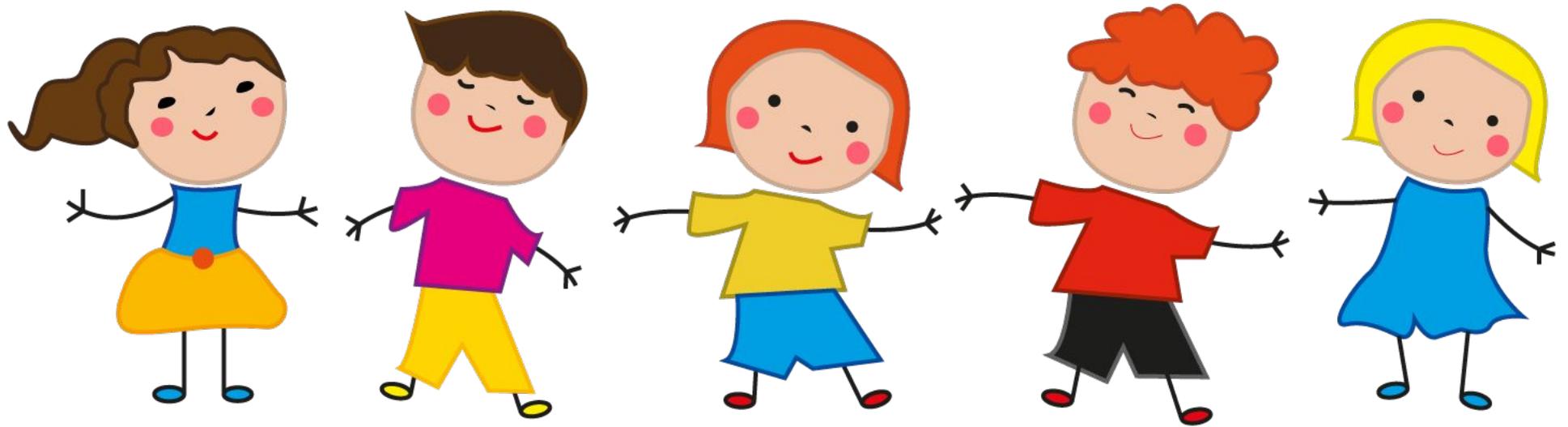
I bambini e le bambine di 3 anni hanno capacità diverse da quelli di 6 anni. Per permettere ai giocatori più piccoli di poter **giocare senza difficoltà** e allo stesso tempo **garantire un gameplay avvincente** per i giocatori più grandi, il gioco inizierà con la scelta dell'età che porterà a **due diversi livelli di gioco**.

Ai bambini verrà chiesto quanti anni dovranno rispondere toccando l'icona con l'età che più si avvicina alla loro:

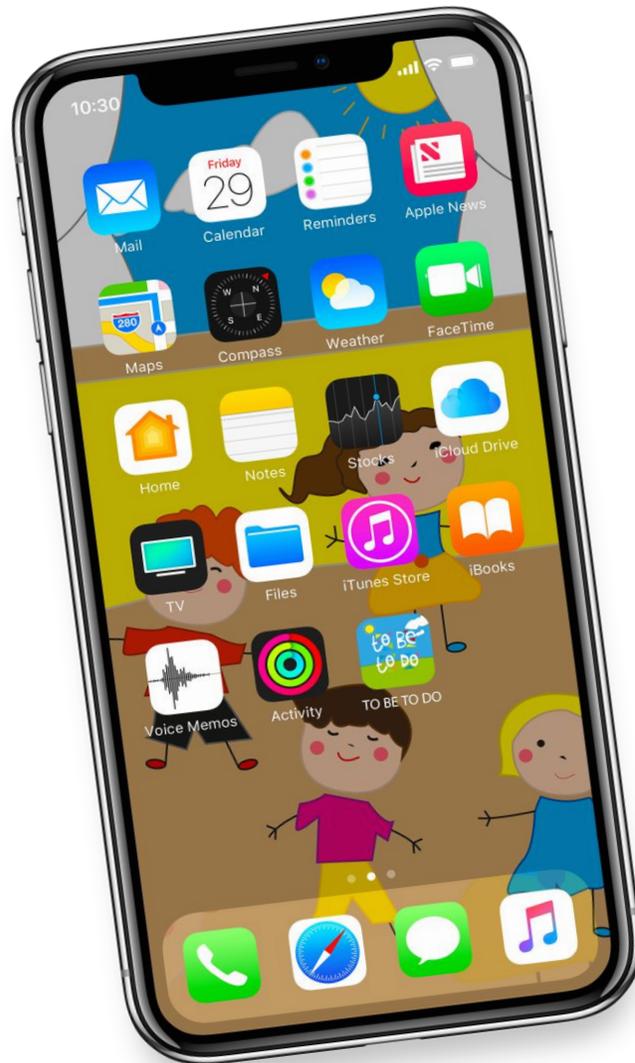
- **3 anni - Livello Base**
- **4 anni - Livello Base**
- **5 anni - Livello Esperto**
- **6 anni - Livello Esperto**

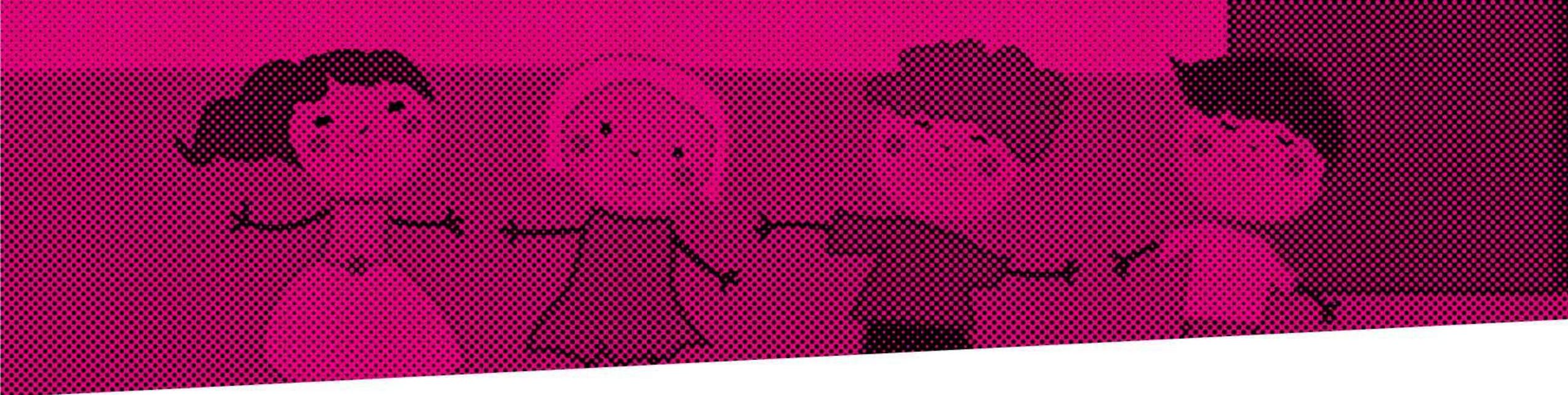
Le avventure saranno identiche per entrambi i livelli, con la differenza che nel livello esperto la sfida finale sarà leggermente più articolata.

VISUAL



LOOK & FEEL





GAMEFLOW

L'obiettivo dei giocatori è far vivere un'avventura al proprio personaggio. Per costruire la base di gioco, il giocatore dovrà scegliere un'avventura da vivere e da lì inizieranno una serie di scelte e minigiochi che lo porterà alla sfida finale.





SCELTA DELL'AVVENTURA

Il gioco genera quattro proposte di “avventura da vivere”. Il giocatore dovrà sceglierne una per iniziare il gioco.

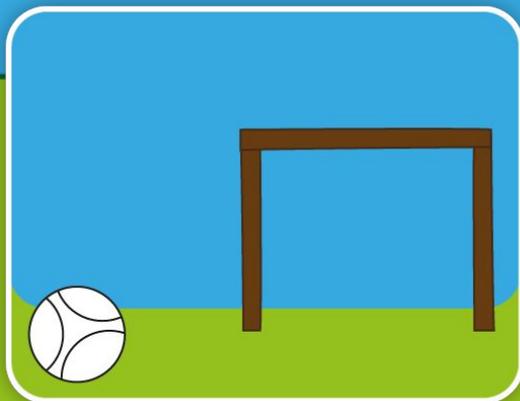
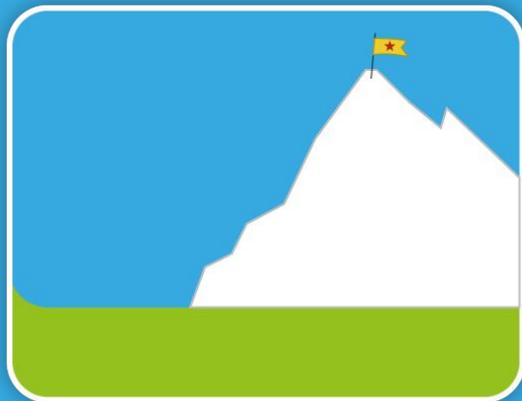
Le possibili avventure da vivere sono:

- Catturare il ladro
- Preparare una torta
- Fare gol
- Curare un cagnolino
- Dipingere un quadro
- Vincere una gara automobilistica
- Costruire una casa
- Fare un saggio di danza
- Esibirsi con la batteria
- Scalare una montagna
- Trovare un tesoro in fondo al mare
- Fare un'esibizione di ginnastica
- Insegnare l'alfabeto ai bambini
- Spegnerne un incendio
- Andare sulla luna





SCELTA DELL'AVVENTURA



Comando:
TAP





SCELTA DEL SUPERPOTERE

Qui inizia la fase di preparazione alla sfida finale, con alcune scelte e minigiochi. Per prima cosa il giocatore dovrà scegliere un superpotere per ottenere un vantaggio durante la sfida finale. Le abilità tra cui scegliere saranno:

- **Super coraggio:** il primo processo viene svolto automaticamente
- **Super velocità:** i processi vengono accelerati
- **Super intelligenza:** i processi vengono guidati da stimoli audiovisivi

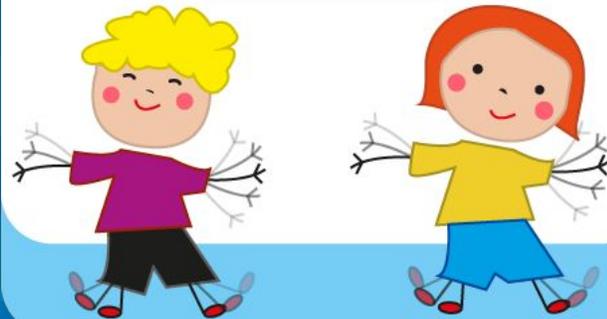


SUPER
CORAGGIO



SCELTA DEL SUPERPOTERE

SUPER
VELOCITÀ



SUPER
INTELLIGENZA



Comando:
TAP





SCELTA DEL COMPAGNO

Il giocatore dovrà scegliere se vivere l'avventura:

- insieme a una supereroina
- insieme a un supereroe
- insieme a un animale
- da solo

In base all'avventura scelta, il compagno selezionato potrà essere di aiuto oppure no. In ogni caso, non ci sarà differenza tra supereroina e supereroe.





SCELTA DEL COMPAGNO

SUPEREROINA



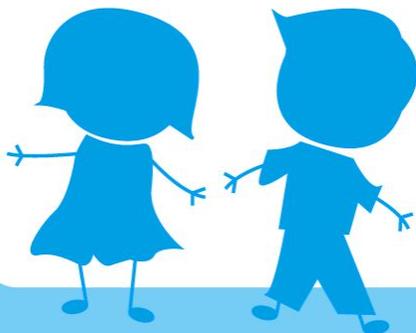
SUPEREROE



COMPAGNO



DA SOLO



Comando:
TAP





PERSONAGGIO E ABBIGLIAMENTO

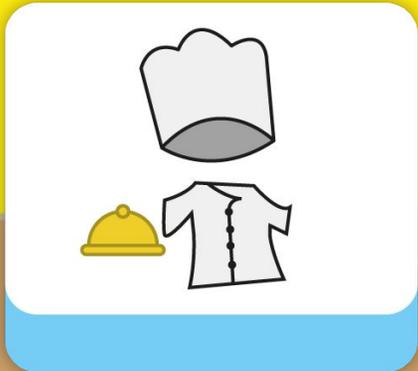
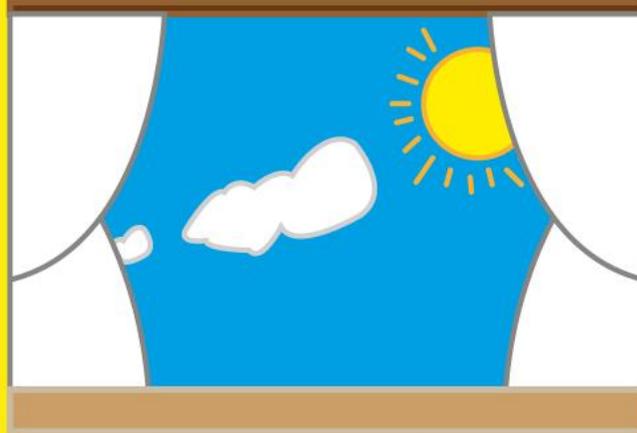
In base all'avventura scelta verrà proposta una serie di capi d'abbigliamento e di strumenti totalmente liberi da stereotipi di genere o di altro tipo. Il giocatore dovrà scegliere come vestire il suo protagonista trascinando i capi d'abbigliamento su uno dei personaggi. I capi scelti potranno essere utili oppure no (es. per trovare un tesoro in fondo al mare non sarà utile scegliere un paio di jeans, per cucinare una torta sarà utile un cucchiaio).

Dopo aver scelto l'abbigliamento, il giocatore dovrà scegliere il protagonista/avatar dell'avventura tra i 4 presenti nella schermata. I personaggi tra cui scegliere saranno sempre due di genere femminile e due di genere maschile, ognuno con caratteristiche fisiche diverse.





PERSONAGGIO E ABBIGLIAMENTO



Comando:
SWIPE



SFIDA FINALE

Infine, il giocatore dovrà svolgere una sfida finale, cioè un minigioco di abilità guidato. Una volta raggiunto l'obiettivo della sfida finale, la partita è conclusa e il gioco può riniziare dalla prima fase.

I minigiochi saranno di più tipologie in base alle avventure:

Associa il colore	Labirinto	Tocca e Trascina	Puzzle	Gioco di memoria
Fare gol	Catturare il ladro	Preparare una torta	Costruire una casa	Fare un saggio di danza
Dipingere un quadro	Vincere una gara automobilistica	Curare un cagnolino	Fare un'esibizione di ginnastica	Trovare un tesoro in fondo al mare
Scalare una montagna	Spegnere un incendio	Esibirsi con la batteria	Andare sulla luna	Insegnare l'alfabeto ai bambini



SFIDA FINALE | Associa il colore

In questo tipo di sfida finale il bambino deve colorare il disegno generato dalle scelte precedenti. Una palette di colori verrà posizionata nella parte bassa dello schermo, il bambino dovrà prima toccare un colore e successivamente dovrà toccare l'area che desidererà colorare.

Una volta colorato tutto il disegno, la sfida verrà considerata completa.

Comando: Tap

Livello Base: la palette è composta da 6 colori

Livello Esperto: la palette è composta da 10 colori e le aree da colorare sono più numerose.



SFIDA FINALE | Labirinto

In questo tipo di sfida finale il bambino deve, con un dito, seguire un percorso prestabilito in uno scenario che cambia a seconda dell'avventura scelta. Il percorso sarà comunque ben visibile e delineato da una guida.

Comando: Trascinamento

Livello Base: il percorso è largo e privo di ostacoli

Livello Esperto: Il percorso è più stretto e può presentare degli ostacoli



SFIDA FINALE | Tocca e Trascina

In questo tipo di sfida finale il bambino deve interagire con alcuni elementi che gli verranno proposti. Con un tocco li seleziona e poi, trascinandoli quelli giusti al centro della schermata, completa la sfida.

Comando: Tap e trascinamento

Livello Base: gli elementi interattivi sono 6 e quelli esatti sono 4

Livello Esperto: gli elementi interattivi sono 8 e quelli esatti sono 4



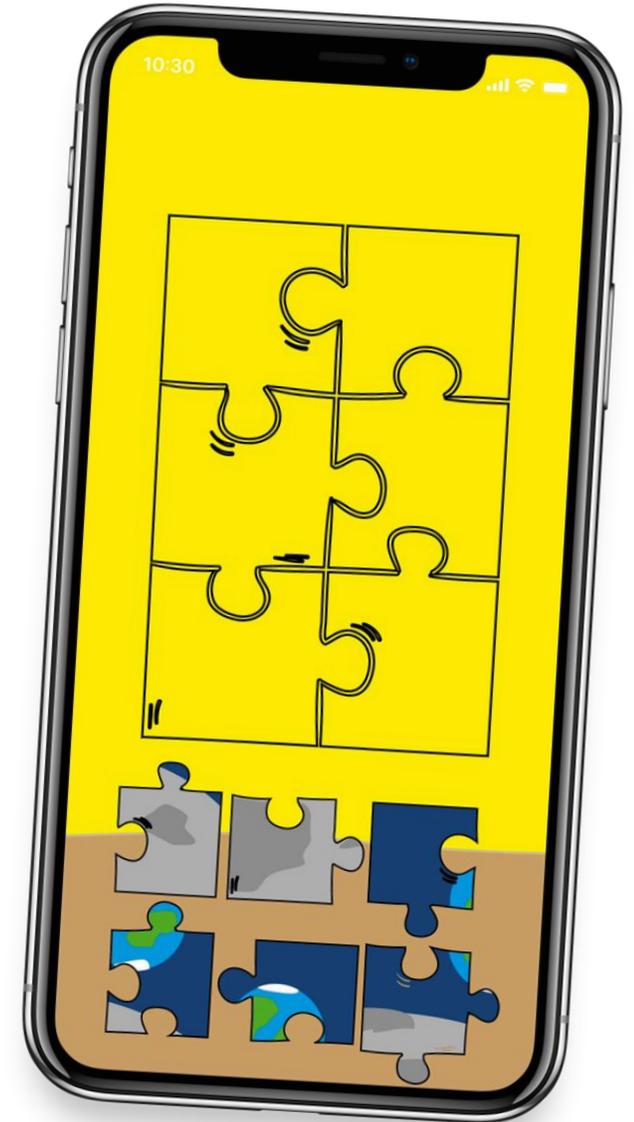
SFIDA FINALE | Puzzle

Questa tipologia di sfide finali sarà quella più classica: la costruzione di un puzzle. In questa sfida, il bambino deve rimettere in ordine i 6 pezzi dell'immagine autogenerata attraverso le scelte precedenti, che gli saranno dati senza un ordine. In questa modalità, i pezzi saranno ad aggancio automatico in modo da evitare eventuali errori di posizionamento dei singoli pezzi ed avere quindi un'immagine ben delineata il cui fine è aiutare il bambino.

Comando: Drag & Drop

Livello Base: i pezzi in cui sarà suddivisa l'immagine sono 6

Livello Esperto: i pezzi in cui sarà suddivisa l'immagine sono 10/12



SFIDA FINALE | Gioco di Memoria

Il bambino deve trovare e associare cinque immagini ad altre cinque immagini identiche. All'inizio della sfida le 10 immagini saranno coperte e con un tap l'immagine selezionata si scopre. Se alla selezione successiva viene individuata l'immagine associata queste, restano scoperte, altrimenti le immagini non associate tornano nascoste.

Comando: Tap e doppio tap

Livello Base: le immagini sono 10 per un totale di 5 associazioni

Livello Esperto: le immagini sono 14 per un totale di 7 associazioni



FINE PARTITA

Una volta terminata la sfida finale, l'avventura sarà completata e apparirà una breve animazione finale che riassume l'avventura completata (es. il personaggio che atterra sulla luna e pianta la bandiera, la torta che esce dal forno, ecc.).

Dopo l'animazione apparirà una schermata con la voce guida che chiede al giocatore se vuole iniziare una nuova avventura e il relativo pulsante.



MUSICA E SUONI

La colonna sonora della web app avrà un mood avventuroso ma rilassante, con un richiamo ai suoni pacati e semplici tipici dei cartoni animati educativi e dei giocattoli dell'età prescolare.

La musica che accompagnerà i bambini lungo tutto il gioco sarà allegra ma abbastanza calma e non troppo complessa per permettere alla voce guida di essere chiara e sempre udibile.

[Esempio canzone introduttiva](#) - [Esempio canzone sessione di gioco](#)

Durante il gioco i bambini riceveranno feedback sonori semplici e chiari per fargli capire se hanno fatto un errore, se hanno fatto un'azione in modo corretto, se hanno completato un processo e se hanno vinto la sfida finale.

[Esempio di set](#) - [Suono "ritenta"](#) - [Suono "fase completata"](#) - [Suono "azione completata"](#) -
[Suono "sfida finale completata"](#) - [Suono "superpotere attivato"](#)



SISTEMI DI CONTROLLO

Ogni singola funzionalità del gioco è stata progettata per poter essere eseguita su qualsiasi dispositivo dotato di monitor e sistema per l'interazione: il mouse nel caso del PC e il touch screen nel caso di uno smartphone o di un tablet.

L'associazione dei due livelli di interazione, visivo e manuale, permette la corretta fruizione del gioco nelle sue funzionalità e scopi.



SISTEMI DI SUPPORTO UTENTE

Durante tutte le fasi del gioco, il bambino sarà aiutato da una voce, accompagnata da sottotitoli, che spiegherà minuziosamente i singoli passaggi da eseguire nella schermata corrente in cui si trova in quel momento.

Durante le Sfide finali, un breve video/tutorial mostrerà i gesti necessari, oppure delle azioni semplificate, che il giocatore deve eseguire per poter portare a termine la sfida.

Questi aiuti potranno essere attivati o disattivati attraverso un pulsante in un'apposita sezione del menu di configurazione.



ESEMPI DI SUPPORTO VOCALE

- INIZIO** “Scegli chi vuoi essere. *To be!* Scegli cosa vuoi fare. *To do!* Pronto a giocare a *To Be To Do?* Iniziamo!
Quanti anni hai: 3, 4, 5 o 6?”
- SCELTA
AVVENTURA** “Quale avventura ti piacerebbe vivere: curare un cagnolino, vincere una gara automobilistica, fare un saggio di danza o andare sulla luna?
Tocca la casella con l’avventura che più ti piace!”
- SFIDA FINALE** “Troviamo i tesori in fondo al mare! Per completare l’avventura dovrai trovare tutte le coppie di oggetti. Per iniziare tocca una casella e cerca di ricordare l’oggetto. Poi toccane un’altra per trovare un oggetto uguale. Iniziamo!”
- FINE PARTITA** “Complimenti, hai portato a termine l’avventura! Vuoi giocare di nuovo e scegliere una nuova avventura da vivere?”



TEAM DI PROGETTO

Docenti della Scuola dell'infanzia Le Ali:

Acampora Tiziana
Greco Gaetano
Marangoni Claudia
Shebe Melissa

Coordinatrici del Comune di Ravenna:

Laura Pettinari
Denise Dal Monte

Team di Happy Minds:

Lidia Marongiu
Francesco Cusimano
Vito Lioce
Michele Santoro

Docenti della Scuola dell'infanzia Polo Lama Sud:

Foschi Elena
Siboni Silvia
Moretti Ilenia
Santi Gessica
Zoffoli Barbara
Sassi Serena
Picchi Martina
Piva Giulia
Piazza Assunta
Elisa Antonellini
Caricato Simona

I bambini e le bambine delle scuole Le Ali e Polo Lama Sud



ALLEGATO 1

**Risultati delle interviste
ai bambini**



Introduzione

Per scegliere le avventure da includere nella web app abbiamo condotto alcune interviste con il supporto degli insegnanti delle scuole coinvolte, per porre ai bambini alcune domande per capire le loro aspirazioni, le cose che amano fare e i mestieri che vorrebbero fare in futuro.

I dati raccolti sono stati riclassificati, normalizzati e analizzati per estrapolare le avventure da includere nella web app "To Be To Do".



Cosa ti piace fare?

1	Giocare	19
2	Disegnare/Dipingere	14
3	Giocare con le macchinine	13
4	Cucinare	6
5	Correre/Capriole/Ginnastica/Lottare	6
6	Costruire/Lego/Puzzle	5
7	Andare in bici	5
8	Travestirmi	4
9	Passeggiare	3
10	Giocare con le bambole	3
11	Ballare	2



Cosa ti piace fare?

FEMMINE	
Giocare	10
Disegnare/Dipingere	7
Correre/Capriole/Ginnastica/Lottare	3
Costruire/Lego/Puzzle	2
Ballare	2
Scrivere	1
Giocare con le bambole	1
Cucinare	1
Andare in piscina	1
Andare in montagna	1
Andare in bici	1

MASCHI	
Giocare con le macchinine	9
Giocare	7
Disegnare/Dipingere	5
Travestirmi	4
Andare in bici	2
Passeggiare	1
Giocare a pallavolo	1
Giocare a calcio	1
Cucinare	1

*NB: dati sul sesso mancanti
per 28 bambini*



Cosa vorresti fare da grande?

1	Poliziotto/a	11
2	Cuoco/a	5
3	Calciatore/Allenatore	5
4	Veterinario/a	4
5	Pompieri	3
6	Pilota (aereo, barche, auto)	3
7	Maestro/a	3
8	Estetista/Parrucchiere	3
9	Esploratore/Scalatore/Subacqueo	3
10	Dottore	3
11	Casalingo/a	3



Cosa vorresti fare da grande?

FEMMINE	
Veterinaria	4
Poliziotta	3
Maestra	3
Estetista/Parrucchiera	3
Cuoca	3
Pediatra	2
Dottoressa	2
Studentessa, pittrice, pilota, pallavolista, dentista, corritrice, casalinga, ballerina	1

MASCHI	
Poliziotto	8
Calciatore/Allenatore	4
Pompieri	3
Pilota	2
Musicista	2
Muratore	2
Cuoco	2
Astronauta	2
Studente, scrittore, meccanico, investigatore, dottore, casalingo, bandito	1

NB: dati sul sesso mancanti per 28 bambini

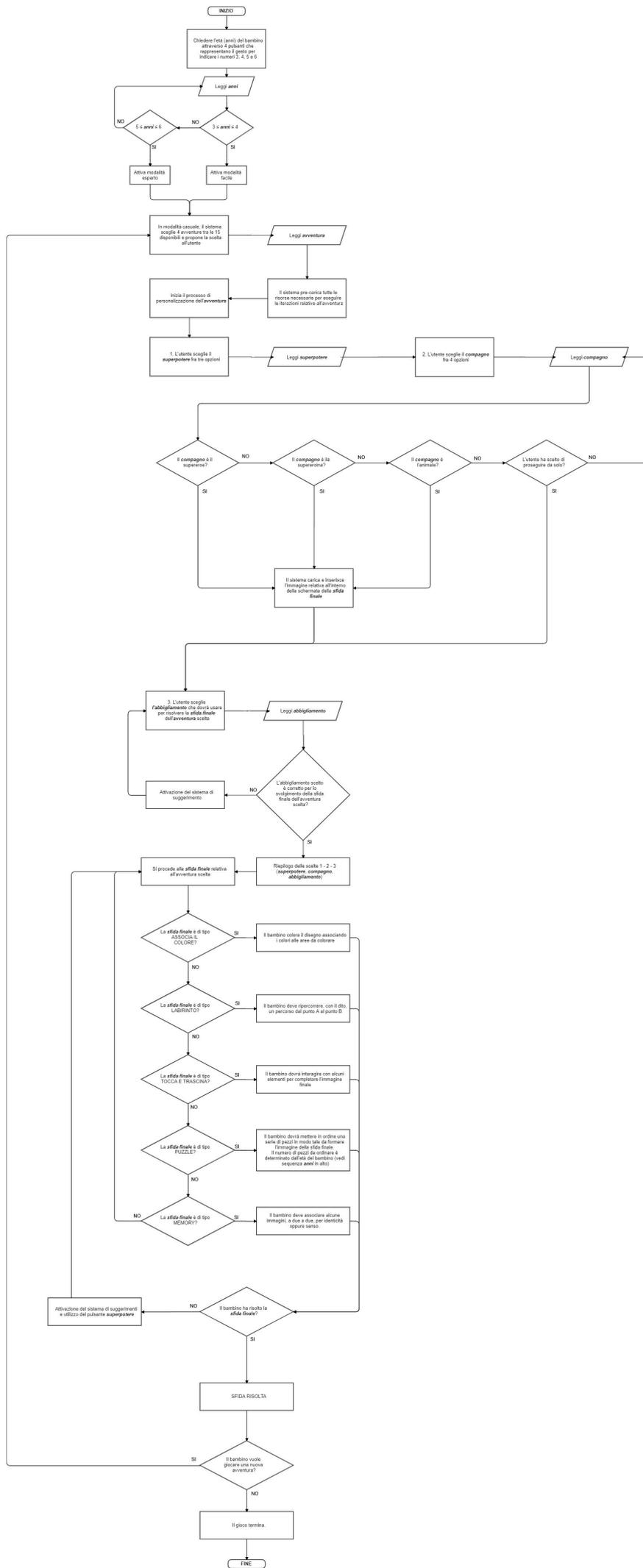


Considerazioni

In base alle risposte date alla domanda “*Che cosa vorresti fare da grande*” i mestieri più ambiti dai bambini sono **poliziotto/a**, **cuoco/a**, **sportivo/a** (calcio, pallavolo, arti marziali) e **veterinario/a**.

In base alle risposte alle altre domande, è emerso un grande interesse anche per attività riguardanti l'**arte**, le **corse** (auto, aerei, barche), la **costruzione**, le **attività domestiche**, la **natura**, la **musica** e il **ballo**.





Happy Minds Srl

Via Mariani 7, 48121 Ravenna

P.I./C.F 02350590390

hello@happyminds.it |

www.happyminds.it

Referente: Lidia Marongiu

l.marongiu@happymids.it |

335 7402475

