

Lista di controllo

Cecklist giochi per la formazione



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

Checklist - Giochi per la formazione GIOCO

1 In quali piattaforme/formati è disponibile il gioco:

- Analogico:
- Gioco di carte
 - Gioco di ruolo
 - Puzzle
 - Gioco da tavola
 - Quiz
 - Escape Room
 - Gioco sociale
 - Indovinello
 - Altri
- Digitale:
- Browser
 - PlayStation 4
 - Android
 - Windows
 - PlayStation 5
 - iOS
 - MacOS
 - Xbox One
 - Android AR
 - Linux
 - Xbox Series S/X
 - iOS AR
 - Windows AR
 - Nintendo Switch
 - Android VR
 - MacOS AR
 - Altri
 - iOS VR
 - Linux AR
 - Windows VR
 - HTC Vive
 - Windows VR
 - Oculus
 - Altri

Aggiungi una
descrizione del
prodotto
commerciale:

2 Quali sono i requisiti Hardware necessari al computer?

3 È necessaria una connessione Internet?

Sì No

4 È necessaria una connessione permanente a Internet?

Sì No

5 Il gioco utilizza Internet in maniera?

Leggera Pesante

6 *Di quanto spazio sul disco fisso necessita il gioco?* Poco Molto

7 *In quanti giocatori si può usare un'unità di gioco?*

..... Giocatori Quanti dispositivi sono necessari in
una classe? Dispositivi

8 *Quale interfacci in entrata (input) è utilizzata nel gioco?*

| | | | |
|--------------|-----------------------------|-----------------------------|--|
| Tastiera: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | *Numero massimo di controllers per multiplayer locale |
| Mouse: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | |
| Controller*: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | |
| Touchpad: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | |
| Touchscreen: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | |
| Altro: | <input type="checkbox"/> Si | <input type="checkbox"/> No | |

9 *Ho un numero sufficiente di copie per tutti i giocatori?* Si No

10 *Prezzo di una copia?*

..... Nel caso il gioco fosse
gratuito, indicare il
modello di guadagno?

11 *Dove è possibile acquistare il gioco?*

.....

12 *Qual é la classe di età indicata per il gioco?*

PEGI*: ESRB*: USK*:

Il gioco contiene contenuti sensibili o inappropriati Si No

*Spiegazione delle classi: https://it.wikipedia.org/wiki/Sistemi_di_classificazione_dei_videogiochi

13 *Quanto tempo richiede il setup del gioco?*

.....

14 *Che livello di alfabetizzazione al gioco o capacità di gioco sono necessarie per giocare correttamente? È difficile utilizzare le interfacce di gioco efficacemente?*

molto facile facile medio complesso

15 *Qual è la modalità di gioco in classe?*

Si gioca da soli? Sì No

In squadre? Sì No

Numero di giocatori per squadra:

Il "gameplay" è mostrato alla classe? Sì No

È realizzato dal formatore? Sì No

Viene utilizzata una fonte già esistente? Sì No

Chi fornisce il contenuto e qual è il Nome/fonte

contesto dal quale proviene l'ideatore?

La fonte è affidabile e Sì No
sicura?

Realizzazione di filmati e materiali Sì No
digitali?

Uso di materiale digitale esistente Sì No
riguardante il gioco?

Identificate l'hardware di cui avete

bisogno per la produzione o la ricerca.

Identificate il software di cui avete

bisogno per la produzione o la ricerca.

16 *Quanto tempo necessito per imparare le basi del gioco?*

Stima: Minuti

17 *Quantifica il tempo di gioco complessivo necessario per completare il tuo compito nel progetto?*

..... Minuti

- Il tempo di gioco deve essere nella lezione? Sì No
Può essere fatto (parzialmente) a casa? Sì No
In questo caso ci sono abbastanza dispositivi per gli studenti? Sì No

18 *Qual è il tempo minimo per una sessione di gioco?*

..... Minuti

Quante sessioni di gioco sono necessarie nel tuo progetto? Quante lezioni dedichi al progetto nel tuo calendario?

- Giocate/mostrate il gioco solo in classe? Sì No

Project coordinator

WUC STORSTRØM

Project partners



BILDUNG. FREUDE INKLUSIVE.



Conferenza della Svizzera italiana
per la formazione continua degli adulti

With the support of

movetia Austausch und Mobilität
Erasmus+ mobility
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

CITYLIT

INSPIRING PASSIONS · REALISING AMBITIONS

fønix

Livsglede gjennom arbeid



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