



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 15: Playtesting & Feedback

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 2 - 3 ore (escluso il tempo aggiuntivo per ripetere i test)

Contesto: la sequenza aiuta i creatori a testare sul campo la loro storia digitale interattiva con il pubblico di riferimento.

La seguente sequenza guida i partecipanti nell'osservazione del gioco, nella raccolta di feedback, nell'analisi dei risultati e nella pianificazione delle revisioni della storia per migliorarne l'usabilità, la comprensibilità e il coinvolgimento.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

Al termine di queste attività, i partecipanti saranno in grado di:

- Testare il libro game interattivo con utenti reali
- Osservare sistematicamente il comportamento dei giocatori
- Raccogliere feedback strutturati
- Identificare problemi di usabilità, chiarezza e accessibilità
- Applicare miglioramenti iterative

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Questa sequenza introduce un ciclo strutturato di playtesting:

1. Preparare la sessione di test
2. Osservare gli utenti mentre interagiscono con la storia
3. Raccogliere il feedback dei giocatori
4. Analizzare i risultati
5. Identificare problemi e schemi ricorrenti
6. Implementare i miglioramenti
7. (Facoltativo) Ripetere il test sulla versione rivista



L'obiettivo non è valutare i partecipanti, ma valutare la progettazione della storia.

Il playtesting si concentra su:

- Chiarezza narrativa
- Comprensione delle scelte
- Flusso e ritmo
- Coinvolgimento
- Accessibilità e carico cognitivo
- Risposta emotiva
- Navigazione e usabilità tecnica

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 – Sessione di playtesting

Durata: 40 minuti (a seconda della lunghezza della storia e delle dimensioni del gruppo)

Step 1: Familiarizzare i partecipanti con il materiale

- Prendere confidenza con le schede
- Lasciare che il gruppo li adatti alle proprie esigenze (studenti DSA, contesto, aggiunta di domande adatte alla loro storia)

Step 2: Assegnazione dei ruoli

- Facilitatore: presenta la storia ai giocatori, spiega il processo e li guida attraverso la storia
- Osservatori: compilano il modulo di osservazione

Step 3: Condurre il playtest

Durante l'attività, gli osservatori compilano la **scheda di osservazione** mentre i giocatori seguono la storia. Ricordare agli osservatori che non devono interrompere i lettori; devono prestare molta attenzione ai loro comportamenti, esitazioni, momenti di confusione e reazioni emotive, ed evidenziare quando pongono domande.

Dopo aver giocato, i giocatori compilano il **modulo di feedback**.



Sia il formato digitale che quello stampabile sono disponibili più avanti in questo documento.

TEMPLATE PREDEFINITI

Template 1 - Scheda dell'osservatore. Il formato stampabile è disponibile nell'[Allegato 1](#) del presente documento.

Template 2 - Modulo di feedback. Il formato stampabile è disponibile nell'[Allegato 2](#) del presente documento.

L'utilizzo dei formati digitali può facilitare l'analisi dei risultati e offrire migliori alternative per l'apprendimento dei partecipanti con DSA.

Attività 2 – Feedback Analysis

Durata: 45 minuti (a seconda del numero di partecipanti che hanno compilato i moduli)

Step 1: Lettura dei feedback e raccolta dei dati

- Indipendentemente dal fatto che i feedback siano stati raccolti in formato digitale o meno, tutti i partecipanti leggono per la prima volta i feedback raccolti nel **modulo di feedback**.
- La seconda volta, i partecipanti dovrebbero concentrarsi sulle risposte a scelta multipla e segnalare quante volte ciascuna risposta è stata selezionata per rilevare l'andamento. Se i feedback sono stati raccolti in formato digitale, l'andamento delle risposte a scelta multipla apparirà automaticamente.
- Alla terza lettura, i partecipanti devono concentrarsi sulle risposte a testo libero. Possono usare un evidenziatore o una penna colorata per cerchiare parole e idee che ricorrono più volte: ciò indica una tendenza nel feedback che dovrebbe essere affrontata.
- Infine, i partecipanti devono verificare se nella **scheda dell'osservatore** sono presenti commenti a sostegno del feedback fornito dai partecipanti e se questi lo confermano.



Step 2: Analisi dei dati

- Dopo aver raccolto i dati e individuato le tendenze (positive e negative), i partecipanti dovrebbero formulare un commento generale sui risultati (ad es.: “I giocatori si sono sentiti sicuri nel seguire la trama; tuttavia, segnalano un errore tecnico a pagina 14.”)
- I partecipanti dovrebbero annotare le modifiche specifiche da apportare, come quelle relative agli errori tecnici.
- Per quanto riguarda i feedback più generali (ad es. commenti sulla struttura della storia), è opportuno incoraggiare una discussione tra i partecipanti per decidere se affrontarli.

Attività 3 - Adattamenti e ripetizione del test (facoltativo)

Durata: 30 minuti

Step 1: Piano d'azione

- Dopo aver deciso cosa modificare o adattare, i partecipanti dovrebbero classificare i tipi di modifiche da apportare (ad es.: contenuti, design, accessibilità...) e integrare tali modifiche nella loro storia.

Step 2: Presentazione orale

- Inoltre, se tali attività sono state svolte in gruppo, una presentazione potrebbe essere utile per illustrare la raccolta dei dati, quali sono le principali tendenze individuate, come hanno tenuto conto del feedback e, infine, quali modifiche stanno incorporando nella loro storia.
- Presentare il processo ai propri compagni garantisce che dimostrino pensiero critico, processo decisionale basato su prove e pratica riflessiva, oltre alle capacità di presentazione orale.
- Non deve essere una presentazione elaborata o perfetta, ma piuttosto una semplice spiegazione di 5-10 minuti dei risultati e delle soluzioni.



Step 3: Seconda serie di test (facoltativa)

- Per verificare le modifiche apportate, è possibile effettuare una seconda serie di test, ripetendo le operazioni a partire dalla “Attività 1, Step 2”.

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

- [Canva](#): una piattaforma online completa dedicata alla grafica e alla comunicazione visiva.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale

- Organizzare sessioni di valutazione tra pari (due gruppi si valutano a vicenda, a turno)
- Inserirle nei compiti di storytelling digitale
- Ricorrere all'osservazione strutturata durante le attività in laboratorio informatico o nell'ambito dell'alfabetizzazione digitale

Contesti educazione non formali - formal

- Organizzare sessioni di playtesting nell'ambito dei laboratori creative
- Ricorrere a test con piccoli gruppi

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Fornire moduli di feedback semplificati
- Utilizzare scale con faccine o indicatori visivi
- Consentire il feedback orale anziché le risposte scritte
- Organizzare sessioni di test più brevi
- Offrire un ambiente tranquillo e privo di distrazioni
- Consentire di ripetere alcune sezioni senza pressioni

Il loro feedback è particolarmente prezioso per individuare le barriere all'accessibilità.



7. TUTORIAL CORRELATI

- [Tutorial 6 - Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età \(16-26 anni\)](#)
- [Tutorial 7 - Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi](#)

SEQUENZA 15: Playtesting & Feedback
Attività 1 - Sessione di playtesting

SCHEDA DI OSSERVAZIONE

Titolo della storia:**Data:****Osservatore:****Profilo dei giocatori (fascia d'età/contesto/numero di partecipanti):****1. Navigazione e usabilità**

- ☐ A. Il giocatore naviga con sicurezza
- ☐ B. Il giocatore esita di fronte alle scelte
- ☐ C. Il giocatore chiede chiarimenti
- ☐ D. Si osserva un problema tecnico

Note:

2. Comprensione delle scelte

- ☐ A. Le scelte sono comprese chiaramente
- ☐ B. Il giocatore sembra confuso riguardo alle conseguenze
- ☐ C. Il giocatore rilegge il testo più volte
- ☐ D. Il giocatore seleziona in modo casuale

Note:

3. Coinvolgimento e reazione emotiva

- ☐ A. Il giocatore sembra coinvolto
- ☐ B. Il giocatore mostra noia/frustrazione
- ☐ C. Il giocatore reagisce emotivamente alle decisioni

Note:

4. Indicatori di accessibilità

- ☐ A. Testo troppo lungo nella stessa pagina e/o in generale
- ☐ B. Istruzioni poco chiare
- ☐ C. Distrazione visiva
- ☐ D. Sovraccarico di informazioni

Note:

5. Comprensione del cambiamento climatico

- ☐ A. Il giocatore sta leggendo attentamente la parte sui fatti scientifici
- ☐ B. I contenuti scientifici e sul cambiamento climatico confondono il giocatore nella comprensione della trama
- ☐ C. Il giocatore non è d'accordo con l'interpretazione della storia
- ☐ D. Il giocatore riflette sulle proprie azioni o sul proprio comportamento dopo aver letto la storia
- ☐ E. Il giocatore è più informato sul cambiamento climatico grazie alla storia

Note:



SEQUENZA 15: Playtesting & Feedback

Attività 1 - Sessione di Playtesting

MODULO DI FEEDBACK DEL GIOCATORE

1. Qual è il titolo della storia che hai letto?

2. Stavate leggendo in gruppo? Se sì, in quante persone eravate?

3. Com'è stata la tua esperienza complessiva di lettura?



4. Cosa ti è piaciuto di più del gioco della lettura della storia?

5. Cosa ti è piaciuto di meno del gioco della lettura della storia?

6. C'era qualcosa di poco chiaro?

7. Le scelte erano chiare?

- ☐ Molto chiare
- ☐ Perlopiù chiare
- ☐ A volte poco chiare
- ☐ Molto poco chiare

8. La storia era facile da leggere e seguire?

- ☐ Sì
- ☐ Non sempre
- ☐ No





MODULO DI FEEDBACK DEL GIOCATORE (PARTE 2)

9. Cosa miglioreresti?

10. La storia ti ha fatto riflettere?

- ☐ Sì
- ☐ Non molto
- ☐ No

11. Cosa hai imparato sul cambiamento climatico ?

12. Ti è piaciuto il modo in cui sono stati presentati i dati scientifici?



13. La storia ti ha fatto venire voglia di agire / cambiare qualcosa / interessarti di più al cambiamento climatico?

- ☐ Sì
- ☐ Non molto
- ☐ No

14. Altri commenti?

