

Miro



Area tematica: storyboard, pianificazione collaborativa, brainstorming e progettazione di giochi



Motore di gioco: qualsiasi



Link: <https://miro.com/index/>



Perché e quando utilizzare questa risorsa

Miro è una piattaforma online di lavagna collaborativa progettata per la **pianificazione visiva, il brainstorming e il lavoro di squadra**. È particolarmente utile nelle prime fasi dello sviluppo di giochi didattici, quando i team devono **organizzare le idee, strutturare le narrazioni, progettare le meccaniche di gioco e creare storyboard**.

Per i giochi didattici incentrati sui valori europei e sulla democrazia, Miro può supportare la mappatura collaborativa degli obiettivi di apprendimento, dei flussi di gioco, degli alberi decisionali, dei percorsi dei giocatori, delle missioni e dei contenuti didattici.

L'uso di Miro aiuta educatori, animatori giovanili e discenti a visualizzare idee complesse e a collaborare in modo efficace indipendentemente dalla loro ubicazione.



Punti di forza

- ◆ Ottimo per il brainstorming collaborativo.
- ◆ Supporta il lavoro di squadra in tempo reale.
- ◆ Ideale per storyboard e diagrammi di flusso dei giochi.
- ◆ Ampia raccolta di modelli.



- ◆ Area di lavoro flessibile con possibilità illimitate di organizzazione visiva.
- ◆ Facile integrazione di testo, immagini, video e link.
- ◆ Utile per pianificare narrazioni ramificate e percorsi didattici.



Limiti

- ◆ Le schede di grandi dimensioni possono risultare difficili da gestire.
- ◆ Alcune funzionalità avanzate richiedono un abbonamento a pagamento.
- ◆ È necessaria una connessione a Internet.
- ◆ Potrebbe essere necessario un po' di tempo per familiarizzarsi con il programma.
- ◆ Le prestazioni potrebbero diminuire in presenza di schede molto complesse.



Scheda didattica



Come utilizzare questo strumento

Miro è una lavagna online collaborativa che supporta ogni fase della progettazione di giochi didattici, dal brainstorming delle idee iniziali all'organizzazione del gameplay, degli obiettivi didattici e delle attività di sviluppo. Il suo spazio di lavoro flessibile consente agli utenti di combinare diverse strutture visive in base alle proprie esigenze, rendendolo adatto sia alla pianificazione individuale che al lavoro di squadra collaborativo.

A seconda del progetto, è possibile utilizzare Miro per creare:

- **Mappe mentali** per raccogliere idee, temi e obiettivi didattici.
- **Storyboard** per delineare la trama del gioco e le scene chiave.
- **Diagrammi di flusso** per visualizzare la progressione del gioco, le missioni e il percorso dei giocatori.
- **Alberi decisionali** per progettare scelte ramificate e finali multipli.
- **Linee temporali** per organizzare eventi storici o tappe fondamentali del progetto.
- **Canvas di progettazione del gioco** per pianificare personaggi, meccaniche, ricompense e contenuti didattici.
- **Bacheche Kanban** per assegnare compiti e monitorare il processo di sviluppo.
- **Mappe concettuali** per collegare le meccaniche di gioco con gli obiettivi pedagogici e i risultati di apprendimento.

Queste strutture possono essere combinate all'interno della stessa bacheca, consentendo ai progettisti di passare senza soluzione di continuità dal concetto iniziale a un piano completo di sviluppo del gioco.

Nell'esempio seguente, Miro verrà utilizzato per organizzare la progettazione completa di un gioco educativo chiamato **"Digital Democracy Quest"**. La

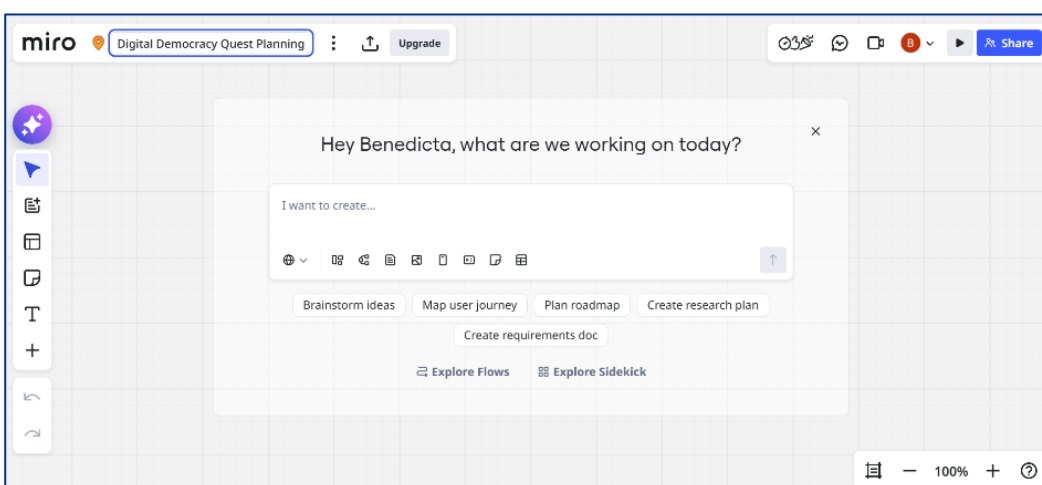
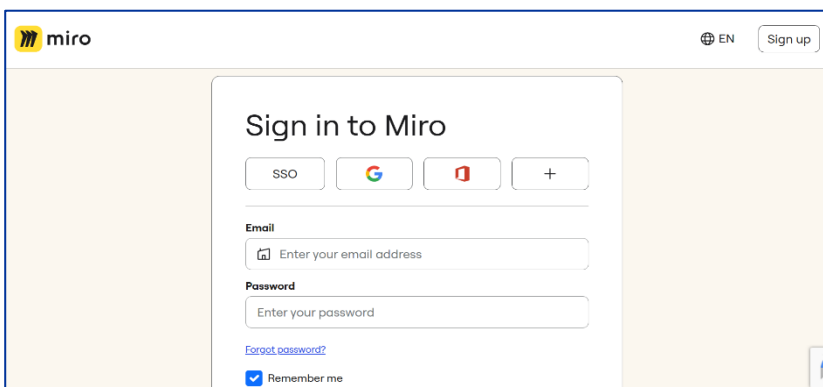


bacheca illustrerà come diversi strumenti di pianificazione, quali riquadri, post-it, diagrammi di flusso e alberi decisionali, possano essere combinati per organizzare obiettivi di apprendimento, trama, personaggi, missioni, meccaniche di gioco e progressione del giocatore prima di iniziare lo sviluppo in Genially o RPG Maker MV.



Guida passo dopo passo

- ★ **STEP 1:** Crea un account Miro
- ★ Registrati su Miro.
- ★ All'interno, crea una nuova bacheca denominata: **Pianificazione della Digital Democracy Quest**



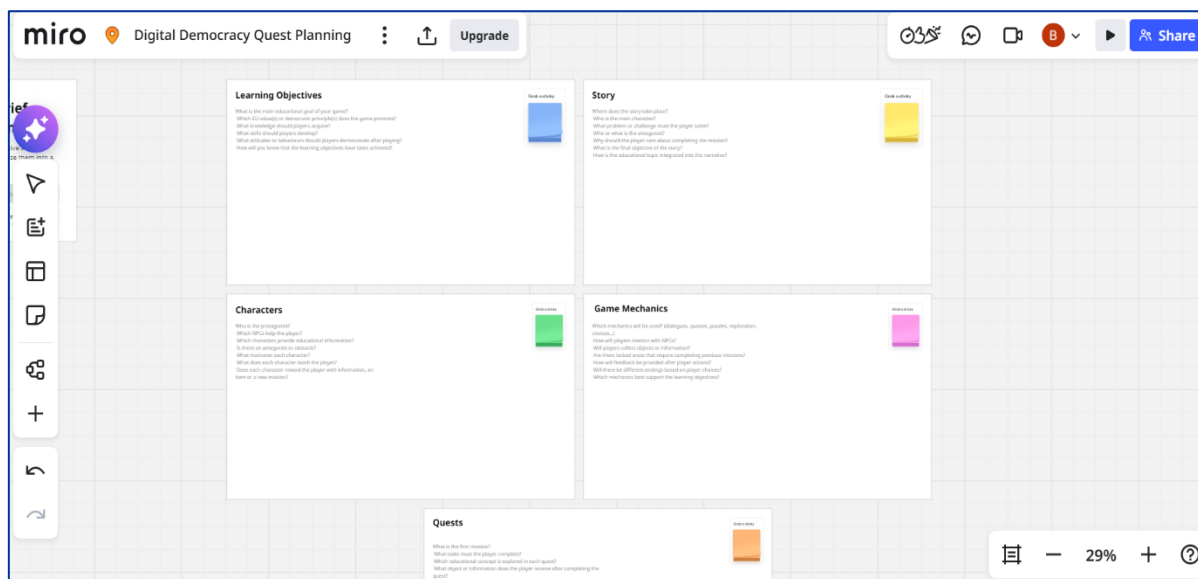


★ STEP 2: Creare la bacheca del progetto

Aprire una bacheca vuota, inserire un titolo e creare **cinque sezioni con relative domande di approfondimento per guidare la discussione:**

- Obiettivi didattici (Quali valori dell'UE o principi democratici promuove il gioco?)
- Trama (Dove si svolge la storia?)
- Personaggi (Chi è il protagonista?)
- Missioni (Qual è la prima missione?)
- Meccaniche di gioco (Quali meccaniche verranno utilizzate? Dialoghi, quiz, enigmi, esplorazione, scelte...)

Queste sezioni guideranno la progettazione del vostro gioco educativo, dall'idea iniziale alle meccaniche di gioco.



★ STEP 3: Brainstorming sui contenuti didattici

Utilizzando i post-it, annotare idee quali:

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere la democrazia
- Riconoscere le fake news
- Incoraggiare la partecipazione

Valori europei

- Uguaglianza
- Diritti Umani



- Inclusione

- Stato di Diritto

Gli utenti possono spostare e riorganizzare liberamente le idee. Ripetere l'operazione per ogni sezione.



★ STEP 4: Condividi la tua bacheca e collabora

Una volta completata la tua bacheca di pianificazione del gioco, clicca sul pulsante **Condividi** nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia di Miro. Puoi invitare colleghi, partner di progetto o altri docenti inserendo i loro indirizzi e-mail o generando un link condivisibile.

Scegli il livello di autorizzazione appropriato:

- **Può visualizzare** – per le parti interessate che devono solo esaminare il progetto.
- **Può commentare** – per i collaboratori che desiderano fornire suggerimenti e feedback.
- **Può modificare** – per i membri del team che contribuiscono attivamente alla progettazione del gioco didattico.



Altre risorse didattiche e tutorial

- Miro Collaborative Whiteboard: <https://miro.com>
- Getting Started with Miro: <https://help.miro.com>
- Storyboarding templates in Miro: <https://miro.com/templates/storyboard>
- Miro Youtube Tutorials:
<https://www.youtube.com/watch?v=4C0cJ2BUYJI&list=PLmiHe0R4hzbzSkOo2FWVaBQE9WIHRr3a92>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883