

### Concept e ambito d'applicazione

*Stilo* è una collezione di esperienze ludiche che mirano ad educare alla scrittura e alla lettura.

Non si propone come un test o una cura, né come un metodo didattico, ma crea un contesto per allenare, giocando, le abilità strumentali che si acquisiscono normalmente dall'asilo fino alla fine delle elementari.

Per alcuni giocatori, come quelli con delle dislessie, per acquisire tali abilità necessitano di molto esercizio a casa, tanto da richiedere anche il supporto dei genitori oltre a quello degli specialisti.

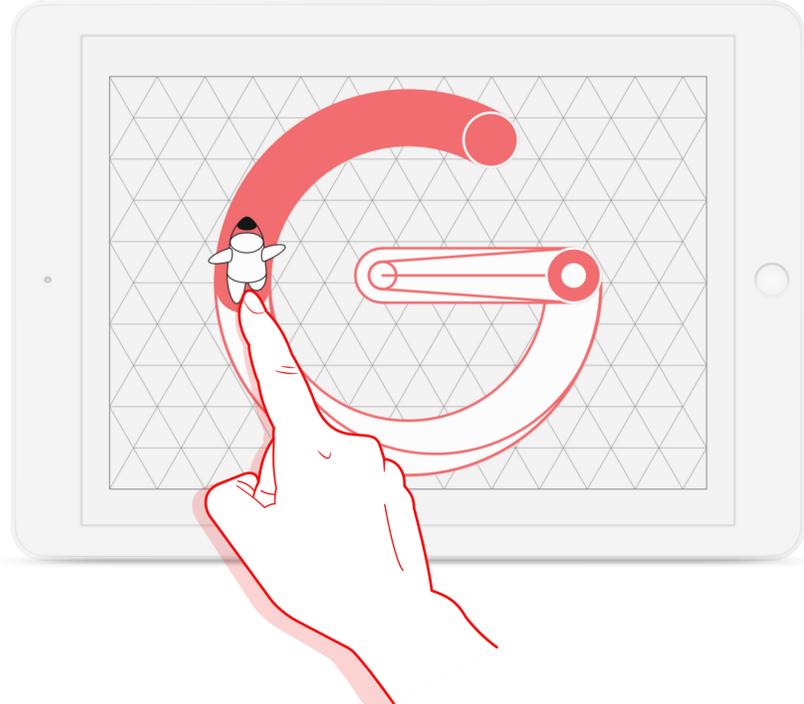
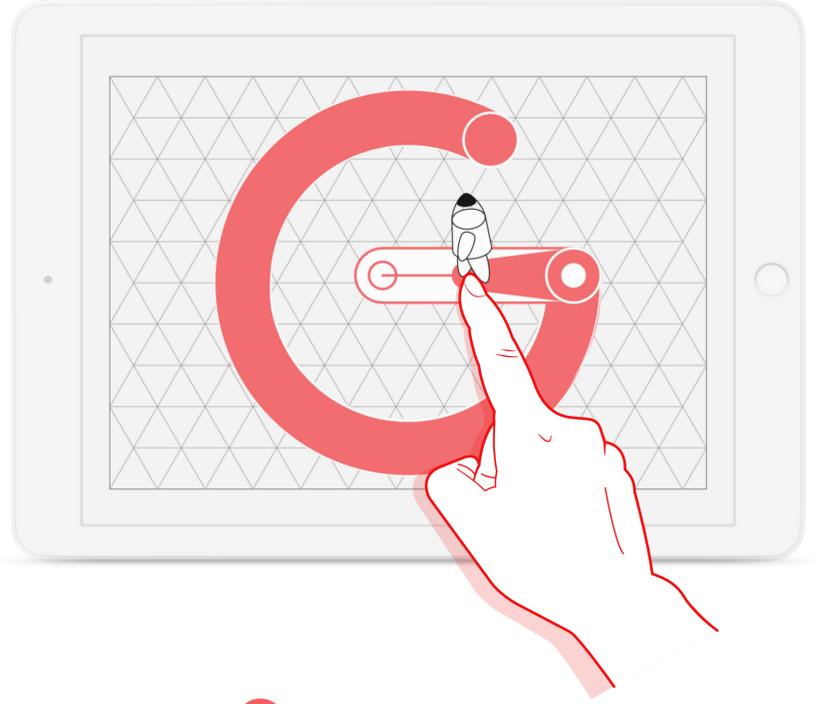
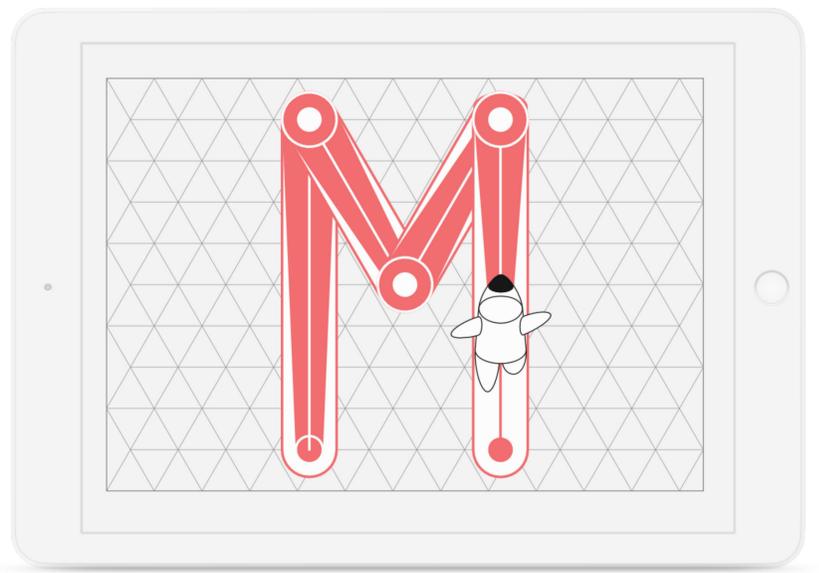
L'ambiente del gioco crea un'alterazione di contesto e diventa il luogo di esercizio nel quale entrambe le parti esplorano e risolvono insieme le prove che questo mondo disteso gli propone. Così l'alunno potrà tracciare più volte una lettera, o comporre una parola, familiarizzando con il codice tipografico e le parole, con successo o meno, ottenendo il feedback analogo dal gioco stesso, senza vivere un'alterazione degli equilibri familiari (il genitore non diventa insegnante, supervisore, o giudice, ma rimane il compagno di questa esperienza inusuale assieme al giocatore/alunno), e senza sentirsi di fare cose diverse da quelle che fanno i suoi coetanei.

Mentre lo scopo educativo del gioco è quello di imparare, e allenarsi nel scrivere e leggere, oltre che a migliorare il coordinamento visivo - motorio, l'obiettivo del giocatore è quello di un' esplorazione libera di un mondo inconsueto ma familiare, che sembra vivo, e che gli propone delle prove di abilità manuale - cognitive che può superare...prima o poi.

### Le prime esperienze *il gameplay*

All'inizio *Stilo* attraversa e colora percorsi, nuovi per lui, impara a percorrere tratti brevi all'inizio, sempre più articolati, livello dopo livello, fino a completare tutto l'alfabeto lettera dopo lettera.

E' senz'altro la parte più importante del gioco per via dell'abilità strumentale che il giocatore acquisisce, quella di renderlo consapevole della sequenza dei gesti - tratti richiesti per tracciare ogni carattere tipografico, ed associarlo al fonema specifico, e alla fine del percorso imparare a scrivere.



### definizione e disegno degli elementi fondamentali

per disegnare i livelli del gioco relativi all'alfabeto, è stato creato uno strato intermedio tra il sistema di scrittura e il giocatore:

le lettere sono state classificate secondo il criterio della sequenza dei gesti richiesti per tracciarle. Quindi sono stati individuati dei tratti tipo in modo da creare un sistema modulare con il quale si può comporre ogni singola lettera.

Ogni elemento di questi è composto di:

1. Un tratto, il percorso;
2. un inizio;
3. un verso;
4. una fine.



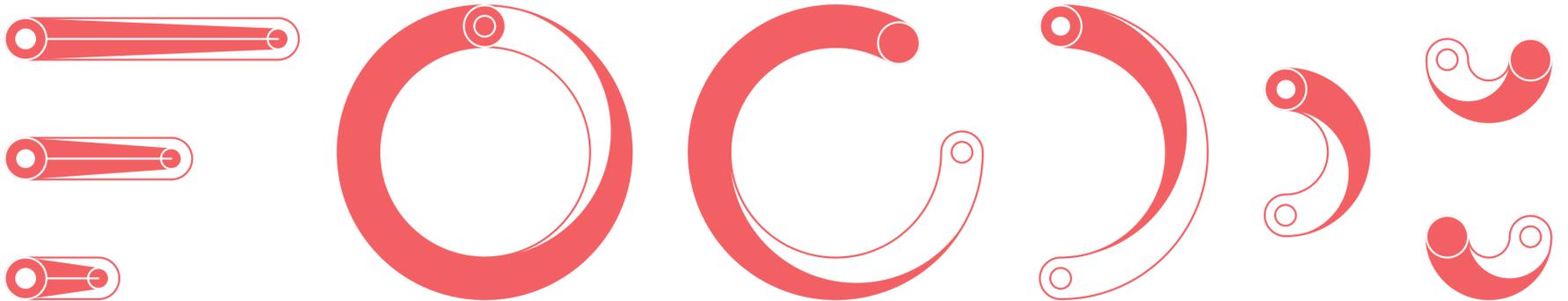
3. verso.



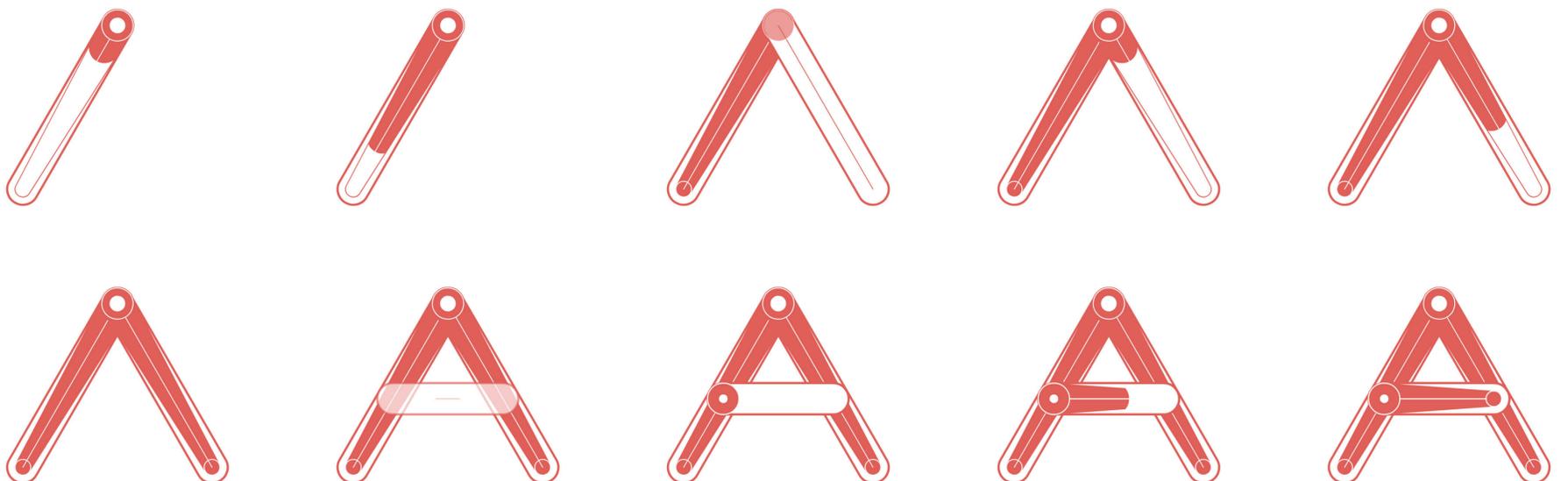
1. Tratto, il percorso;

### elenco dei tratti tipo

questi sono gli elementi che costituiscono i moduli fondamentali del sistema della creazione dei livelli del gioco.

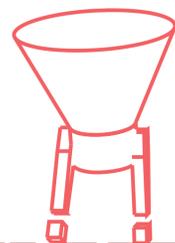


### sequenza dello sviluppo della lettera A





Level Design: i primi livelli **ADAPTABLE**

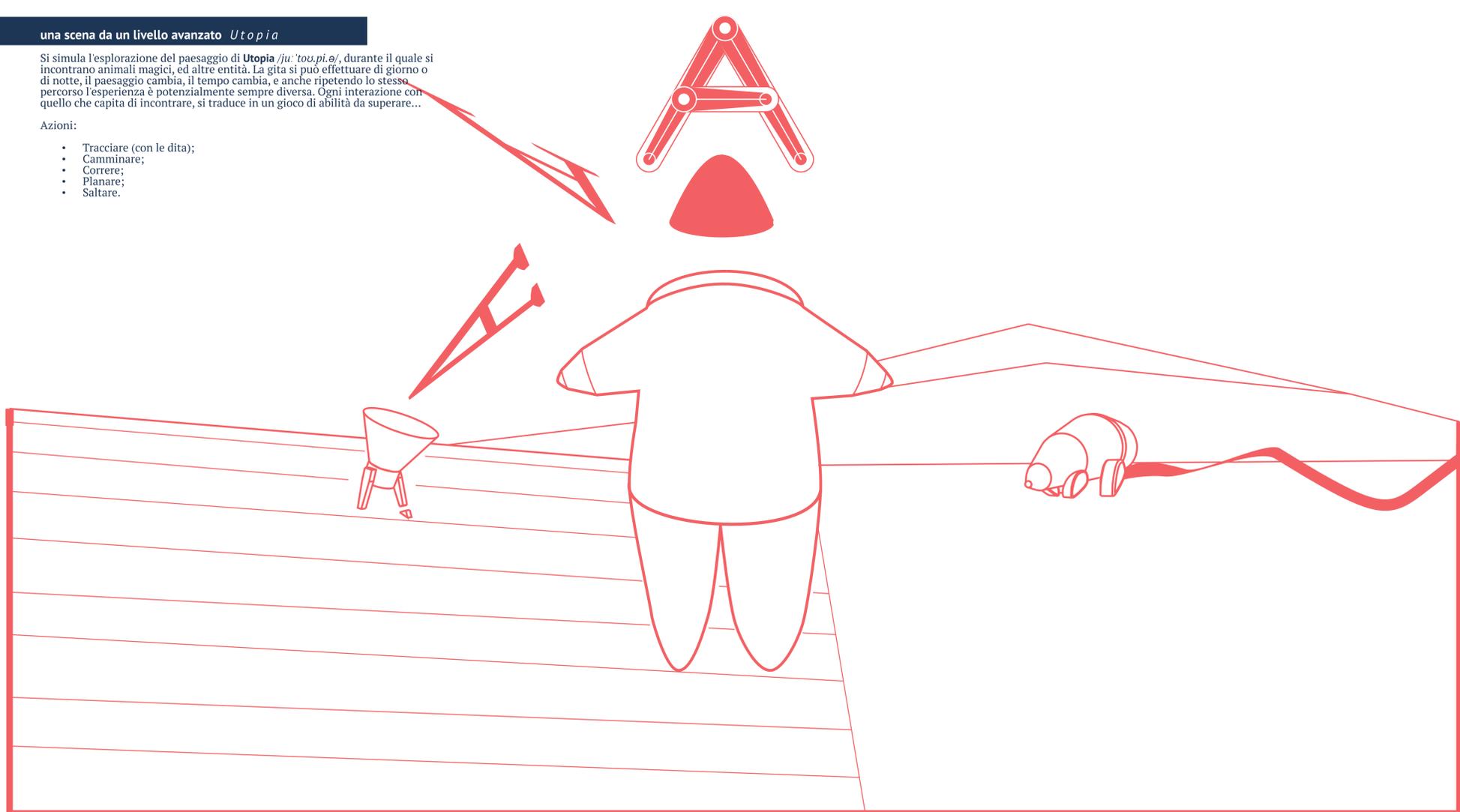


una scena da un livello avanzato *Utopia*

Si simula l'esplorazione del paesaggio di **Utopia** /ju:'tu:pi.ə/, durante il quale si incontrano animali magici, ed altre entità. La gita si può effettuare di giorno o di notte, il paesaggio cambia, il tempo cambia, e anche ripetendo lo stesso percorso l'esperienza è potenzialmente sempre diversa. Ogni interazione con quello che capita di incontrare, si traduce in un gioco di abilità da superare...

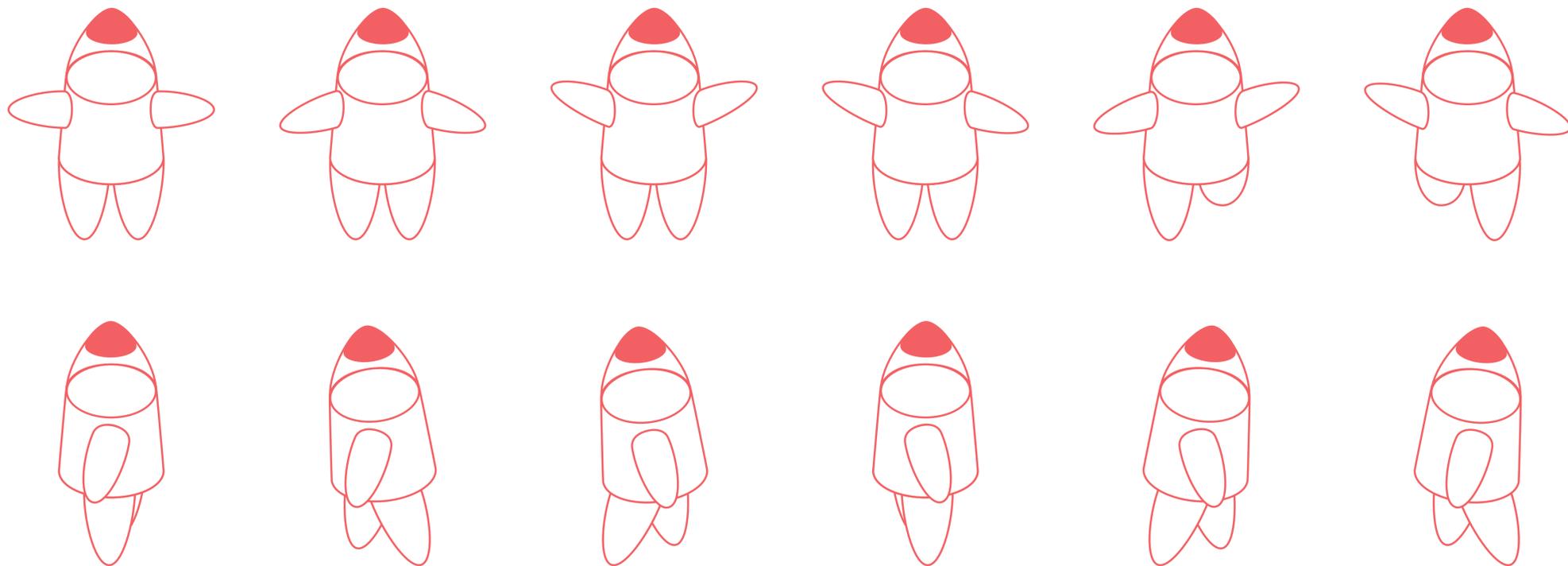
Azioni:

- Tracciare (con le dita);
- Camminare;
- Correre;
- Planare;
- Saltare.



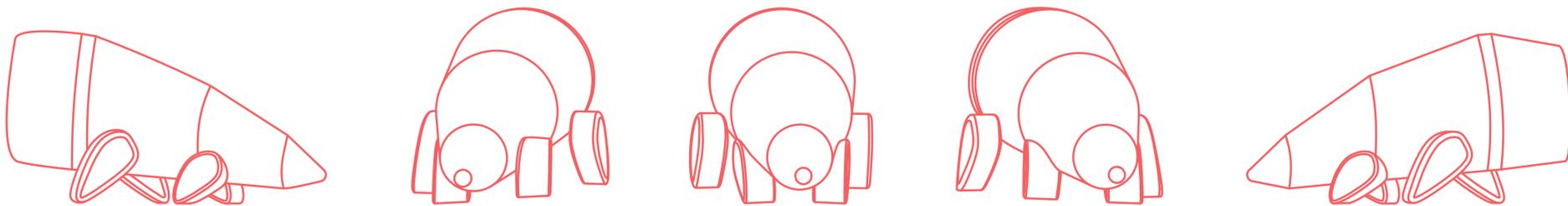
Character design: Stilo il carattere principale

Il carattere principale del gioco con quel fisico ergonomico, a punta, sembra un matitone. Anche se non ha la bocca, gli occhi e le orecchie, riesce comunque con la sua postura a farci capire dove si dirige, dove guarda e come sta, se ci sta chiedendo attenzioni o ci sta salutando. Ha la punta sempre curata, pronta a scrivere, ed è proprio questo il suo obiettivo, *lasciare il segno*.



Character design: i GRAAF

Sono animali innocui, che possono essere addomesticati e risultare di grande aiuto a non perdersi per via del segno che lasciano con il loro muso. Gli piace la matita, il carboncino, la china, e l'ortografia. Qualcuno dice che nella loro precedente incarnazione erano tipografi... ma di questi giorni si sente di tutto.



Character design: i DIFF

Queste presenze girano libere, senza sosta, parlando ad alta voce, urlando fonemi, sillabe, parole. Hanno un carattere tutto loro, e non sempre sono simpatiche, anzi, ogni incontro porta ad una situazione da risolvere, che però alla fine nasconde sempre un premio! Il solito qualcuno dice che questo temperamento si deve ad una certa discendenza nobile... pare che siano dei bisnipoti dei trinipoti di certi salumi del West! Chi sa?, a noi interessano per quel che sono: i DIFF.

