

# BILTEN

Ovog smo ljeta prešli s dizajniranja na igranje!

Partneri projekta Sustainable Minds – Aspira, Europa2020, Odras i Udruga Svetlost – proveli su ljetu pripremajući se za pilot-testiranje igre Greenovate, pri čemu je Udruga Svetlost koordinirala ovaj dio projekta.

Partneri su zaprimili materijale za igru, upute, kartice i sve elemente potrebne kako bi igra zaživjela.

Naš je zadatak bio jednostavan: odigrati igru i biti iskreni u vezi s njom.

Željeli smo saznati jesu li upute jasne, smatraju li mladi igru zanimljivom i uključivom, imaju li svi elementi smisla te funkcioniraju li pitanja i izazovi u praksi.



# BILTEN

Sva četiri projektna partnera testirala su igru Greenovate s mladima u svojim lokalnim zajednicama.

Kroz različite pilot-sesije izdvojile su se tri ključne poruke:



🧩 Neka bude jednostavno: Mladima je Circular Map bila previše složena, stoga igra treba imati manje elemenata, kraće upute i jednostavniju mehaniku.

🎮 Učinite igru zanimljivijom: Igrači su predložili više prilika za donošenje smislenih odluka, osvajanje žetona i postavljanje projekata kako bi se osjećali više uključenima u oblikovanje igre.

🌱 Ne zanemarite učenje: Igra bi trebala pružiti više prilika za istraživanje tema održivosti, raspravu o idejama i razumijevanje važnosti različitih projekata.

# BILTEN

## Što slijedi?

Pilot-testiranje pružilo nam je upravo ono što nam je bilo potrebno: stvarne povratne informacije stvarnih igrača.

Sljedeći je korak iskoristiti ove uvide za poboljšanje igre. Naše glavno načelo bit će jednostavno:

- Manje složenosti, više igre. Više učenja, više smisla.
- Cilj je stvoriti igru koju mladi brzo razumiju, koju žele igrati i u kojoj – što je najvažnije – uživaju dok uče nešto o održivom razvoju i o tome kako različiti sektori mogu doprinijeti boljoj budućnosti.

Jer najbolji test igre nije razumijemo li je mi, njezini kreatori. Najbolji je test žele li je mladi ponovno igrati.

