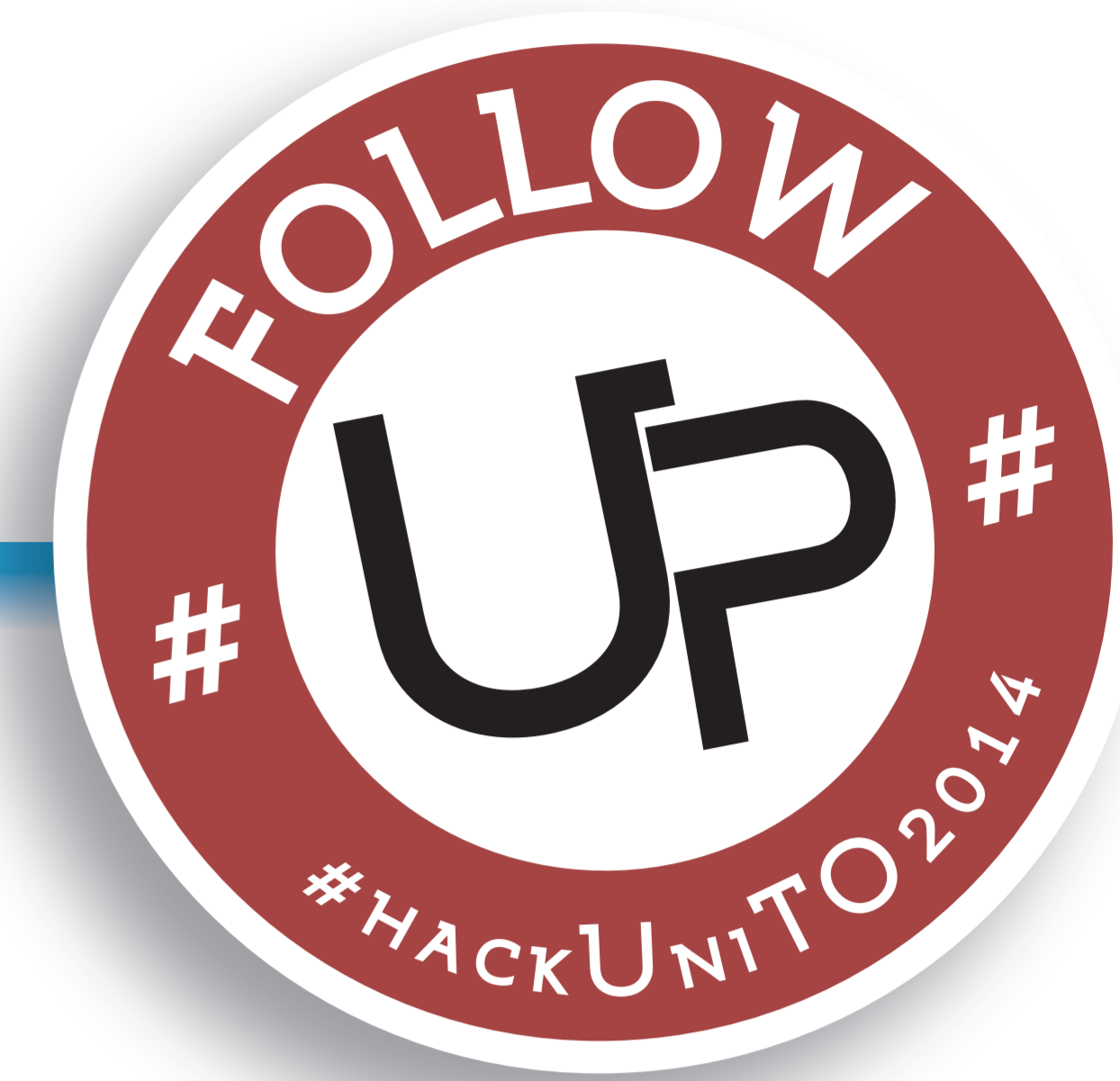




Play, Learn, Change



il problema

L'educazione deve fornire competenze complesse come pensiero critico, capacità di trovare soluzioni creative e padronanza dei media. Questo modo di imparare si sperimenta attraverso il gioco. Un modello didattico poco diffuso in Italia e l'offerta di videogiochi educativi è limitata.

la soluzione innovativa

Le hackathon o game jam, stimolano l'innovazione nella creazione dei giochi educativi. Le Game Jam sono esse stesse un momento di apprendimento. Permettono l'incontro di competenze differenti, l'opportunità di rendere possibile un'idea, favoriscono la competizione, stimolano la risoluzione di problemi in un contesto di scarsità di risorse, lasciano libera la creatività. Creare un format per l'organizzazione di game jam finalizzate alla creazione di giochi applicati all'apprendimento in vari settori: dalla medicina, alla business education, all'apprendimento delle lingue.



lo scenario

Gli utenti delle game jam possono essere i portatori di interesse nelle singole materie, sviluppatori, editori, spettatori e sponsor. La Game Jam favorisce l'incontro di figure tecniche – gli sviluppatori – con altri profili come il game designer, i digital artist, gli interaction designer. Si possono attivare collaborazioni con scuole, enti di ricerca, aziende che si occupano di formazione e di media digitali.

il team

Il team composto da un paio di persone può contare una rete europea di soggetti diversi. Abbiamo già organizzato eventi di questo tipo nel 2014.



le nostre aspettative

Diffondere il modello della game jam come strumento di supporto alla creazione di giochi innovativi, favorire l'acquisizione di competenze di sviluppo di videogiochi, promuovere lo sviluppo di giochi di qualità.

Realizzare un community in grado di supportare persone di talento perché possano sviluppare le loro idee, fornendo strumenti, servizi, esperti di supporto, materiali educativi e opportunità di business.

il fabbisogno

Si richiede la disponibilità di spazi attrezzati con tavoli, sedie, connessione wifi e prese elettriche, possibilmente strutturabili in locali separati per i team.

Per ogni evento si devono calcolare i costi per fornire i pasti ai partecipanti che possono essere da 20 a 100. Si devono trovare esperti disponibili a supportare i team e a valutare i giochi. Coprire i costi dell'organizzazione.

