



Per info ed iscrizioni



digitalcreativitylab.unisi.it



facebook.com/dicrelab



instagram.com/digitalcreativitylab



**Progettare giochi
e spazi educativi
per l'infanzia
e l'adolescenza**



Corso di perfezionamento
on-line (30 cfu)

Obiettivo

Il Corso si propone di **formare una nuova generazione di learning designer** che, collaborando con esperti di media, editori, game designer, architetti, grafici e altri professionisti dell'industria creativa, sviluppano oggetti e spazi funzionali all'apprendimento e all'intrattenimento di famiglie, bambini e adolescenti.

A chi è rivolto

Il Corso si rivolge a **educatori e insegnanti** che vogliono acquisire:

- conoscenze teoriche e metodologiche per la realizzazione di prodotti e spazi con caratteristiche educative;
- conoscenze del processo creativo e produttivo di giocattoli, libri, videogiochi e spazi educativi.

Il Corso è destinato, inoltre, a **scrittori, grafici, game developer, designer, architetti, esperti di marketing e comunicazione** interessati ad approfondire teorie e metodologie per l'apprendimento funzionali alla progettazione di giocattoli, libri, videogiochi e spazi educativi.

Cosa si fa

Il corso prevede due fasi distinte dalla metodologia formativa utilizzata. **Nella prima fase le lezioni saranno letteralmente basate su giochi, ma anche su videogiochi, sulla lettura di libri e sull'esplorazione di spazi.** In ogni lezione analizzeremo ciò che rende un gioco, un libro o uno spazio educativo o diseducativo e quali caratteristiche lo rendono divertente o noioso.

La seconda fase sarà ancora più pratica e inizieremo a progettare. Designer di giocattoli, videogiochi, editori, architetti e ricercatori proporranno approcci alla progettazione che saranno impiegati durante la realizzazione del project work. Nel progetto finale, da realizzare singolarmente o in gruppo, potrete ideare e sviluppare, sotto la guida di un tutor, uno dei prodotti che caratterizzano il corso.

Il programma

GAME BASED LEARNING

- Progettare giochi e spazi: le sfide del mercato e della ricerca scientifica
- Giochi e spazi per prevenire la radicalizzazione
- Giochi e spazi per coltivare comunità
- Giochi e spazi inclusivi
- Creatività e processi d'apprendimento

PROJECT BASED LEARNING

- Progettare spazi educativi
- Progettare giocattoli educativi
- Progettare videogiochi educativi
- Progettare libri educativi

PROJECT WORK

- Ideazione di un prodotto educativo o di intrattenimento per l'infanzia o l'adolescenza

TEMPISTICHE

- Il corso è on-line e prevede incontri sincroni e asincroni il fine settimana
- Durante il project work gli incontri tra corsisti e tutor saranno definiti in base a reciproche disponibilità

COSTI

- Il costo dell'iscrizione è di 600 euro
- Il costo può essere diviso in due rate

