



# PROGRAMMA



Erasmus+

	Giovedì 16/03	Venerdì 17/03	Sabato 18/03	Domenica 19/03	Sabato 01/04
AM			<p><b>09:30</b> Apertura mattina</p> <p>Incluship: prima sessione</p> <p>Game vs. Toy vs. Play Cos'è un gioco? Definizioni, concetti base del game design e modelli teorici</p> <p><i>Pausa</i></p> <p>Game design challenge: creare un gioco a tema in piccoli gruppi</p> <p><b>13:00</b></p>	<p><b>09:30</b> Apertura mattina</p> <p>Debriefing sul processo di game design di ieri</p> <p>Competenze necessarie per il game design inclusivo</p> <p>Incluship: ultima sessione</p> <p>Documentare, digitalizzare, finalizzare i prototipi creati</p> <p>Chiusura e badge</p> <p><b>13:00</b></p>	
PM	<p><b>16:00</b> Introduzione: Game On, il team, il programma del corso, Cities of Learning e i badge digitali</p> <p>Conoscenza e teambuilding (Gioco dell'oca vivente)</p> <p>Contributi, paure e aspettative</p> <p>Le basi dell'educazione non-formale e il ciclo di Kolb</p> <p>Chiusura e badge</p> <p><b>18:30</b></p>	<p><b>15:30</b> Apertura pomeriggio</p> <p>Giochiamo! Sperimentare giochi e meccaniche</p> <p>Inclusione: definire insieme il concetto</p> <p><i>Pausa</i></p> <p>MeMos: inclusione e game design</p> <p>Chiusura e badge</p> <p><b>19:00</b></p>	<p><b>14:30</b> Apertura pomeriggio</p> <p>Game design challenge (continua)</p> <p>Incluship: sessione intermedia</p> <p>Game design challenge (continua)</p> <p>Chiusura con breve valutazione del processo di game design e badge</p> <p><b>18:00</b></p>		<p><b>16:00</b> Apertura serata</p> <p>Playtest dei prototipi creati</p> <p>Next steps: come, dove, quanto applicare il metodo? Ci sentiamo in grado di farlo?</p> <p>Valutazione finale</p> <p>Chiusura, badge e attestati</p> <p><b>19:00</b></p>