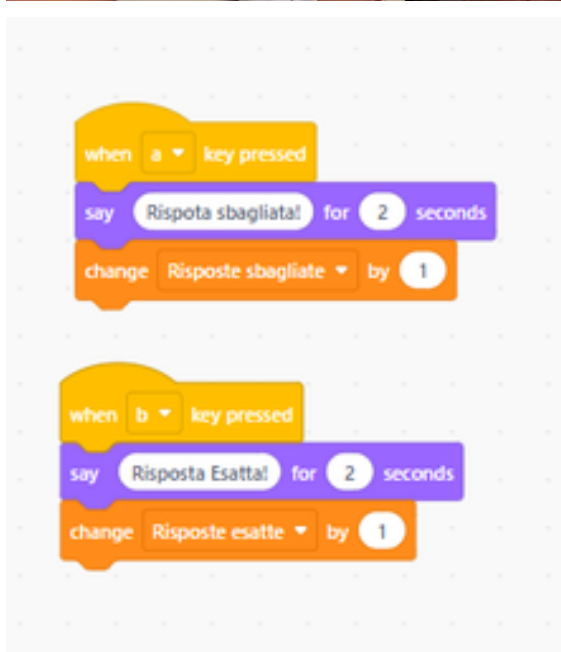
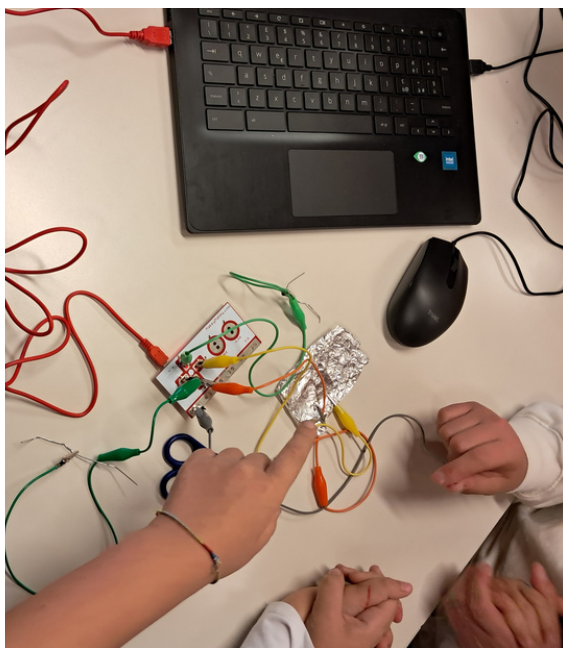


## EASTER EGG



Il laboratorio propone un percorso di avvicinamento al mondo del videogioco come strumento di espressione creativa, permettendo a ragazze e ragazzi tra i 10 e i 13 anni di passare dal ruolo di semplici giocatori a quello di progettisti di esperienze interattive. Attraverso strumenti di programmazione visuale e piattaforme intuitive, i partecipanti realizzeranno un semplice videogioco personalizzato, esplorando i principi base del game design, della narrazione digitale e della progettazione sonora. La durata prevista è di circa 2-2,5 ore.

Dopo una breve introduzione alle attività e agli strumenti utilizzati, verrà presentato un esempio di videogioco completo per offrire una visione chiara del percorso e degli obiettivi del laboratorio. La prima parte dell'attività sarà dedicata alla costruzione del gioco: i partecipanti potranno scegliere personaggi e ambientazioni, definire semplici regole di interazione e programmare meccaniche come il movimento, la raccolta di oggetti o il raggiungimento di obiettivi.

Particolare attenzione sarà dedicata al ruolo del suono all'interno dell'esperienza di gioco. Effetti sonori, musiche e feedback audio verranno associati alle principali azioni, permettendo di comprendere come l'audio contribuisca a creare atmosfera, coinvolgimento e significato.

Le attività saranno proposte su livelli differenziati di complessità: chi è alle prime esperienze potrà personalizzare modelli già predisposti, mentre i partecipanti più esperti avranno la possibilità di introdurre nuove regole, scenari e sfide. Il lavoro potrà essere svolto individualmente o in piccoli gruppi, favorendo collaborazione, confronto e supporto reciproco.

Una seconda fase sarà dedicata al collaudo dei giochi realizzati. I partecipanti potranno testare i propri progetti, apportare modifiche e sperimentare le creazioni degli altri, osservando direttamente gli effetti delle proprie scelte progettuali e ricevendo feedback immediati. L'utilizzo del suono sarà gestito con attenzione al comfort sensoriale, prevedendo la regolazione dei volumi e, se necessario, l'utilizzo di cuffie.

Il laboratorio si concluderà con la presentazione dei videogiochi realizzati e la condivisione delle scelte creative adottate. Questo momento finale valorizza le competenze sviluppate, favorisce la comunicazione e rafforza il senso di partecipazione e di successo all'interno del gruppo.