

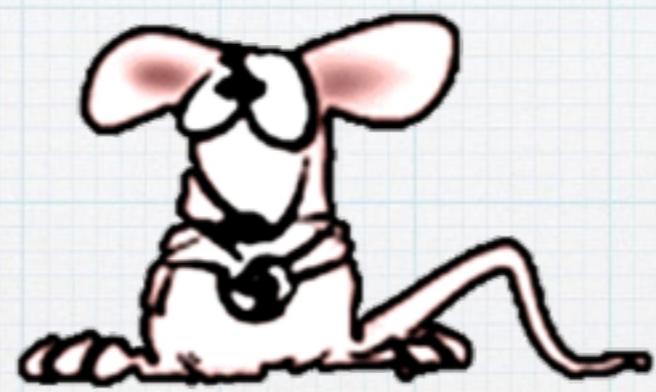


introduzione

- papà ho un'idea per un gioco...
- mio figlio sta sempre attaccato a quel tablet!!
- mamma mi aiuti a raccontare la mia storia?
- come ci siamo divertiti a costruire questa cosa insieme!
- non so cosa fare oggi...
- è sempre immerso nei suoi sogni ma non dice e non fa nulla
- figlia mia io di computer non ci capisco niente!
- ragazzi cerchiamo di evitare i giochi pericolosi!
- quello youtuber ha più influenza di noi genitori e della maestra...
- come mettere in rete in modo sicuro e protetto i nostri bambini e la loro creatività?
- come imparare a fare giochi? quali sono i riferimenti? ho delle domande per degli esperti in giochi, ma dove trovarli?



l'idea



preoccuparsi
dello sviluppo integrale dei bambini
imparando e insegnando a creare giochi
insieme ad altri

JAMURR: il nome

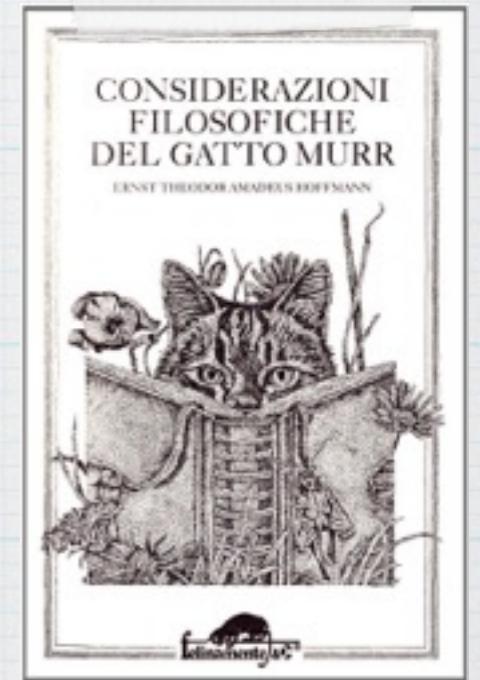
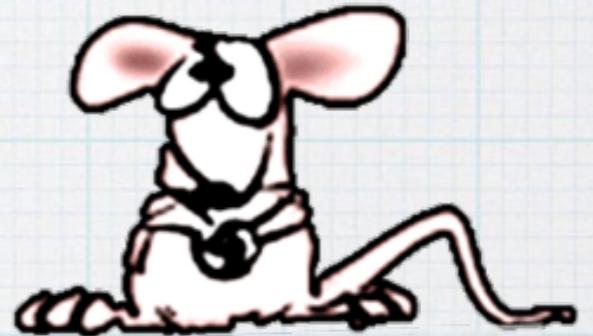
ispirato dal libro di E.T.A. Hoffmann "Considerazioni filosofiche del gatto Murr"

filosofia, poesia, amore, esenzialismo, un piccolo animale

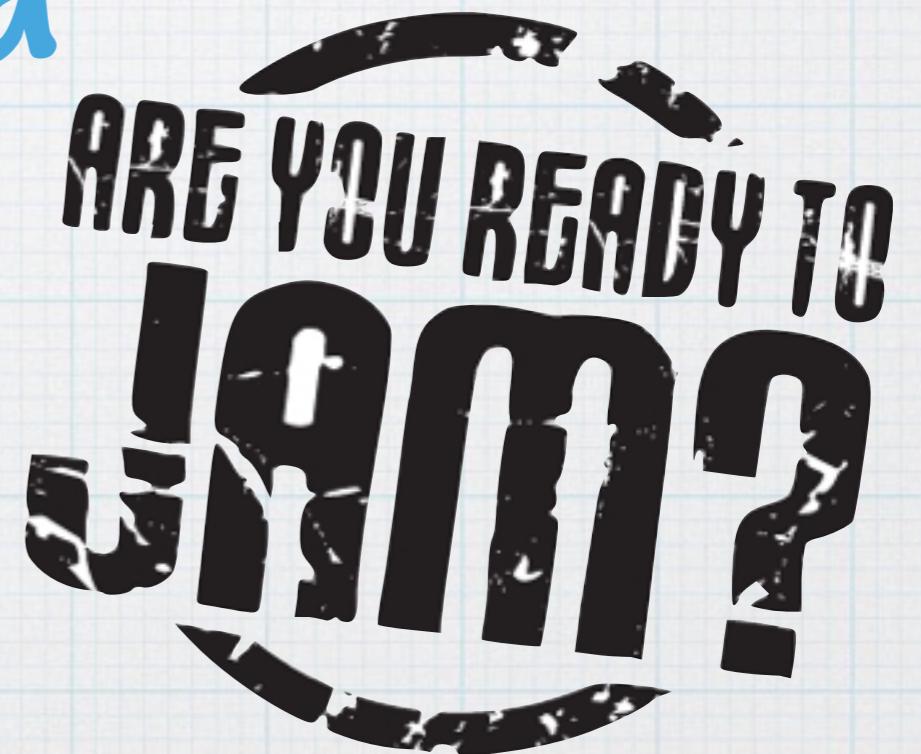
JAMURR è invece un topino

un nome molto delicato, che richiama poi le JAM e l'amore

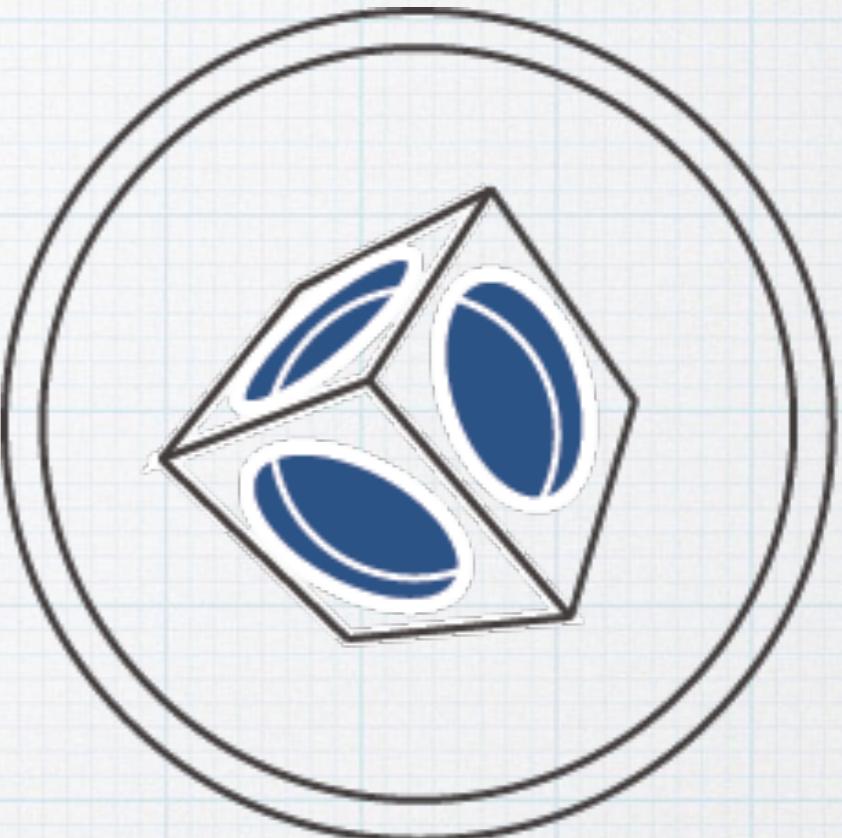
ottimo per una piccola mascotte che dia supporto e aiuto ai nostri bambini



JAMURR è
una JAM
tra uno spazio creativo
e una comunità



lo spazio



**JAMURR è uno spazio formativo ed educativo
(virtuale ma con eventi reali) per**

- imparare forme e tecniche di creatività
- sviluppare relazioni intergenerazionali
- cavalcare la cresta della tecnologia ludica
- coltivare ed esprimere l'intelligenza emotiva

comunità

JAMURR è una comunità composta da

- i bambini (5-13)
- i genitori
- i tutors
- i giochi creativi



i bambini



- ci interessano i bambini. tutti. non solo i nostri
- troppi non hanno le migliori attenzioni che ogni bambino merita. e le opportunità non sono ben distribuite nel mondo attuale
- ogni bambino deve poter sviluppare la propria creatività, senza censure, imparando a collaborare e ad esprimersi con le sue forme
- lo sviluppo deve essere integrale: intellettuale, emotivo, motorio
- ci interessa il mondo del 2042

genitori



- quando nasce un bambino, nasce anche un genitore
- e cresciamo insieme ai nostri bambini
- le nuove generazioni di genitori spesso si sentono di "improvvisare". Abbiamo anche noi bisogno di attenzione, riferimenti, contesti e scambiarci esperienze
- vorremmo che genitori e bambini si integrassero e giocassero di più e meglio, imparando entrambi a comunicare e maneggiare le tecnologie
- non dobbiamo essere dei geni né degli artisti per metterci a creare delle cose nuove
- la figura del genitore può essere impersonata da zii/fratelloni/tutori

tutors



- chiunque sa qualcosa che potrebbe (vorrebbe!) insegnare ad altri
- bambini, teenagers, adulti: ognuno con il suo linguaggio
- anche chi non ha figli potrebbe preoccuparsi dei figli degli altri



i giochi



- i giochi “creativi” e ancora più il “creare giochi” sono la nuova frontiera che i bambini amano
- i videogiochi sono media multidisciplinari e interattivi e imparare a svilupparli è un gran cambio di paradigma rispetto alla passiva fruizione
- il processo creativo che sottende un (video)gioco implica nuove forme di pensiero, di collaborazione e di espressione.
- ci interessano soprattutto i giochi che sviluppino l'intelligenza emotiva e l'autoliberazione

videogiochi e problemi



- le tecnologie digitali sono sempre più pervasive e non mancano i conflitti e i problemi (soprattutto con i genitori)
- molti videogiochi non sono adatti ai bambini, oppure celano meccaniche di gioco aberranti
- che in alcuni casi sono un problema (i bambini non si staccano più e non si sa come gestirli)
- in altri casi non si conosce il media e viene dato in mano ai bambini come sostituto di compagnia

noi vorremmo “trasformare” il videogioco in un’occasione creativa e di collaborazione

etica

- non esistono solo i giochi “spara-spara”
- i giochi possono essere portatori di messaggi importanti, o aiutare ad imparare, o semplicemente raccontare storie ricche di emozioni
- oltre a presentare i migliori esempi in circolazione di tali giochi, ci interessa aiutare (grandi e piccoli) ad interessarsi a tali temi





il progetto

- progetto educativo/formativo no-profit
- community di bambini 5-13 + “i grandi”
- sito e strumenti web
- format di eventi

sicurezza

- siamo noi stessi genitori e sappiamo i rischi nell'esporre pubblicamente (soprattutto in rete) i nostri bambini
- ciò sarà tenuto conto ad ogni livello (dagli strumenti web alla verifica di chi siano i "grandi" che interagiscono online nei forums)

cosa fa

- aiuto ad imparare a creare giochi
- pubblicazione e condivisione dei giochi
- eventi (Kids Game Jams)
- videoblog per bambini
- blog per i genitori
- community di bambini e tutors



reciprocità

io aiuto te,
a condizione che poi
tu aiuti qualcun altro

Imparare a Sviluppare

- come si scrive una storia?
- quali strumenti posso usare per renderla interattiva (su tablet, computer o internet?)
- come faccio la grafica? e la musica?
- dove imparo a programmare?
- è vero che mi serve matematica, storia, geografia, italiano e molto altro per progettare e sviluppare un videogioco?
- posso modificare il mio gioco di carte e crearne di nuove?



Game Publisher

- pubblicare e rendere giocabili facilmente i giochi fatti dai bambini
- tutti i giochi sono gratuiti. non si creano per fare soldi
- preferiremmo il rilascio dei sorgenti sotto CC
- pubblicazione sulla piattaforma itch.io o custom

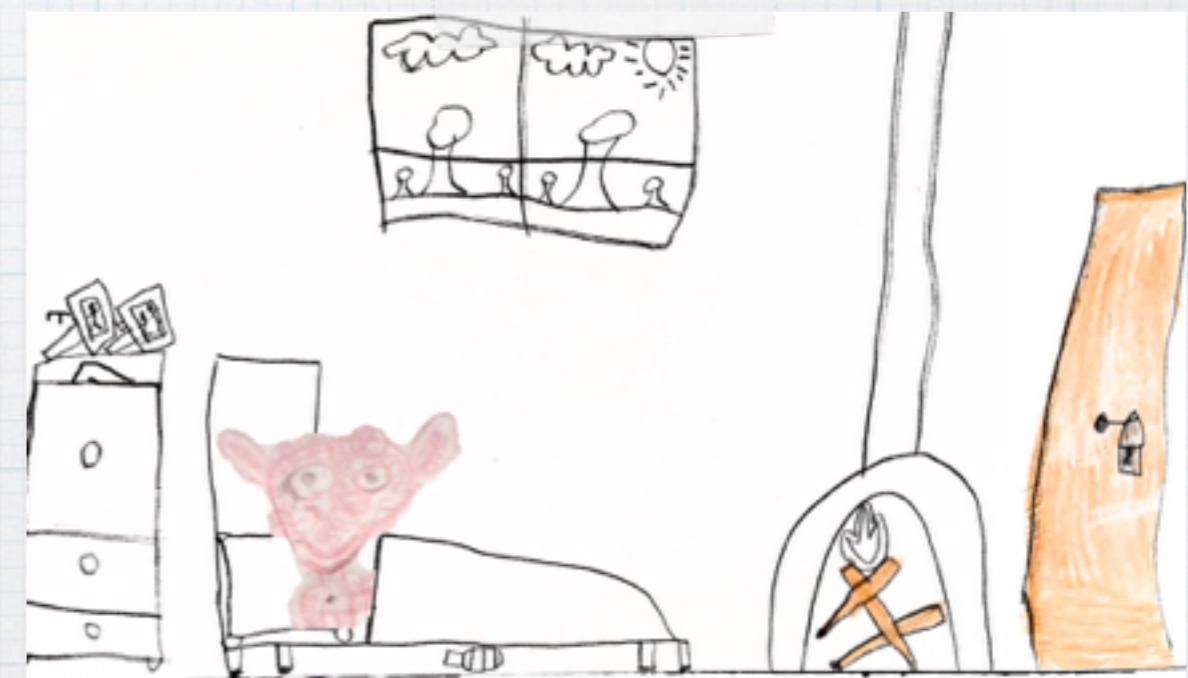
JJ Non sono solo una Pecora

- Il primo gioco creato da Fabio (7): ha scritto al storia, disegnato i personaggi, gli enigmi e tutto il resto
- suo papà l'ha giusto aiutato nel mettere insieme la storia e la musica in un contenitore (Unity + Fungus)
- ma avremmo anche potuto usare Powerpoint!
- la storia riflette diverse difficoltà "interne" che un bambino deve affrontare nel crescere
- stato: disponibile su App Store e Google Play





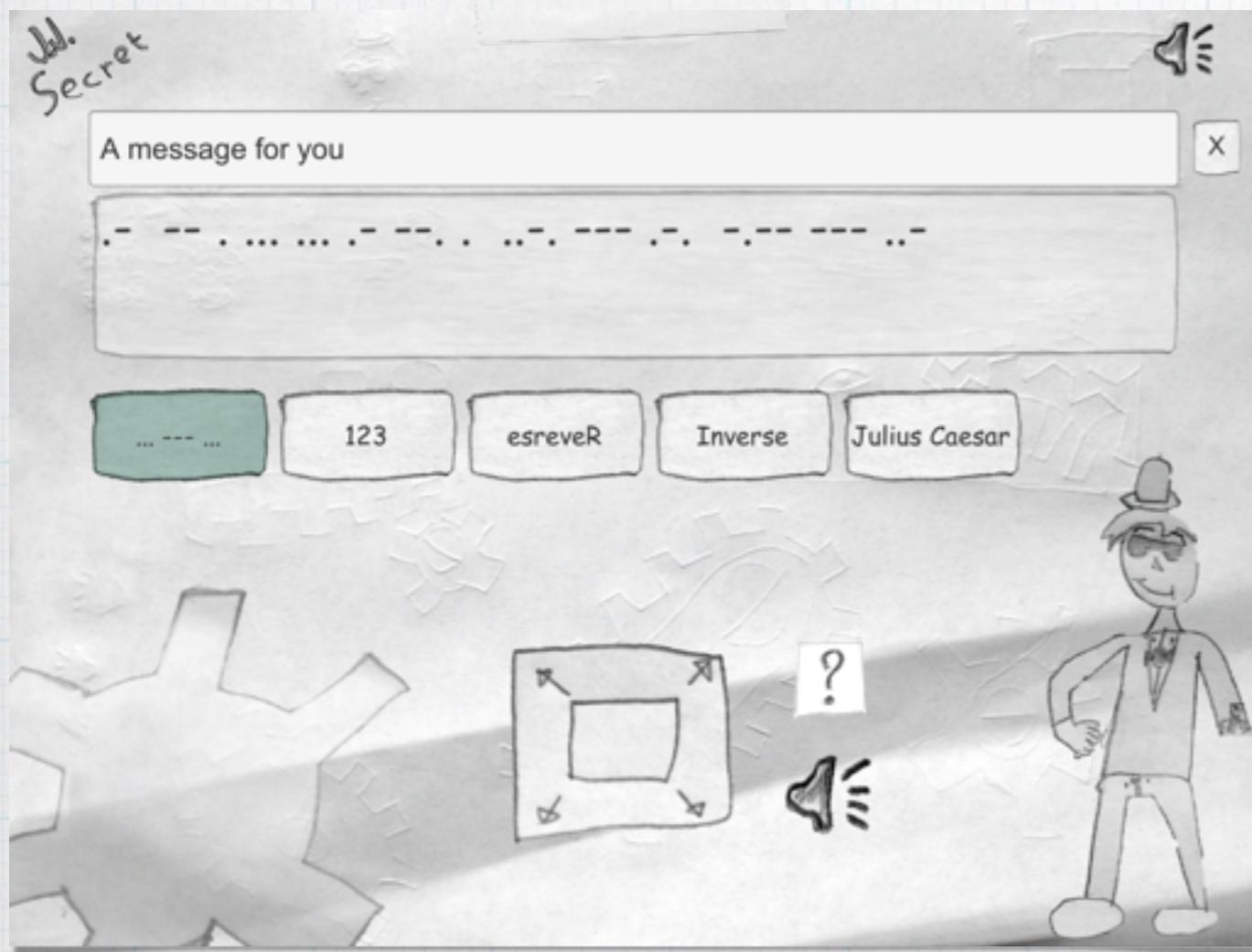
Koko the koala
but i'm shy



JJ SpyKid

- i bambini amano giocare alle spie e agenti segreti
- Fabio stava imparando a cifrare i messaggi e il codice morse
- da lì l'idea di un'app con cui giocare e potesse insegnare ad altri i codici (il Codice Morse o il ROT13 sono inutili se altri non sanno decodificarli)
- abbiamo sviluppato il tutto in una domenica piovosa
- stato: disponibile su App Store e Google Play





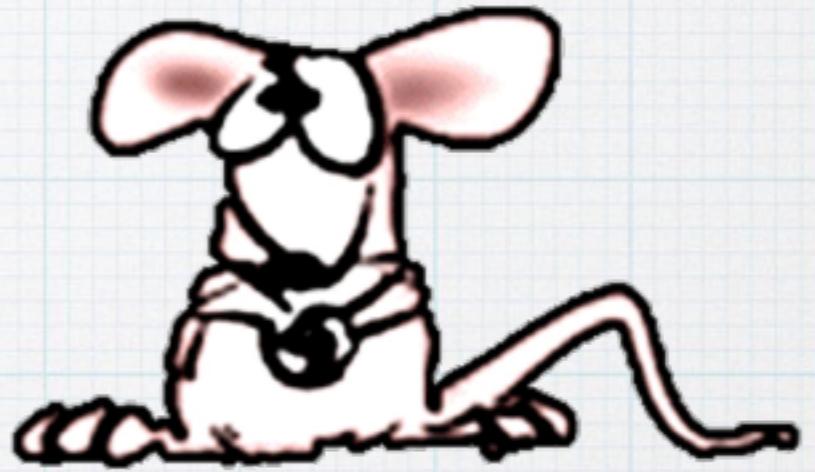
Morse Code

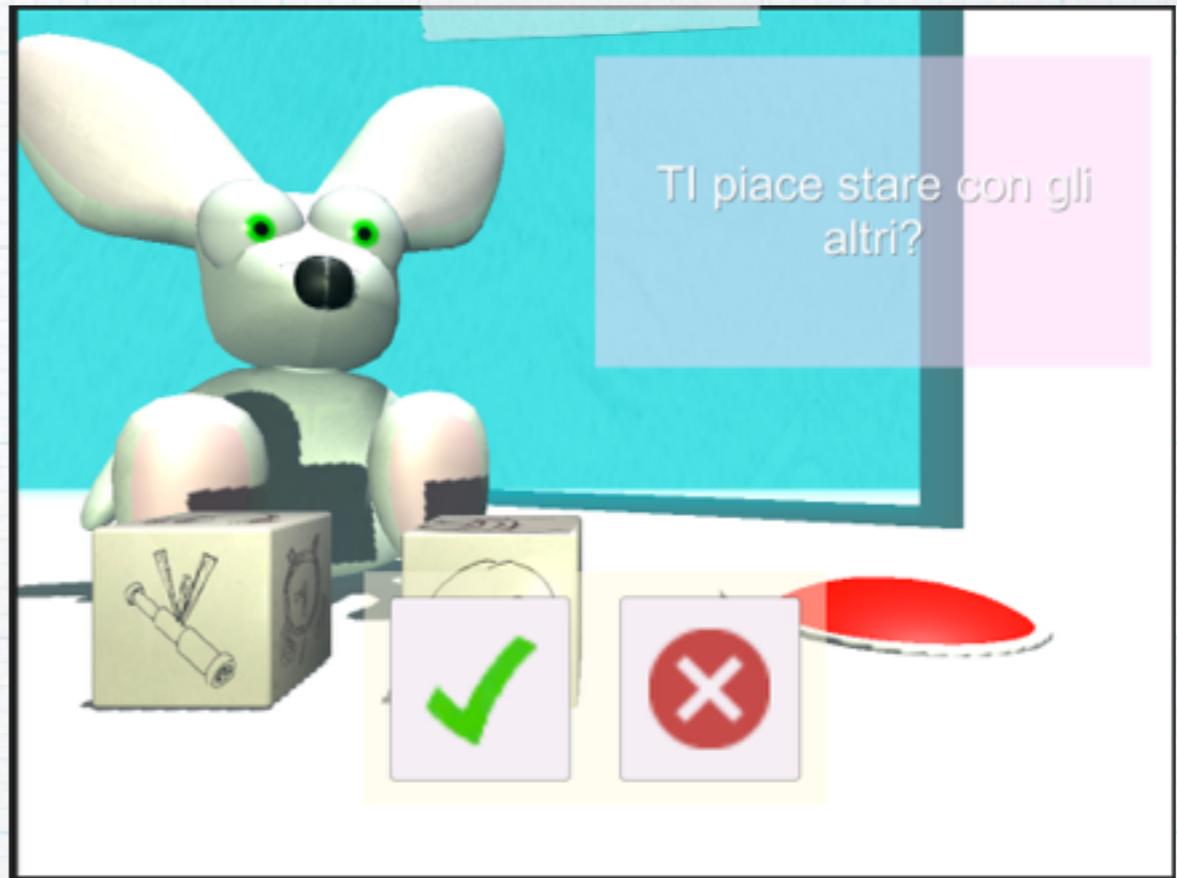
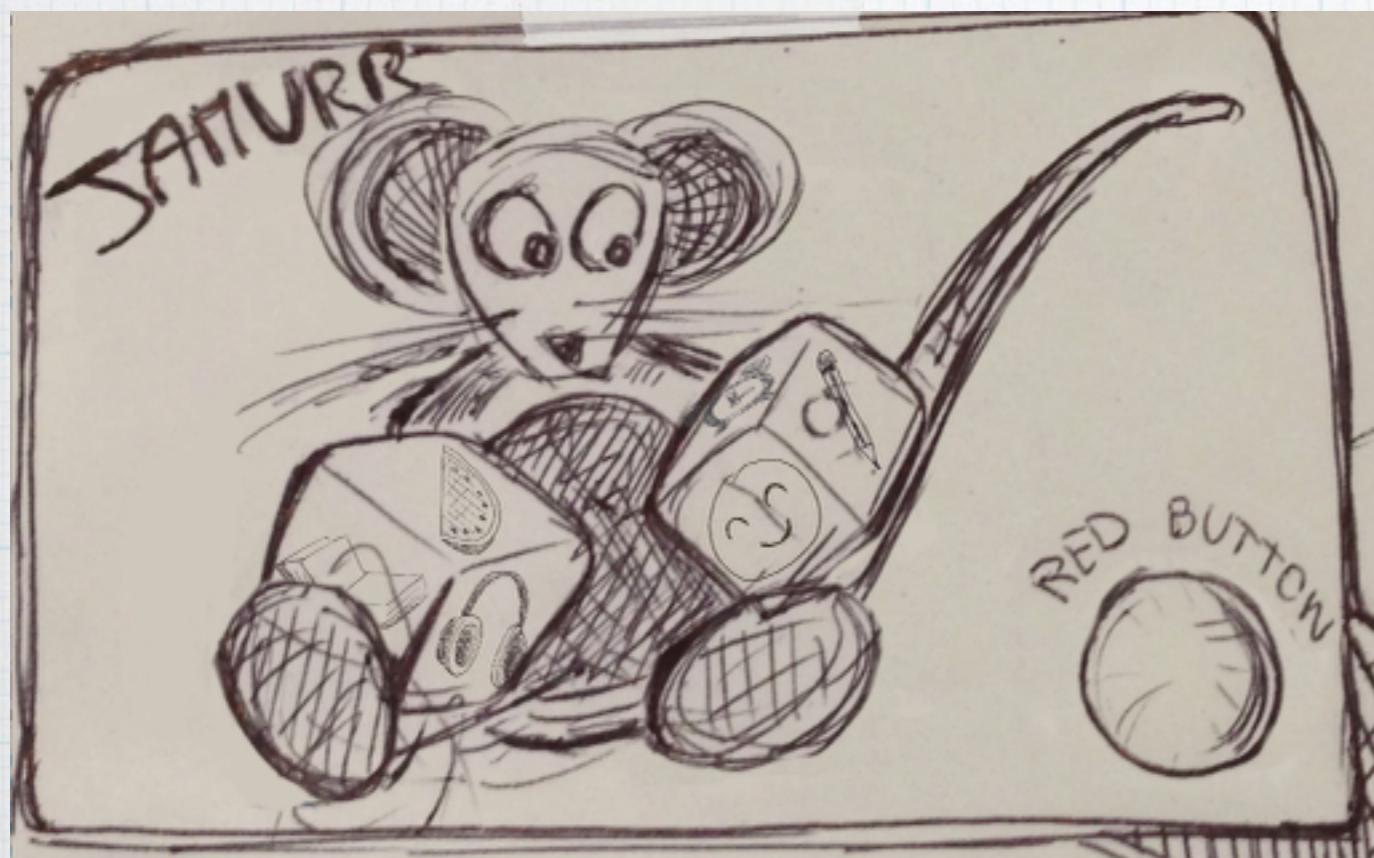
every char is converted to a group of dots and dashes

a = .-	i = ..	q = ---.	w = .--	6 = -....
b = -...	j = .--.	r = .-.	z = ---..	7 = --....
c = -.-.	k = -,-	s = ...	o = .----	8 = ----..
d = -..	l = .-..	t = -	1 = .----	9 = ----,
e = .	m = --	u = ..-	2 = ..---	
f = ..-.	n = -.	v = ...-	3 = ...--	
g = --.	o = ---	x = -..-	4 =-	
h =	p = .--.	y = -.--	5 =-	

JAMURR app

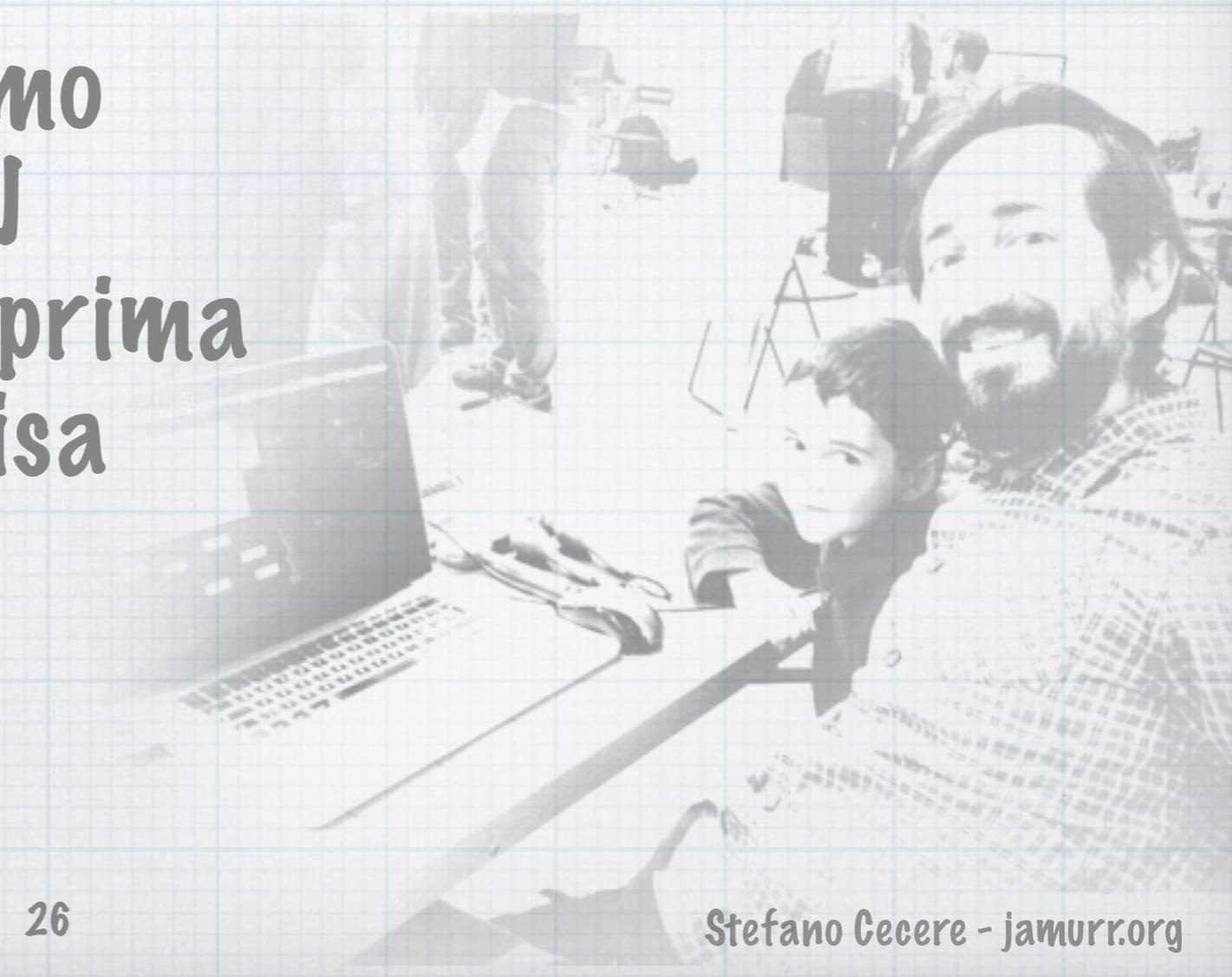
- cosa faccio ora? come sto? sono felice?
- Jamurr è un amabile e saggio topino che può aiutare il giocatore con (appropriati?) suggerimenti, aforismi e domande per risolvere problemi e scoprire cose valide da fare
- indirizzato ai bambini (5-12)
- minima I.A. che migliora i dialoghi e i suggerimenti basandosi sulla personalità e i bisogni del bambino
- revisione settimanale delle priorità e dello stato psicologico
- stato: in sviluppo (Dic 2016)
- non è sviluppata da bambini, ma è un po' la "Siri" e la mascotte di tutto il progetto





Eventi: Kids Game Jams

- in Gen 2016 abbiamo partecipato alla GGJ creando di fatto la prima Kids Game Jam, a Pisa



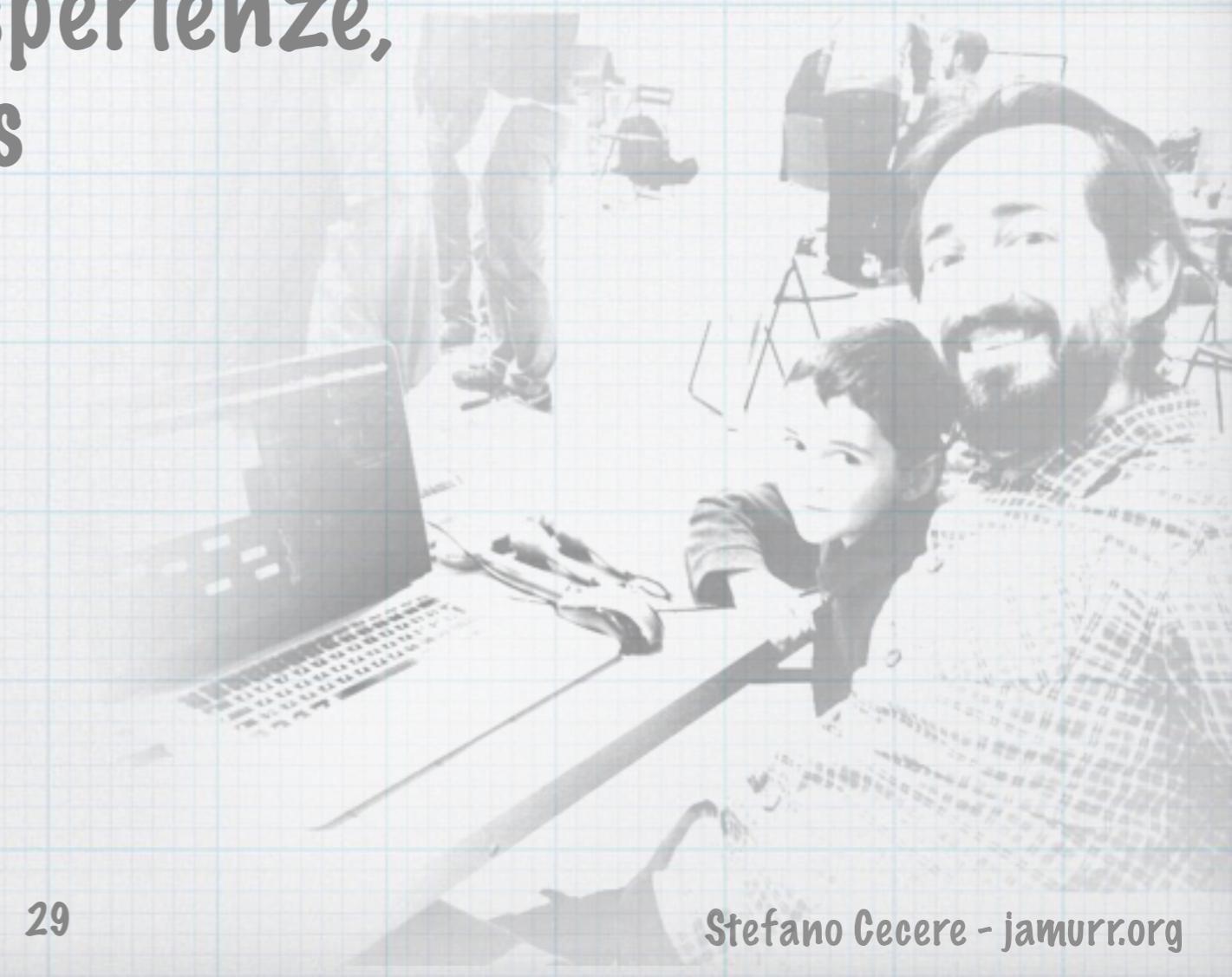




Stefano Cecere - jamurr.org

Format

il “format” della Kids Game Jam può essere replicato da chiunque, seguendo le nostre esperienze, documenti e tutorials



prossime Kids Game Jams

- sabato 8 ottobre @ Internet Festival a Pisa
- fine Gennaio 2017, durante la Global Game Jam (Pisa)

Video Blog

un video blog per bambini dove i tutors
(soprattutto teenagers) parlano ai bambini di

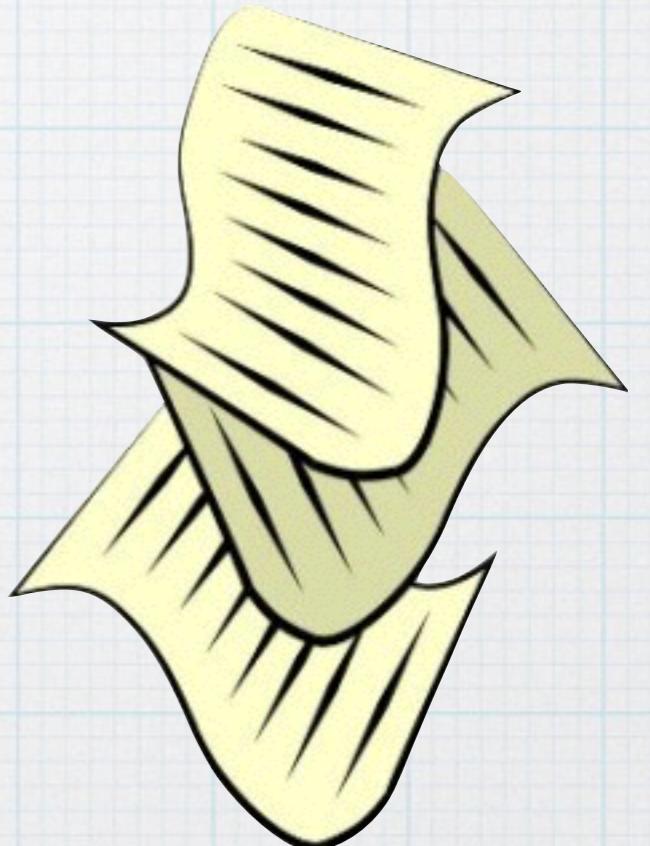
- recensioni di giochi e strumenti
- game design
- game development
- internet
- tecniche artistiche (musica, disegno, video)
- matematica e logica
- storytelling



Blog

un blog da leggere con idee e riferimenti:

- informazioni su eventi
- analisi e critica dei giochi
- metodologie educative
- storie di casi personali
- idee creative



il Kit

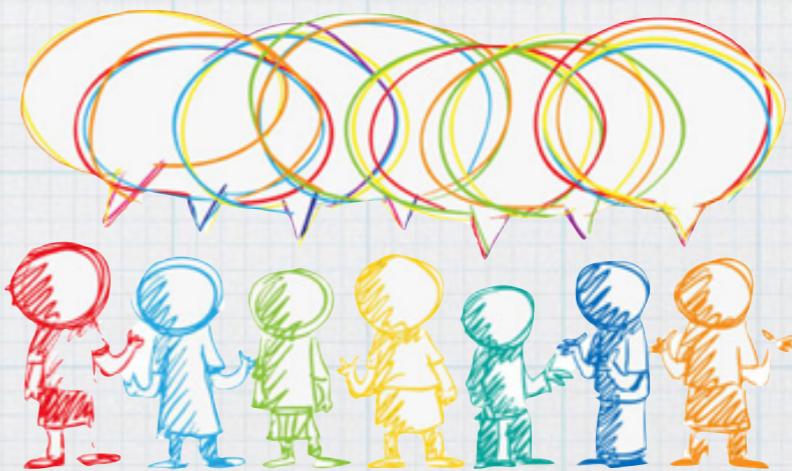
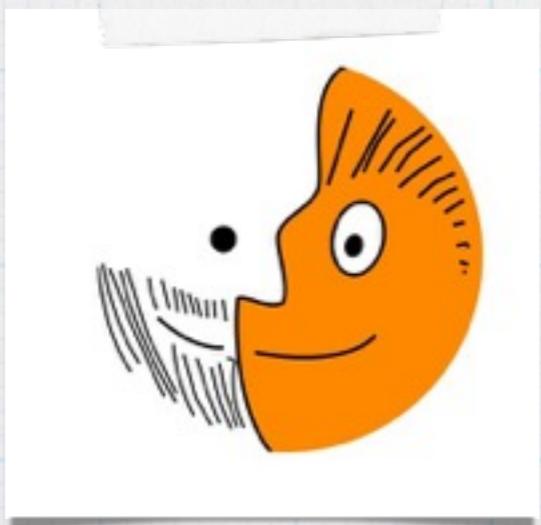
per entrare nel mondo
JAMURR

un insieme di riferimenti e linee
guida per i bambini, i genitori e
i tutors



Community

- un forum online per bambini, genitori e tutor
- canale Slack + Telegram, pagina FB e sito jamurr.org

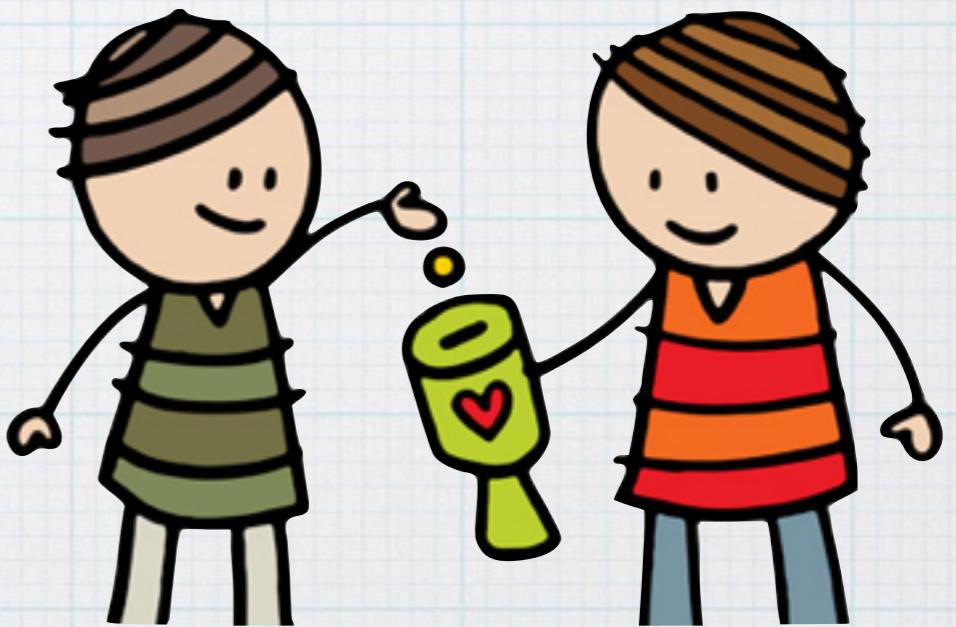


Forma e Sostentamento

Inizialmente siamo un libera
associazione e potremmo
formalizzarci in Associazione
educativa di Utilità Sociale

Partecipazione volontaria

Sostentamento economico da
libere donazioni,
sponsorizzazioni e
crowdfunding



chi siamo

- Stefano Cecere (con la barba)
game R&D, humanist, very serious double dad, intelligence hunter, future astronaut, noiz maker, fun addicted, 30 years experience with interactive multimedia
- Michele Lanzo - game designer - event organizer
- Michele Gotuzzo
game and graphic designer - dad
- Fabio Cecere (senza barba)
game lover and designer, curious mind, woods explorer, tree climber, paper robots engineer, empathic soul



sei un bambino/a dai 5 ai 13 anni e vuoi ?

sei un genitore attento o preoccupato?

sei un designer/developer con 1 ora libera alla settimana?

VUOI partecipare?

info@jamurr.org

facebook.com/JAMURR.org - JAMURR.org

