



MUSICAL VIDEO GAMES

In questo corso si imparerà a fondere il mondo dei videogiochi con quello della musica. Utilizzando block coding, i partecipanti svilupperanno le loro competenze musicali e di creative coding creando un gioco musicale interattivo. Tutti avranno l'opportunità di costruire personaggi e livelli virtuali, dando vita a composizioni musicali uniche che trasformano il gioco in uno strumento musicale. Questa esperienza educativa è progettata per stimolare la creatività e l'interesse per la musica e la tecnologia in un ambiente divertente e coinvolgente. Non sono necessarie conoscenze pregresse.

Gli argomenti affrontati saranno i seguenti:

1. Le basi della programmazione attraverso la creazione di videogiochi.
2. La logica di gioco e algoritmi semplici.
3. Variabili e logica booleana nella creazione di giochi.
4. Problem-solving e debugging nel coding.
5. Esplorare linguaggi di programmazione adatti ai giovani.

Partecipanti

Il corso è aperto a un massimo di 20 studenti del terzo, quarto e quinto anno della primaria o del primo anno della secondaria di primo grado.

Per partecipare è necessario essere forniti di un PC o tablet, possibilmente con due schermi (ad esempio, collegato tramite cavo HDMI alla televisione). È richiesto di avere le versioni di Windows e Chrome più aggiornate. Non sarà necessario installare alcun software.

Sede

Il laboratorio si terrà online tramite piattaforma Zoom. Le lezioni verranno registrate e saranno lasciate disponibili a tutti i partecipanti anche in modalità non sincrona, così che si possano recuperare le lezioni a cui non si riesce a partecipare. Si consiglia, comunque, di partecipare in diretta per non perdere il valore dell'interazione con il docente.

Date e orari

Quattro incontri il sabato mattina, ogni tre settimane, da febbraio ad aprile:

- sabato 17/02 dalle 10:00 alle 11:15
- sabato 09/03 dalle 10:00 alle 11:15
- sabato 23/03 dalle 10:00 alle 11:15
- sabato 06/04 dalle 10:00 alle 11:15



Costi

Il laboratorio ha un costo di 60 euro per gli iscritti all'AISTAP e di 70 euro + IVA, per un totale di 85,4 euro, per i non iscritti all'AISTAP. **Il pagamento della quota dev'essere inviato contestualmente al modulo di iscrizione.**

Il versamento è da fare sul conto corrente intestato a Associazione Italiana per lo Sviluppo del Talento e della Plusdotazione, codice IBAN: IT66 K076 0101 4000 0000 4846 723

La causale da utilizzare è "MUSIC VIDEO GAMES NOME COGNOME", utilizzando nome e cognome del partecipante. Il termine ultimo per l'iscrizione è il 9 febbraio.

Docenti

Il Prof. **Enrico Bertelli**, esperto in musica, coding creativo e intelligenza artificiale generativa, è un rinomato educatore e innovatore nel campo della musica. Enrico ha un BA in Musica, Cinema e Teatro, un diploma in Percussioni dal Conservatorio, un MA in Performance Studies e un PhD in Performance Contemporanea ed Elettronica. Fondatore di Conductive Music (UK), ha ricevuto numerosi riconoscimenti e sovvenzioni nel Regno Unito per il suo approccio STEAM nell'insegnamento della musica attraverso tecnologie innovative. Il suo lavoro si è esteso a oltre 470 scuole, raggiungendo 15.000 studenti all'anno. Ha presentato i suoi progetti in più di 30 università e scuole in Hong Kong, Thailandia, Giappone, Nuova Zelanda, Russia e in tutta Europa. Attualmente, Enrico è Professore Associato di Pratica presso l'Unità di Musica e Arti Sceniche Wong Bing Lai alla Lingnan University di Hong Kong, dove insegna corsi sulla musica e l'espressione creativa, sulla scienza del suono e Generative AI.



MODULO DI ISCRIZIONE

DATI DEL PARTECIPANTE

Nome _____ Cognome _____ Sesso **M** **F**

Data di nascita _____ Luogo di nascita _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Codice fiscale _____

- sono socio AISTAP
- non sono socio AISTAP

DATI DEI GENITORI/TUTORE LEGALE

MADRE

Nome _____ Cognome _____

Data di nascita _____ Luogo di nascita _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Numero di telefono _____ e-mail _____

PADRE

Nome _____ Cognome _____

Data di nascita _____ Luogo di nascita _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Numero di telefono _____ e-mail _____



TUTORE LEGALE

Nome _____ Cognome _____

Data di nascita _____ Luogo di nascita _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Numero di telefono _____ e-mail _____



Trattamento dati personali.

Obiettivo della nuova Politica

1. Questa nuova Politica sul Trattamento dei Dati (di seguito indicata come Politica) è scritta in ottemperanza alla “General Data Protection Regulation” dell’Unione Europea ([GDPR](#)). La Politica, che entra in vigore a partire dal 25 maggio 2018, è pubblicata sul sito indicato e riguarda ogni organizzazione dei paesi membri dell’Unione Europea. Tutti i partecipanti a questo laboratorio vengono informati della Politica e i nuovi membri vengono informati al momento dell’iscrizione.

2. Il trattamento dei dati inizia al momento dell’iscrizione all’evento e dura fino alla sua fine.

• Gestione dei dati

3. I dati raccolti e conservati dall’AISTAP sono i seguenti: nome, cognome, data e luogo di nascita, indirizzo di residenza, indirizzo e-mail, numero di telefono fisso e/o cellulare. Il nome, il cognome, la data di nascita dell’iscritto e un indirizzo e-mail sono i dati fondamentali, senza i quali non è possibile partecipare all’iniziativa. L’indirizzo e-mail è il canale di comunicazione più importante e viene usato per ogni comunicazione relativa all’iniziativa.

4. Il numero di telefono è utilizzato per contatti e comunicazioni più urgenti e dirette, laddove la situazione lo richieda.

5. Le informazioni sono condivise con terze parti solo in relazione alle coperture assicurative, per le quali è necessario fornire i nominativi. Inoltre, possono essere forniti dati a terze parti nei casi in cui la legge lo impone.



6. I dati sono gestiti dal Presidente AISTAP in carica, che assume il ruolo di Titolare dei dati, e dalla segreteria AISTAP, che assume il ruolo di Data manager. Al momento, la carica di Presidente è ricoperta dalla dott.ssa Anna Maria Roncoroni ([annamaria.roncoroni\(at\)gmail.com](mailto:annamaria.roncoroni(at)gmail.com), sostituendo la dicitura “(at)” con il simbolo @) e la segreteria è costituita dalla dott.ssa Alice Molinari ([info\(at\)aistap.org](mailto:info(at)aistap.org), [amoli.9088\(at\)gmail.com](mailto:amoli.9088(at)gmail.com), sostituendo la dicitura “(at)” con il simbolo @).

• Diritti dell'interessato

7. I partecipanti all'iniziativa possono richiedere informazione sui loro dati in qualsiasi momento all'indirizzo [info\(at\)aistap.org](mailto:info(at)aistap.org). L'accesso ai dati è riservato al Titolare dei dati, al Responsabile dei dati e ai membri del Consiglio Nazionale dell'AISTAP.

8. I partecipanti all'iniziativa possono richiedere informazioni su come i loro dati vengono usati e gestiti e possono comunicare cambiamenti nei loro dati allo stesso indirizzo e-mail. Il Titolare o il Responsabile dei dati sono tenuti a rispondere entro 30 giorni.

9. I partecipanti all'iniziativa possono obiettare sulla gestione dei loro dati quando non conforme alla Politica, scrivendo allo stesso indirizzo e-mail. Il Titolare o il Responsabile dei dati risponderanno entro 15 giorni. Nel caso in cui la risposta non sia soddisfacente, l'utente può rivolgersi alle autorità italiane competenti.



Utilizzo immagini fotografiche e riprese audio visive. Alla sottoscrizione del presente modulo consegue l'autorizzazione alla registrazione delle lezioni, ai sensi della Legge n. 633/1941.

AUTORIZZO

Noi sottoscritti in qualità di _____ di _____

dichiariamo di aver letto con attenzione il regolamento che approviamo in tutti i suoi punti.

Data _____

In fede

Padre _____

Madre _____

Tutore legale _____