

OFFERTA FORMATIVA



**Scopri i nostri
percorsi educativi!**

**Disponibili per scuole di ogni ordine
grado, in italiano e in inglese**



MUSEO RICONOSCIUTO DA



MINISTERO
DELLA
CULTURA



REGIONE
LAZIO

ROMA



MEMBRO DI

ICOM international
council
of museums



EUROPEAN FEDERATION OF GAME ARCHIVES,
MUSEUMS AND PRESERVATION PROJECTS



23. ATARI VCS 2600
(1977) - USA
La console Atari VCS (Video Computer System), del 1977, è universalmente riconosciuta come il sistema che ha portato i videogiochi nelle case di milioni di persone, diventando il simbolo moderno di un'era d'oro del videogioco. Il suo successo fu dovuto a diversi fattori: il design semplice e accattivante, la compatibilità con una vasta gamma di giochi, e la possibilità di collegarla a una televisione. La console era composta da un'unità base e da un controller a joystick. Il sistema era in grado di eseguire giochi in bianco e nero e a colori. La Atari VCS 2600 è considerata una delle console più vendute di tutti i tempi, con oltre 10 milioni di unità vendute in tutto il mondo.

IL MUSEO

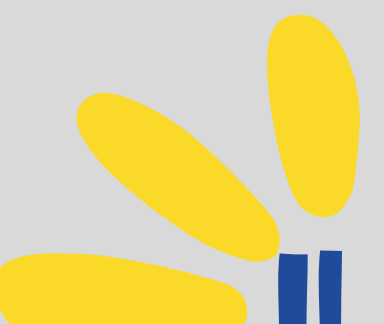


La Missione

Il GAMM, il Museo del Videogioco di Roma ha come missione la divulgazione del valore culturale del videogioco, superando l'idea che sia solo intrattenimento o tecnologia. Il museo conserva e tramanda la memoria storica del videogioco come patrimonio culturale contemporaneo e lo interpreta come linguaggio umanistico. Attraverso il gioco e l'esperienza diretta, accompagna i visitatori nella comprensione della trasformazione digitale della società, unendo formazione e divertimento, e proponendosi come luogo vivo di incontro dialogo e partecipazione.

I Valori Educativi

Il museo promuove un'educazione che sviluppa il pensiero critico e la consapevolezza culturale mettendo in relazione mondo analogico e digitale. Valorizza la narrazione interattiva come evoluzione della letteratura e integra diverse discipline tra cui storia, tecnologia, arte, psicologia, design e antropologia. Riconosce il videogioco come forma d'arte complessa e strumento privilegiato di apprendimento. Favorisce il dialogo tra generazioni, stimola la curiosità e rende accessibile a tutti la comprensione del linguaggio videoludico e del suo impatto sulla società.



Il percorso educativo

Il percorso educativo del GAMM è strutturato come un viaggio immersivo e interattivo attraverso la storia, la cultura e il linguaggio dei videogiochi. Unisce esperienza diretta, contenuti culturali e riflessione critica.

Visita guidate e laboratori:

Per le scuole il Museo offre attività educative personalizzate per diversi livelli didattici. Esse comprendono la visita guidata alla mostra e laboratori didattici, che permettono agli studenti di approfondire storia, meccanismi e linguaggi del media videoludico con un approccio esperienziale e stimolante.

Il percorso educativo del GAMM combina fruizione interattiva, apprendimento storico e critico, con l'osservazione dei processi di progettazione e riflessione sul ruolo culturale e umanistico del videogioco, favorendo la comprensione di questo medium sia dal punto di vista tecnologico sia come fenomeno sociale e artistico.

OFFERTA FORMATIVA



LA VISITA GUIDATA E IL NOSTRO TEAM

Gli operatori del GAMM compongono uno staff di giovani appassionati, che con formazioni ed esperienze diverse, sotto la supervisione attenta del Direttore, guidano i visitatori tra i momenti più importanti della storia del videogioco. Sanno adattare il loro registro all'età dei loro interlocutori, raccontando con rigore scientifico e semplicità storia, aneddoti e curiosità del mondo videoludico.

Argomenti principali della visita:

- **LE ORIGINI DEL VIDEOGIOCO**
- **LA CONSOLE WAR**
- **NASCITA E DIFFUSIONE DEGLI ARCADE**
- **GLI HOME COMPUTER E LE AVVENTURE**
- **LA STORIA DI NINTENDO, SEGA E SONY**
- **GLI ANNI 2000**

I NOSTRI LABORATORI

PERSONAGGI IN GIOCO

CONSIGLIATO
DAI 6
AGLI 11 ANNI

1) LABORATORIO DI CHARACTER DESIGN



Il laboratorio introduce i bambini alla creazione dei personaggi dei videogiochi. Attraverso esempi e giochi guidati scoprono le differenze tra eroi, aiutanti e antagonisti e come aspetto, carattere e in che modo influenzano le storie. In piccoli gruppi i partecipanti immaginano e disegnano il proprio personaggio, definendone caratteristiche fisiche, personalità e obiettivi di gioco, in modo coerente con il ruolo scelto, per poi presentarlo agli altri.



STORIE CHE SI GIOCANO

CONSIGLIATO
DAGLI 8
AI 15 ANNI

2) LABORATORIO DI NARRAZIONE INTERATTIVA



Il laboratorio avvicina gli studenti alla narrazione interattiva, spiegando come la storia di un videogioco cambi in base alle scelte del giocatore, a differenza di una storia lineare. Attraverso esempi dei titoli videoludici più famosi e indicazioni mirate del nostro staff, scoprono come percorsi multipli, finali alternativi e il game design moltiplichino le possibilità d'espressione. In gruppo inventano una breve storia con ambientazione, protagonisti e almeno due sviluppi diversi, che presentano poi agli altri, esercitando creatività, espressione e collaborazione.

LE PROFESSIONI DEL VIDEOGAME

CONSIGLIATO
DAI 13 ANNI
IN SU

3) LABORATORIO SUL TEAM DI SVILUPPO



Il laboratorio introduce gli studenti alle professioni dell'industria videoludica e alle fasi di sviluppo di un videogioco. Dopo una panoramica sui principali ruoli (game designer, art director, sound designer, sceneggiatore e business strategist), si inizia un gioco di ruolo. I partecipanti lavorano in gruppi simulando uno studio di sviluppo, ognuno con un ruolo diverso nel team. Ogni gruppo immagina un progetto di videogioco e lo presenta con un breve pitch. I ragazzi saranno invitati a rispettare gli orari, a mettersi alla prova con creatività, puntualità e responsabilità per tutto il gruppo.

SVILUPPO DELLE COMPETENZE

**Pensiero
critico**

Creatività

Collaborazione

**Public
speaking**

**Consapevolezza
digitale**

**Autonomia
decisionale**

ORARI E TEMPISTICHE

MATTINA

Inizio tra le 9:30 e le 10:30

POMERIGGIO

Inizio tra le 14:30 e le 15:30

PROGRAMMA

- Accoglienza
- Visita guidata
- Laboratorio
- Presentazione dei progetti
- Sessione di gioco libero

Durata dell'esperienza completa: quattro ore circa



PREZZI E CONTATTI

€12,00 ridotto studenti

€12,00 ridotto disabili

Gli accompagnatori e gli insegnanti entrano gratuitamente

Il biglietto include anche la visita guidata e/o il laboratorio didattico

Contatti

Via delle Terme di Diocleziano, 35/36 Roma

info@gammuseum.com

+390655136582