

Il Videogioco Storie Forme Linguaggi Generi

Puoi fidarti delle tue emozioni. L'autrice di questo bestseller internazionale lo ha fatto e spiega, attraverso la sua esperienza professionale e personale, come puoi farlo anche tu. Le emozioni contengono un'enorme quantità di energia. Ci comunicano qualcosa di importante che è necessario scoprire per conoscere meglio noi stessi, e gli altri. In questo volume, Karla McLaren mostra con grande precisione "come" avvicinarci alle emozioni e capirle, per arrivare a un equilibrio personale fondamentale. L'autrice Karla McLaren è una scrittrice pluripremiata, for-matrice e ricercatrice in scienze sociali. Il suo lavoro apre a nuovi sorprendenti percorsi verso l'autoconsapevolezza, l'empatia e la comunicazione efficace. È fondatrice e CEO di Emotion Dynamics LLC e creatrice del sito di formazione online Empathy Academy.

751.1

Rivolto a logopedisti, psicologi, pedagogisti, insegnanti di scuole d'infanzia e insegnanti di sostegno, il testo presenta un Programma di Prevenzione per l'individuazione in età prescolare del Disturbo Specifico di Linguaggio (DSL) e Questo breve ma intenso libro analizza la matrice simbolica che accompagna i giochi, da quelli più antichi a quelli moderni come i videogiochi: The legend of Zelda, Minecraft o Fortnite sono alcuni dei videogames analizzati. Entrate in un mondo sconosciuto per rimanerne affascinati.

Read Online Il Videogioco Storie Forme Linguaggi Generi

Perché nei prodotti dell'industria culturale di oggi l'archetipo del fanciullo e l'ambientazione degli anni Ottanta spesso coincidono? Quali metafore esprime l'immaginario rappresentato in questi prodotti? C'è un filo conduttore tra quel decennio e i giorni nostri? E se ne può parlare in termini di durata (breve? media? lunga?) di un processo storico e culturale? Lo scopo principale di questo libro è cercare di rispondere a queste domande. Per fare ciò si tornerà virtualmente indietro nell'Italia degli anni Ottanta: l'unica potenza industriale occidentale che fa il suo ingresso nella videosfera – l'era della tv a colori secondo Régis Debray – contemporaneamente all'avvento della società dell'informazione, caratterizzata, secondo Manuel Castells, dall'abilità tecnologica nell'impiegare come forza produttiva diretta la superiorità della specie umana nella capacità di elaborare simboli. È la ragione per cui l'Italia è il laboratorio mediale ideale per capire cosa sta accadendo nella mediasfera occidentale di quel decennio. Decennio in cui si acuisce la competizione tra le più disparate forme di comunicazione (i media-linguaggio: cinema, televisione, videogame etc.), alimentata dal fiorire di nuovi dispositivi tecnologici (i media-oggetto) sempre più all'avanguardia.

Fichte, Schelling e soprattutto Hegel disegnano, agli inizi dell'Ottocento, i grandi sistemi del pensiero idealista che culminerà con la rivoluzione materialista di Marx, con il positivismo e le filosofie che, come quella di Schopenhauer e Nietzsche, metteranno in crisi le grandi visioni unitarie del pensiero. L'Ottocento è anche l'età della scienza, con Darwin, la logica formale, la rivoluzione della termodinamica e le geometrie non euclidee e il secolo in cui si sviluppano le scienze umane: linguistica, antropologia, psicologia, sociologia. La filosofia novecentesca, segnata dalle riflessioni sul linguaggio, si articola nella pluralità delle grandi tradizioni, dal neokantismo alla fenomenologia, dallo storicismo alla filosofia analitica, dal neoidealismo

Read Online II Videogioco Storie Forme Linguaggi Generi

all'esistenzialismo, dalla psicoanalisi ai marxismi, dalla semiotica allo strutturalismo, dalle teorie sull'intelligenza artificiale alle riflessioni contemporanee su etica e giustizia, sino alle neuroscienze cognitive e alla bioetica.

"This book supports my own 30-year crusade to demonstrate that games are an art form that undeniably rivals traditional arts. It gives detailed explanations of game art techniques and their importance, while also highlighting their dependence on artistic aspects of game design and programming." — John Romero, co-founder of id Software and CEO of Loot Drop, Inc.

"Solarski's methodology here is to show us the artistic techniques that every artist should know, and then he transposes them to the realm of video games to show how they should be used to create a far more artful gaming experience ... if I were an artist planning to do video game work, I'd have a copy of this on my shelf." — Marc Mason, Comics Waiting Room

Video games are not a revolution in art history, but an evolution. Whether the medium is paper or canvas—or a computer screen—the artist's challenge is to make something without depth seem like a window into a living, breathing world. Video game art is no different. Drawing Basics and Video Game Art is first to examine the connections between classical art and video games, enabling developers to create more expressive and varied emotional experiences in games. Artist game designer Chris Solarski gives readers a comprehensive introduction to basic and advanced drawing and design skills—light, value, color, anatomy, concept development—as well as detailed instruction for using these methods to design complex characters, worlds, and gameplay experiences. Artwork by the likes of Michelangelo, Titian, and Rubens are studied alongside AAA games like BioShock, Journey, the Mario series, and Portal 2, to demonstrate perpetual theories of depth, composition, movement, artistic anatomy, and expression.

Although Drawing Basics and Video Game Art is primarily a practical reference for artists and designers working in the video games industry, it's equally accessible for those interested to learn about gaming's future, and potential as an artistic medium. Also available as an eBook

Il volume, frutto di quarant'anni di esperienza dell'autrice in campo psicomotorio, divulga i principi teorici e le pratiche operative proprie del metodo relazionale, con particolare attenzione agli aspetti simbolici. Si rivolge a tutti coloro che operano professionalmente nell'ambito dell'infanzia e dell'adolescenza, o che si trovano a contatto con esso per i più diversi motivi, curandone la formazione e il benessere. Il libro è suddiviso in quattro parti: la prima contiene una riflessione filosofica e antropologica sulle peculiarità epistemologiche della psicomotricità relazionale; la seconda e la terza costituiscono un manuale d'uso con la descrizione di oggetti, allestimenti e procedure utili all'attività; la quarta infine è una narrazione analitica del percorso triennale di un gruppo di preadolescenti. Punto di forza di questo contributo è la divulgazione di una pratica socio-educativa e preventiva giovane e destinata ad avere grandi sviluppi, sia sul versante metodologico che legislativo.

Il cerchio narrativo è un luogo in cui ragazzi e insegnanti si danno un tempo di ascolto per raccontare e raccontarsi storie, per comprendersi reciprocamente. Il cerchio narrativo contempla il silenzio per un viaggio dentro se stessi e per una conoscenza non superficiale degli altri; per trovare la libertà di parlare. Luogo protetto di espressione di sé, offre la possibilità di attenuare pregiudizi, almeno provvisoriamente, per riconoscersi e ritrovarsi negli sguardi degli altri. È un mondo popolato di parole plurali, dove si impara ad ascoltare – sospendendo il

giudizio – anche ciò che è molto lontano dalle nostre esperienze. Il cerchio narrativo garantisce a tutti il diritto alla parola, cercando di dare spessore al grande bisogno di democrazia nelle scuole.

502.6

"Chi dice che a giocare debbano essere soltanto i bambini? Il gioco può essere un approccio alla vita, una modalità critica di affrontare le situazioni e problemi senza per questo venir meno alle regole, proprio perché ogni gioco ha le sue regole"--P. [4] of cover.

1420.189

1. Perché si racconta di sé: le sfide contemporanee dell'identità Premessa – 1.1. Il bisogno di «raccontarsi» – 1.2. Identità e riconoscimento - 1.2.1. «Chi e che cosa sono io?»: l'immagine di sé negli occhi degli altri - 1.2.2. Il rapporto Io-Noi, dalle società pre-moderne a quelle contemporanee – 1.3. Nuovi confini dell'appartenenza e problema della durata - 1.3.1. La problematica capacità di «perdurare nei passaggi» - 1.3.2. Verso la fine del tempo «lungo» della cittadinanza e del lavoro? – 1.4. Costruirsi come «persone» - 1.4.1. Individualizzazione ed esperienza - 1.4.2. Progettarsi nelle relazioni.

2. Come si racconta: forma, tempo e spazio della narrazione Premessa – 2.1. La forma del discorso - 2.1.1. Raccontare di sé, a sé, degli altri, agli altri - 2.1.2. Uno spazio «che contiene e che apre» - 2.1.3. I piani del racconto, tra tipizzazione e soggettivazione –

2.2. Il tempo della narrazione - 2.2.1. Il tempo come pre-condizione: l'indugio - 2.2.2. Il tempo come posta in gioco: la durata - 2.2.3. Il futuro nel presente: progetti di fare e progetti di essere – 2.3. Lo spazio del racconto: la memoria tra passato, presente e futuro - 2.3.1. La memoria come sistema 2.3.2. La costruzione temporale dell'azione differita - 2.3.3. Memoria individuale, memoria collettiva, memoria sociale - 2.3.4. Verso una cultura del «presente assoluto»? 3. Che cosa si racconta: l'incertezza del presente, la speranza del «divenire» Premessa – 3.1. Il due volti dell'incertezza biografica nell'esperienza giovanile - 3.1.1. Il concetto di incertezza biografica - 3.1.2. I giovani: il lavoro e l'incertezza dei nuovi «nomadi» - 3.1.3. La «sicurezza di avere vissuto» nella testimonianza degli oggetti del ricordo – 3.2. L'incertezza dei meno giovani - 3.2.1. I tardo-adulti: una generazione di transizione - 3.2.2. L'incertezza «riflessa» – 3.3. Il divenire delle famiglie – 3.3.1. L'incerto equilibrio tra individualità e fusionalità - 3.3.2. Il tempo e lo spazio della famiglia - 3.3.3. La genitorialità come progetto. 4. Che cosa si fatica a raccontare: la normalità della violenza Premessa – 4.1. La violenza come disconoscimento - 4.1.1. Aggressività e violenza - 4.1.2. «Una libertà che vuole forzarne un'altra» - 4.1.3. Nuove libertà e vecchi stereotipi – 4.2. I luoghi e le forme della violenza - 4.2.1. L'incerto confine tra violenza fisica e psicologica - 4.2.2. Il nucleo della violenza è sempre «altrove» - 4.2.2. Violenza domestica e violenza sessuale: strategie per reggere l'insicurezza – 4.3. La violenza di cui non si parla.

Bibliografia

A complete, illustrated history of video games--highlighting the machines, games, and people who have made gaming a worldwide, billion-dollar industry/artform--told in a graphic novel format. Author Jonathan Hennessey and illustrator Jack McGowan present the first full-color, chronological origin story for this hugely successful, omnipresent artform and business. Hennessey provides readers with everything they need to know about video games--from their early beginnings during World War II to the emergence of arcade games in the 1970s to the rise of Nintendo to today's app-based games like Angry Birds and Pokemon Go. Hennessey and McGowan also analyze the evolution of gaming as an artform and its impact on society. Each chapter features spotlights on major players in the development of games and gaming that contains everything that gamers and non-gamers alike need to understand and appreciate this incredible phenomenon.

Partendo dal presupposto che la stimolazione globale aiuti lo sviluppo armonico del bambino e contribuisca a prevenire future difficoltà scolastiche, questo volume si propone di stimolare le competenze emergenti nelle diverse aree di sviluppo attraverso sedute integrate di logopedia e psicomotricità con piccoli gruppi di bambini da 3 a 5 anni. Il libro è suddiviso in 10 Unità a difficoltà crescente:

- La socialità e l'imitazione
- L'organizzazione dello spazio e del movimento
- Lo schema corporeo
- Le sequenze
- L'attenzione e la memoria
- Il ritmo e la discriminazione uditiva
- L'ampliamento del vocabolario
- La comprensione del racconto
- L'area metafonologica
- Il pregrafismo.

Nel programma si descrivono le aree da stimolare e si propongono schede fotocopiable con centinaia di esercizi e giochi. Per ogni attività vengono fornite chiare e dettagliate indicazioni sui materiali necessari e sulle modalità di esecuzione. Vengono inoltre presentati dei pratici esempi di somministrazione. Il percorso proposto è efficace sia in termini di recupero riabilitativo per terapisti della neuro e psicomotricità e logopedisti che lavorano sui disturbi di linguaggio e di sviluppo della prima infanzia, sia come strumento di stimolazione globale per educatori e insegnanti.

Quali sono i videogiochi made in Italy? E che immagine restituiscono dell'Italia? Il videogame nel Belpaese esprime caratteri di cultura nazionale tanto nelle produzioni nostrane quanto nell'adattamento e nella ricezione culturale dei prodotti esteri. I contributi di questa raccolta, firmati da ricercatori italiani e internazionali, trattano della fruizione e della produzione italiana di questi prodotti, della rappresentazione del nostro paese, delle relazioni tra giochi, fumetti, cinema, sport e brand nazionali, delle comunità di giocatrici, critici e studiose e del crescente riconoscimento istituzionale del medium come veicolo per la promozione del patrimonio storico-culturale.

- È possibile riconoscere già a due anni un bambino con ritardo di linguaggio? - Quali sono gli indicatori più sensibili per la prognosi? - Cosa possono fare la famiglia e le strutture educative - in particolare i Nidi - per promuovere lo sviluppo del linguaggio nel bambino? - Come si possono modificare i servizi materno-infantili delle Asl nell'accoglienza e nella presa in carico di bambini così piccoli? A tali domande cerca di offrire una risposta questo volume, che raccoglie i contributi di ricercatori e di clinici italiani impegnati negli ultimi anni nella definizione

Read Online Il Videogioco Storie Forme Linguaggi Generi

di fattori predittivi e di indicatori precoci di rischio dei disturbi della comunicazione e del linguaggio. Alcuni capitoli presentano inoltre strumenti di osservazione e valutazione per la prima infanzia, facilmente utilizzabili in programmi di screening. Un'attenzione particolare è dedicata alla ricerca di nuovi modelli di prevenzione, da attuare nelle strutture educative, e di intervento, che vedono impegnati i Servizi di prevenzione e riabilitazione dell'età evolutiva di diverse parti del territorio nazionale. Modelli che vedono coinvolti i genitori e gli educatori, nel massimo rispetto dei ruoli e delle competenze di ciascuno.

Questo libro è lo spin-off del libro *Back to the 80s*. L'immaginario degli anni Ottanta nell'era digitale. Tuttavia, è assolutamente possibile leggerlo senza aver letto prima l'altro. Se è nell'immaginario che prendono forma le aspirazioni, i desideri, le speranze, le paure, le fobie, gli incubi degli individui e delle società a cui appartengono – ma anche le loro possibili esorcizzazioni, se non le soluzioni –, allora cosa esprime l'immaginario rappresentato in *Lupo Solitario* negli anni Ottanta? Questo libro tenta principalmente di dare una risposta a questa domanda applicando una chiave di lettura basata sulla competizione del libro con gli altri media.

[Copyright: b81e096ff4f4630aaf6f10b157ded018](https://doi.org/10.1017/9781017001157)