



PROGETTO INFORMATICA

TempestApp in gioco

Premessa

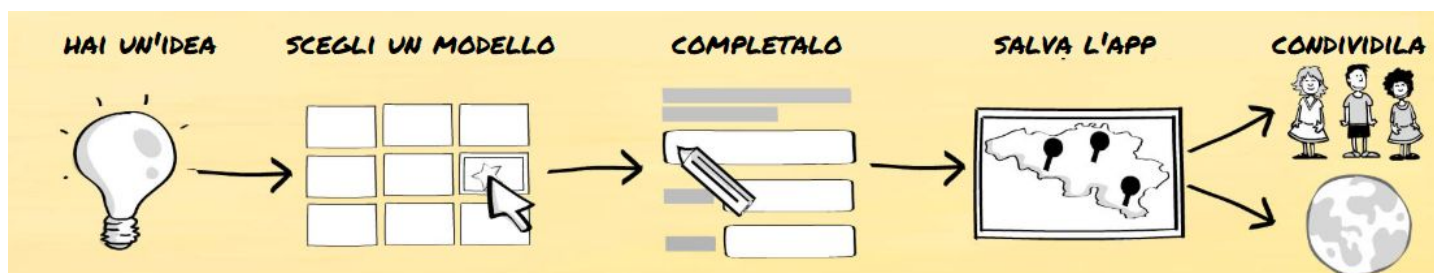
I giochi in generale sono una potentissima leva motivazionale ma se a questo si aggiunge la possibilità di progettarli ciò consentirà ai ragazzi di sviluppare competenze di problem posing e solving, di esprimersi in modo creativo, di imparare il processo di progettazione in gruppo e del pensare schematicamente, divertendosi.

Finalità

“TempestApp in gioco” è un progetto finalizzato alla costruzione di semplici giochi a contenuto educativo. I giochi avranno una modalità di interazione con il mondo fisico, con lo scopo di realizzare una didattica inclusiva partendo dal coding, in cui l'aspetto ludico/creativo viene utilizzato per migliorare le capacità progettuali e di relazione, favorendo lo scambio reciproco ed il peer learning tra gli studenti.

Creare giochi digitali incoraggia le capacità creative e la risoluzione autonoma di problemi complessi. Durante la fase progettuale del gioco i ragazzi sono chiamati a collaborare l'uno con l'altro, ad ascoltare e a comunicare.

Fasi



- ideazione
- scelta di un modello
- progettazione
- impostazioni delle difficoltà di gioco
- creazione del gioco
- condivisione e pubblicizzazione del gioco

Durata attività: 20 ore in orario extracurricolare, nei mesi di febbraio-marzo, il mercoledì e/o il venerdì dalle 15:30 alle 18:30

Destinatari: n. 20 alunni di classe quinta (in caso di sovrannumero di accetteranno n. 4 alunni per sezione con eventuale sorteggio con la presenza dei ragazzi interessati).

Prodotto finale: webapp didattiche.

Lecce, 20 gennaio 2020

Docente

Carmelo Centonze