

PROGETTO N.16 CODING E GAME DESIGN

SOGGETTO ATTUATORE **ZEROGAP**

AREA TEMATICA

- LINGUAGGI ESPRESSIVI
- SCIENZA E TECNOLOGIA DIGITALE
- BENESSERE, SALUTE ED EDUCAZIONE ALIMENTARE
- COSTITUZIONE, DIRITTI E CITTADINANZA CONSAPEVOLE
- SPORT
- SCOPERTA DELLA CITTA' E DEL SUO TERRITORIO
- EDUCAZIONE AMBIENTALE E PROTEZIONE CIVILE
- EDUCAZIONE ALLE RELAZIONI

DESTINATARI

- ASILI NIDO
- SCUOLE DELL'INFANZIA
- 1° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 1° E 2°)
- 2° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 3°, 4° E 5°)
- SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO
- SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO (Liceo Curie)

SEDE DI SVOLGIMENTO

classi o laboratori scolastici

PERIODO DI SVOLGIMENTO

novembre - dicembre 2023
gennaio - giugno 2024

DURATA E ORARI

numero di incontri per classe: 4

durata singolo incontro (espresso in ore): 2

totale complessivo ore: 8

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

- Avvicinare i ragazzi alla programmazione (*Coding*) con *Scratch*
- Creare e raccontare storie virtuali (*storytelling digitale*)

AZIONI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1° INCONTRO

Che cos'è il coding

2° INCONTRO

L'ambiente Scratch

3° INCONTRO

Creiamo e animiamo i nostri personaggi

4° INCONTRO

Progettiamo il nostro videogame

Corsi dei *coding online* e laboratori in presenza. Incontri con preadolescenti in oratori.

CONOSCENZA DEL TERRITORIO

ORIGINALITA' ED ELEMENTI INNOVATIVI

Insegnare alle nuove generazioni ad avere un approccio attivo al digitale: il problema non è la tecnologia ma l'uso errato che se ne fa. In un momento storico in cui l'Intelligenza Artificiale è una realtà in continua evoluzione, vogliamo trasmettere ai ragazzi l'importanza di sviluppare il proprio pensiero logico e la propria capacità di *problem solving* per prepararli per il futuro. Sviluppare un videogioco significa inventare una storia (creatività), saperla raccontare (*storytelling*), capirne le dinamiche e gli sviluppi applicando le conoscenze in ambito STEM, per potere infine sceneggiare questi fenomeni attraverso gli algoritmi (*coding*).

PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' ALL'ARIA APERTA

ACCESSIBILITA'

Le attività sono adatte a persone con disabilità motoria/sensoriale/cognitiva: **SI'**

REFERENTE DEL PROGETTO: ZEROGAP

NOME E COGNOME: DANIELA PATERNOSTER

RECAPITO TELEFONICO: 3534578471

E-MAIL: info@zerogap.it