

Modulo 1

Sfida di coding

Numero Massimo	20 studenti con insegnante
Durata	120 minuti
Materiale	1 computer ogni 4 di studenti massimo Software Scratch preinstallato Proiettore, LIM o un monitor Tv per mostrare le slide (opzionale)
Cosa preparare in anticipo	Allestimento dell'aula con una presa elettrica per ogni computer Allestimento dell'ambiente di lavoro con l'installazione di Scratch su ogni computer
Come condurre l'attività	Una fase introduttiva di 15 minuti in cui viene illustrato lo scopo della competizione e le procedure di lavoro. Una seconda fase di creatività in cui i gruppi di lavoro organizzano la struttura del software. Una terza fase di produzione in cui viene codificato il software progettato attraverso Scratch.

**I FASE:
Introduzione
dell'attività**

La competizione è una gara di programmazione che punta a costruire in gruppo il prototipo di un videogame. Lo scopo del videogame è a scelta libera. Possono essere usati anche aiuti esterni trovando risorse in rete e possono essere utilizzati elementi grafici autoprodotti o trovati online.

Le squadre dovranno in prima istanza progettare la struttura del gioco su carta (quanti sono i personaggi, quale è lo scopo, esiste o meno un punteggio).

Verranno fornite ad ogni squadra delle schede di supporto in cui viene mostrato il codice di alcuni semplici videogame.

Tempo: 15 minuti

**II FASE
Analisi e
progettazione**

Il formatore divide la classe in squadre da 4 assegnando a ciascuna squadra un computer. Invita ogni squadra a progettare il proprio gioco su carta individuando lo scopo e gli attori principali.

Tempo: 20 minuti

III FASE

Realizzazione del gioco

Il formatore invita le squadre ad iniziare il lavoro di codifica sulla base di quanto progettato.

Tempo 70 minuti

IV FASE

Presentazione

Ogni squadra viene invitata a presentare il proprio gioco. Ciascuna squadra ha 3 minuti di tempo per presentare il proprio lavoro

Tempo: 15 minuti