

# Coding e Game Design con Scratch



## Presentazione e descrizione del corso

Questo corso offre un'introduzione divertente e coinvolgente alla programmazione utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visuale progettato per bambini, adolescenti e principianti. Scratch offre un

ambiente interattivo e intuitivo che permette agli utenti di creare facilmente giochi, storie animate e simulazioni, mentre imparano concetti fondamentali di programmazione.

## **Competenze acquisite a fine corso**

1. Conoscenza ambiente scratch
2. Progettazione di giochi e storie interattive

## **Aree di competenza Digicompedu Coinvolte**

**Area 2:** Risorse Digitali

**Area 3:** Pratiche Insegnamento e apprendimento

**Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

**Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

## **Destinatari**

Docenti di ogni ordine e grado

## **Materiali utilizzati**

Slides, schede di progettazione, esempi di attività didattiche

## **Modalità di fruizione**

Sincrono. Eventuali corsi in presenza o ibridi sono da verificarsi

## **Struttura unità Formativa**

Unità Formativa componibile in base alle esigenze dell'istituto e al numero di moduli attivati

| Tipologia  | Attività   | Contenuto  | Ore Min./Max | Modalità possibili |
|------------|--|--|--------------|--------------------|
| Abbinabile | Modulo 1:<br>“Introduzione a Scratch e concetti di base”                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione di Scratch e del concetto di programmazione visuale</li> <li>• Introduzione all’interfaccia di scratch: sprite, stage, blocchi di codice.</li> <li>• Fondamenti della programmazione: sequenze, movimento e costumi</li> <li>• Esercitazioni pratiche: creazione di un semplice progetto per comprendere i concetti introdotti</li> </ul> | 2            | Sincrono           |
| Abbinabile | Modulo 2:<br>“Programmazione Avanzata con Scratch”                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Approfondimenti dei concetti di programmazione: variabili, condizioni, cicli</li> <li>• Utilizzo dei blocchi di programmazione avanzati per creare progetti più complessi</li> <li>• Esercitazioni pratiche: sviluppo di progetti</li> </ul>  | 2            | Sincrono           |
| Abbinabile | Modulo 3: “Introduzione al Game design, ideazione e progettazione di un gioco” | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Basi del game design</li> <li>• Sviluppare un concept di gioco</li> <li>• Creare la storia e i personaggi</li> <li>• Definire le meccaniche di gioco</li> <li>• Collisione degli sprite con elementi di gioco</li> <li>• Effetti sonori e musica di sottofondo</li> <li>• Livelli e sfide</li> </ul>  | 3            | Sincrono           |
| Abbinabile | Modulo 4: “ Narrazione e storytelling”   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di storie interattive</li> <li>• Dialoghi e sceneggiature</li> <li>• Personaggi</li> </ul>  | 2            | Sincrono           |
| Abbinabile | Modulo 5:<br>“Collaborazione e condivisione”                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavoro in gruppo</li> <li>• Condivisione di progetti</li> </ul>   | 3            | Sincrono           |
| Abbinabile | Modulo 6 “:Progetto finale e approfondimenti”                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare un gioco completo</li> <li>• Risoluzione di dubbi e domande</li> <li>• Approfondimenti</li> </ul>  | 3            | Sincrono           |

## Elaborato Finale

### Questionario di gradimento

Questa struttura può essere adattata e personalizzata in base alle esigenze specifiche dei partecipanti al corso e agli obiettivi di apprendimento. Ogni modulo può essere ulteriormente suddiviso in lezioni più dettagliate, esercitazioni pratiche e attività di valutazione per massimizzare l'apprendimento degli utenti.

**acquistinretepa**

**CSC-GROUP-SCRATCH-11**