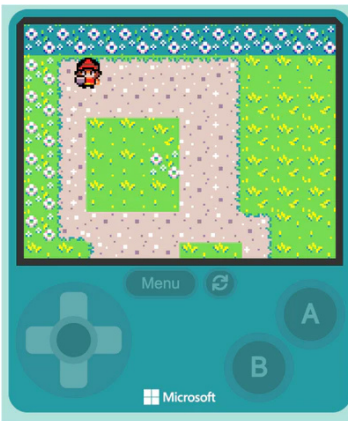


Arcade Game Design

Laboratorio sviluppo video giochi arcade
per la scuola secondaria

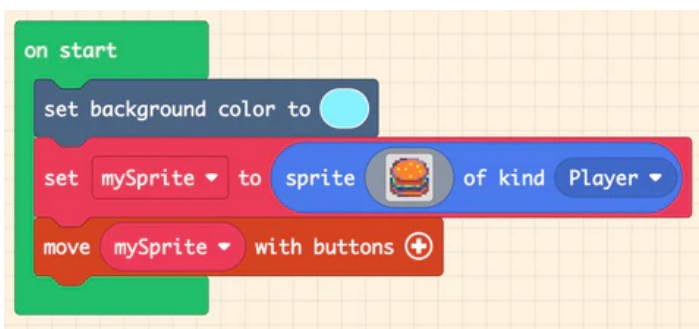
Adriano Parracciani

Descrizione del Progetto



Il progetto è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado e/o ai loro insegnanti. Attraverso l'utilizzo di **MakeCode Arcade**, una piattaforma di **coding a blocchi** intuitiva e accessibile, i partecipanti impareranno a progettare e sviluppare videogiochi, acquisendo competenze fondamentali nel campo dell'informatica e del pensiero computazionale.

 **Obiettivi generali** introdurre il **pensiero computazionale** attraverso la creazione di videogiochi



Sviluppare competenze di: **logica, problem solving, creatività digitale, lavoro di gruppo**

Imparare le basi della **programmazione a blocchi**

Comprendere come nasce un videogioco: **meccaniche, grafica, punteggio, livelli, bug**

Percorso Formativo

 **Formazione Insegnanti (10 ore)**

Obiettivo: rendere i docenti autonomi nell'uso di MakeCode Arcade come strumento didattico; utilizzare il gaming/coding per attività disciplinari / interdisciplinari.

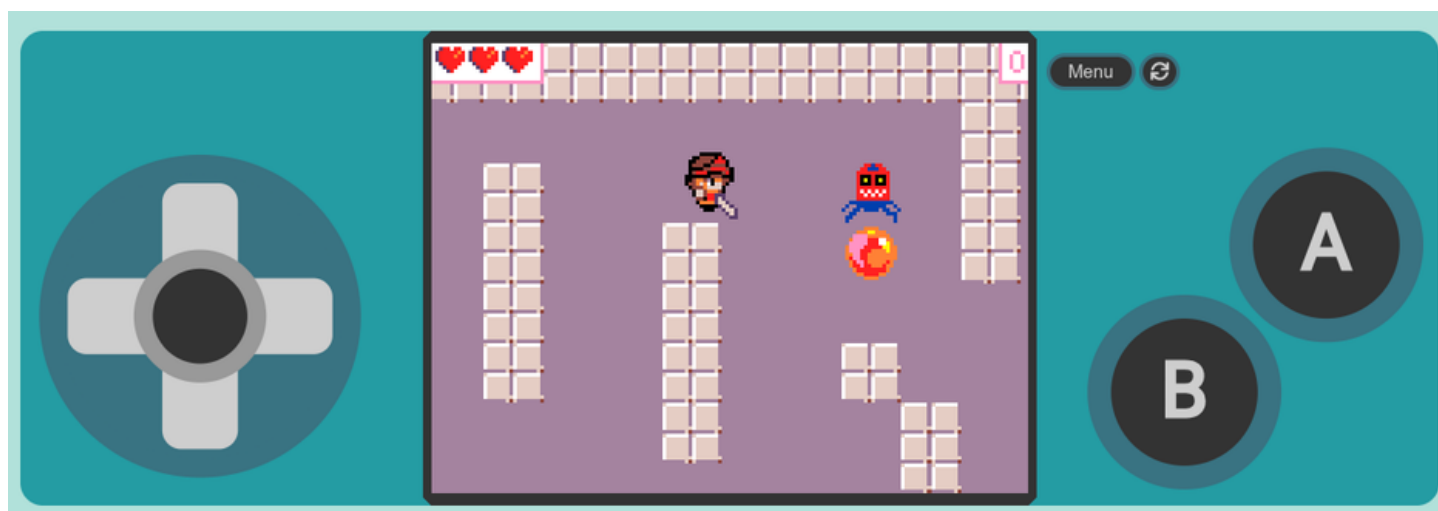
Contenuti: cenni sulla storia del videogaming, introduzione allo strumento, le meccaniche di gioco, la grafica, concetti di game design, progetti didattici, collegamenti disciplinari/interdisciplinari.



🎮 Laboratorio Studenti (10 ore)

Obiettivo: far creare agli studenti un **vero videogioco arcade funzionante**.

Contenuti: cos'è un videogioco, primo approccio, personaggi e oggetti, meccaniche di gioco, la grafica e personalizzazione, audio, concetti di game design, livelli, progetto finale



Metodologia

Il progetto adotta una metodologia didattica basata su:

- **Apprendimento attivo:** i partecipanti sono coinvolti attivamente nella costruzione del proprio sapere, attraverso la sperimentazione e la risoluzione di problemi.
- **Learning by doing:** Si impara facendo, attraverso la realizzazione concreta di videogiochi.

- **Collaborative learning:** Il lavoro di gruppo favorisce la condivisione di idee e la crescita collettiva.
- **Gamification:** L'utilizzo del gioco come strumento didattico aumenta la motivazione e l'interesse degli studenti.
- Approccio creativo e sperimentale
- Errore come parte del processo

Materiali

- sfide di debugging
- Manualetto di Game Design (PDF)
- video tutorial (youtube)



Requisiti Tecnici

- PC o Chromebook con browser
- Connessione internet
- Nessuna installazione necessaria

Risultati Attesi

- Studenti:
 - Creano almeno **1 gioco completo**
 - Capiscono le basi della programmazione di videogiochi
 - Sviluppano logica e creatività
- Docenti:
 - Sanno usare MakeCode Arcade
 - Possono replicare il laboratorio in autonomia
 - Sanno come inserirlo nella didattica

Contatti

Adriano Parracciani

✉ info@adrianoparracciani.it 🌐 adrianoparracciani.it ✉ parracciana@gmail.com