

Agli studenti delle classi 1°A, 1°B, 2°A, 2°B

### **Oggetto: corso per la realizzazione di videogame**

Da alcuni anni si va diffondendo la convinzione della valenza didattica dei videogame nei processi di apprendimento. I videogame consentono una modalità alternativa di apprendimento basato sulla sperimentazione e sulla simulazione. Lo studente ha la possibilità di provare autonomamente e di correggersi se sbaglia; il gioco rende più tollerabile la fatica dell'apprendimento, consente di soddisfare le proprie curiosità, favorisce l'intuizione di legami e processi, invita l'allievo a ricercare la spiegazione dei fenomeni ai quali assiste.

E' per questo che i docenti di informatica hanno pensato di proporre a partire da quest'anno un **corso per la realizzazione di un semplice videogame** per avvicinare gli studenti più giovani ai concetti base della programmazione attraverso l'uso di strumenti ludico-educativo.

Il progetto fa seguito anche alla positiva esperienza di **learning week** realizzata dal professor Di Luca presso la nostra scuola, durante la quale, per una settimana intera, un motivatissimo gruppo di studenti del triennio Mercurio si è cimentato nella realizzazione di un videogame 2D in Java assistiti dal docente e da professionisti del settore.

Il corso, completamente **gratuito**, della durata di **6 ore**, si svolgerà in orario pomeridiano ed è destinato agli **studenti del biennio**, in particolar modo agli allievi iscritti al primo anno del corso di Amministrazione Finanza e Marketing, articolazione Sistemi Informativi Aziendali e al secondo anno del corso ragionieri. La partecipazione è **volontaria**.

### **Obiettivi generali del corso:**

- consentire ai **principianti** di sperimentare la programmazione e di sviluppare **applicazioni grafiche** in un contesto ludico e divertente
- **realizzare un semplice videogame** con uno strumento ad hoc che dispone di un'interfaccia visuale semplice da usare
- avvicinare ai concetti base **della programmazione orientata agli oggetti**
- collaborare e cooperare per realizzare un progetto sw

**Conoscenze richieste:** nessuna in particolare, a parte un minimo di dimestichezza con il computer in generale e i videogame

**Ambiente utilizzato:** Software **Alice 2.2 per Windows**, liberamente scaricabile dal sito [www.alice.org](http://www.alice.org) (in inglese)

**Calendario del corso:** Il corso si svolgerà secondo il seguente calendario:

	<b>giorno</b>	<b>dalle ore</b>	<b>alle ore</b>
	giovedì 9-dic-10	14.30	16.30
	giovedì 16-dic-10	14.30	16.30
	martedì 21-dic-10	14.30	16.30

Nei prossimi giorni i docenti d'informatica passeranno per le classi prime Sistemi Informativi Aziendali e seconde ragionieri per una breve presentazione del corso

Il Dirigente Scolastico  
Michela Vaccaro

.....

Il seguente modulo va restituito compilato al coordinatore di classe e fatto pervenire al prof. Di Luca o alla prof.ssa Correddu

Io sottoscritto ..... genitore dell'alunno/a .....  
..... iscritto alla classe ..... comunico che mio figlio/a intende

FREQUENTARE

NON FREQUENTARE

il corso videogame

firma del genitore .....