



ISTITUTO  
**MARCELLINE QUADRONNO**

**SMART YOUNG:  
ORIENTARSI AL FUTURO NELL'ERA  
DELL'INNOVAZIONE DIGITALE**

# Obiettivi dei moduli didattici proposti:

1. Acquisire **competenze innovative e tecnologiche**
2. Sviluppare le **capacità relazionali** metodologie didattiche interattive ed esperienziali
3. Sviluppare il **pensiero computazionale**
4. Sviluppare la **consapevolezza** nell'uso della tecnologia
5. Migliorare la **creatività**
6. **Sviluppare la concentrazione** per raggiungere obiettivi specifici

**Ogni modulo è strutturato in modo che tutti i temi siano parte integrante della formazione, in un clima costante di divertimento e di sviluppo creativo.**

# MODULO 2

## MAKE YOUR GAME

- **Durata: 15 incontri di un'ora**
- **Destinatari: prima, seconda e terza classe scuola secondaria di I grado**



# OBIETTIVI

Il corso mira a **introdurre i giovani al mondo del game design** integrando divertimento e sviluppo di competenze digitali e personali.

Realizzare un piccolo videogioco è il primo passo, infatti, per sviluppare nel tempo delle competenze più approfondite, spendibili in futuro anche nel mondo del lavoro.



# CONTENUTI

I partecipanti impareranno le principali tecniche di programmazione attraverso l'uso del **software di programmazione visuale Scratch**.

Scratch è un linguaggio di programmazione a oggetti, realizzato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology) per la didattica, attraverso il quale i partecipanti al corso daranno sfogo alla loro creatività progettando e sviluppando il loro primo videogioco. I partecipanti si misureranno con la **creazione della storia, dello scenario e del contesto, dei personaggi** a cui daranno vita, facendoli interagire tra loro attraverso la programmazione.

Per sviluppare un videogioco sono importantissime le digital skills, ma non sono sufficienti: inventare una storia vuol dire stimolare la creatività, sviluppare le capacità di storytelling per raccontare una storia, costruire dinamiche.

Il corso ha quindi anche l'obiettivo di **migliorare e sviluppare la capacità logico-computazionale**, lo spirito critico e il problem-solving, che saranno al centro della progettualità del percorso formativo.