



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'Istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CERVIA 2

Codice MIUR RAIC829007 - C.F. 92082630390

Via Caduti per la Libertà, 16 - 48015 CERVIA (RA) - tel.0544/71955 fax 0544/72246

E mail: raic829007@istruzione.it - Pec: raic829007@pec.istruzione.it - Sito web: www.iccervia2.edu.it

PROGETTUALITÀ PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2022/2025

Scheda progetto

Durata

(Scegliere una sola opzione)

Triennale

Annuale (a.s. 2022 / 2023)

PLESSO/I

Ressi-Gervasi

Titolo del progetto

Intervista ai creatori dei videogiochi

Progetto di

Istituto

Plesso

Classe

Responsabile e coordinatore del Progetto (n. 1 solo docente)

Gian Maria Forni

Macroaree di progetto Ptof

(Scegliere una sola opzione)

Inclusione e differenziazione

Potenziamento linguistico

Potenziamento logico, matematico e scientifico

I linguaggi espressivi

Salute, Ambiente, Legalità e Sostenibilità

Continuità e orientamento

Scuola digitale

Bisogni educativi e formativi individuati

Lo studente deve essere in grado di comprendere che la scuola tutta è importante per avere successo nel mondo del lavoro e poter fare quello che desidera: tutte le materie studiate hanno pari dignità.

Destinatari del progetto

Le classi prime della Secondaria di Primo Grado (In particolare la classe 3.0)

Finalità e obiettivi

Far conoscere agli alunni il mondo dietro la programmazione dei videogiochi, e come la loro realizzazione implichi lo sfruttamento di tutte le materie di studio: non solo Matematica e Tecnologia, ma anche Storia, Italiano, Geografia, Motoria, Musica, ecc.

Scelte metodologiche

Il progetto si articola in tre fasi:

- lezione frontale in cui viene mostrata l'evoluzione dei videogiochi negli ultimi 40 anni, grazie soprattutto allo sviluppo tecnologico (2 ore);
- introduzione alla programmazione ad oggetti con Scratch, e creazione di un semplice videogioco (4 ore);
- intervista (a distanza o in presenza) con i programmatori di una software house italiana (2 ore).

Risultati attesi

Suscitare interesse verso le materie scientifiche (STEM), soprattutto tra le studentesse. Far comprendere agli alunni che tutte le materie studiate sono importanti, non sono dei compartimenti stagni indipendenti.

Risorse umane

L'insegnante che curerà i primi due punti del progetto.

I programmatori che saranno intervistati (FORSE dovremo pagare loro vitto, alloggio e trasporto).

Beni e servizi

L'Aula Magna (se l'intervista ai programmatori verrà effettuata in presenza). Il materiale informatico è già in nostro possesso (Chromebook, Monitor Multimediale Touch).

Riepilogo dei costi previsti (compilare se necessario)

Voce di spesa	Importo in euro
Docenti dell'Istituto	€ 0

Esperti esterni	€ 500
Materiali di consumo	€ 0
Materiale inventariabile	€ 0
Altro (specificare) _____	€ 0
COSTO TOTALE	€ 500

Data: 08/10/22

Il responsabile del progetto
Gian Maria Forni