



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  
scuolastica, 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](http://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)**

<b>Voce di spesa</b>	<b>Importo in euro</b>
Docenti dell'Istituto	€ 0

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

**Data: 08/10/22**

**Il responsabile del progetto**  
**Gian Maria Forni**