Schema Attività PLS-Informatica – Mini Corsi di Approfondimento

**Titolo:** Programmare i Vintage Games

**Obiettivi:** Il corso introduce le basi del pensiero computazionale, ovvero la capacità di risolvere un problema attraverso la pianificazione di una strategia, attraverso lo sviluppo di un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in diverse parti, più gestibili se affrontate una per volta. Strumento principale del corso è Scratch, un progetto nato al MIT Media Lab con l'obiettivo di insegnare la programmazione agli utenti alle prime armi. L'apprendimento dei principali concetti informatici e del pensiero creativo tipico di un buon programmatore avviene attraverso un approccio visuale e ludico, lo stesso utilizzato a lezione. Le tecniche di programmazione acquisite saranno applicate alla programmazione dei giochi vintage tipici degli anni ’70 e ’80.

**Articolazione delle attività**: L’attività sarà strutturata in un laboratorio di 15 ore di lezioni frontali da svolgersi nel periodo marzo-aprile, in cui gli studenti apprenderanno come organizzare un video game e come risolvere problemi specifici attraverso le tecniche di programmazione visuale. L’attività sarà articolata in lezioni frontali a cui si affiancheranno ore di attività laboratoriale da svolgere in aula, sotto la guida del docente referente e di studenti tutor.

**Tutor:** Prof. Simone Faro

**Durata:** 15 ore

**Destinatari:** L’attività è rivolta a studentesse motivate delle classi quarte e quinte degli Istituti di Istruzione Superiore.

**Numero massimo di allievi**: 25 per ogni turno

**Numero massimo di allievi per istituto**: 10

**Periodo di svolgimento:** febbraio 2025 - aprile 2025.

**Modalità di svolgimento**: in presenza