

Apprendere l'informatica attraverso la creazione di semplici Video Games

Docente: Prof. Cosentino Andrea- Mail: andrea.cosentino@istruzione.it
ITI S.Cannizzaro Catania

Introduzione

- Il Punto di partenza della nostra idea è che un problema presentato nel "classico" modo di esercizio puramente informatico, risulti allo studente come la forzatura di un metodo di studio. Diversamente attraverso la formulazione di testi che devono essere sviluppati con la realizzazione di un gioco, ma che nel contempo racchiudono l'applicazione di tutti i costrutti, invogli lo studente e lo stimoli ottenendo degli eccellenti risultati.

Risultati

- Come precedentemente espresso ogni singolo studente potrà aggiungere uno o più aspetti di personalizzazione e di risultato al proprio gioco che quindi determineranno una personalizzazione del prodotto finale e una diversificazione dei risultati ma non dell'obiettivo raggiunto, innescando un meccanismo di auto valutazione sulla base del ruolo ricoperto di creatore o giocatore

Obiettivi

- Imparare i costrutti elementari della programmazione attraverso l'accostamento tra gli schemi a blocchi e la soluzione proposta dallo studente per la realizzazione del suo video gioco.



METODO

- Allo studente viene presentato il problema descrivendo il prodotto finale che il docente si aspetta ma lasciando libero l'allievo di costruire il suo personale modo di interpretare la soluzione e ponendosi nel ruolo familiare di giocatore ed affrontare i problemi che il testo richiederà.

Inizialmente si comincia con semplici video giochi il cui scopo è quello di familiarizzare con l'ambiente di programmazione e la struttura dei comandi di creazione e controllo dei componenti del progetto, acquisendo la conoscenza di ciò che ruota attorno al video gioco

Il software: game maker nelle versioni Free

DISCUSSIONE

L'approccio alla risoluzione dei problemi, supportato dalla presenza di buoni risultati, permette di proporre problemi molto stimolanti per gli studenti, come hanno dimostrato le esperienze di insegnamento fino ad oggi condotte.

La risoluzione attraverso l'uso di un software per video games è più coinvolgente rispetto alle esercitazioni convenzionali, di cui supera alcuni limiti.

La verifica con il resto della classe stimola la competizione e lo spirito di critica.

La sua Applicazione sarebbe auspicabile per permettere una maggior diffusione dell'approccio metodologico di insegnamento e valutazione che, sulla base delle capacità risolutive raggiunte dai nostri studenti, riteniamo molto efficace.

