

IMPARARE GIOCANDO: L'IDEA DEL BELLUZZI

Un labirinto in piazza Maggiore con scacchiera virtuale e QRcode

Imparare giocando. E' questo il senso di CodyMaze, gioco da piazza organizzato per questa mattina, dalle 10 alle 13 in piazza Maggiore, dall'Is Belluzzi Fioravanti nell'ambito del Festival della Cultura Tecnica (Modulo per l'iscrizione su: <https://www.schoolmaker-day.it/codymaze-in-piazza-maggiore>). CodyMaze trasformerà il Crescentone in un labirinto virtuale così da promuovere, soprattutto tra i ragazzi delle medie e delle superiori, lo sviluppo del pensiero computazionale. Ovvero quel modo di pensare sviluppato da chi ha studiato e praticato informatica. **I giocatori** si muovono su una scacchiera 5 x 5 orientata secondo i punti cardinali le cui caselle contengono dei QRcode.

Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un'app dedicata per smartphone/tablet. Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni dell'app e scansiona il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente che introducono tutti i concetti base della programmazione. Al termine del gioco l'app rilascia un attestato nominale di completamento del CodyMaze.

f. g. s.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



154850