

# DigitalGREEN



presentano

## DigitalGREEN

Incubatori di idee digitali.

"Come Nascono le IDEE"

I ragazzi dell'ITI, illustrano CleanIT e TeleBus, progetti digitali al servizio della Sostenibilità Ambientale.

Giovedì 11 Aprile

Giornata studio e laboratorio, Dedicato agli alunni della Scuola Primaria Spallanzani di Scandiano



Evento realizzato grazie a:

FORNO  
MALETTI

G.A.M.  
VIAGGI

OVS

La mattina di Giovedì 11 Aprile 2019 la Scuola Primaria "Lazzaro Spallanzani" ha ospitato 3 professori e 12 ragazzi, frequentanti le classi quinte, dell'Istituto Tecnico Superiore "L. da Vinci" di Carpi, per una giornata di studio e laboratorio con i bambini delle classi terze, quarte e quinte, sia a tempo normale che a tempo pieno.

La mattinata è incominciata nell'aula magna, dove, a turno, si sono recate le classi, divise per grado(3<sup>e</sup>- 4<sup>e</sup>- 5<sup>e</sup>) per ascoltare e vedere i progetti sviluppati dai ragazzi nel corso dello scorso anno scolastico.

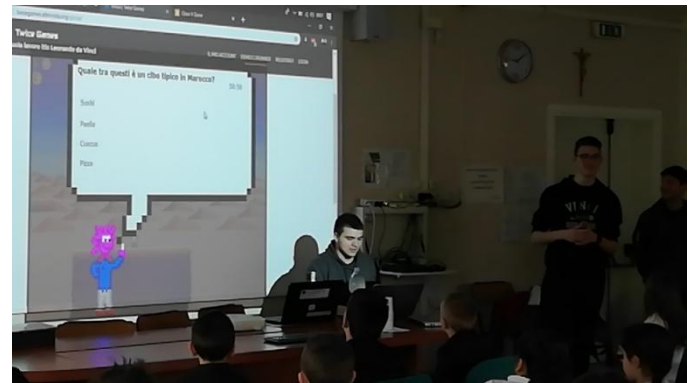
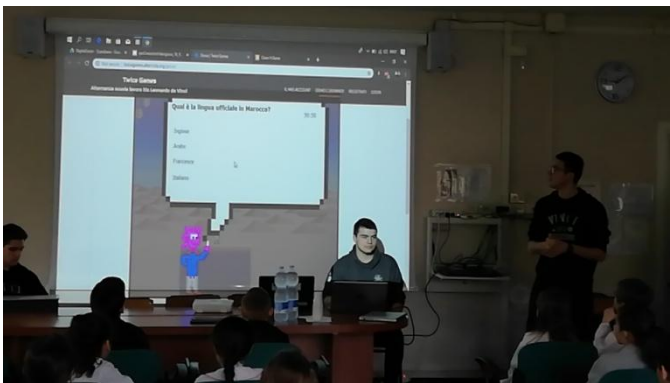


Inizialmente, alcuni ragazzi hanno mostrato una presentazione in power point, con allegati alcuni filmati dei giochi "CleanIT game" da loro creati, anche sulla sostenibilità ambientale.

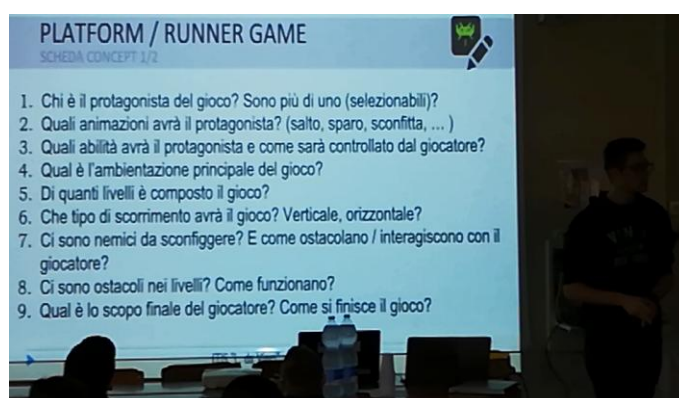


Hanno spiegato l'importanza del lavoro di gruppo, in cui ognuno ha espresso le proprie idee e mettendole insieme hanno creato un vero e proprio gioco. Una volta ideato il gioco si sono suddivisi i compiti, all'interno del gruppo: alcuni hanno pensato alla produzione sonora (la musica, i suoni), altri la grafica ( i ragazzi molto bravi hanno disegnato e hanno creato tutti gli effetti grafici, compresi i personaggi del gioco).

In tali giochi, i nostri bambini sono stati coinvolti piacevolmente perché non c'erano solo delle avversità da superare, ma anche delle domande a cui rispondere per poter oltrepassare alcuni livelli.



Sull'esempio di questi giochi i ragazzi delle superiori hanno dato come compito ai bambini, da eseguire nei successivi laboratori, di pensare e realizzare l'idea di un gioco che fosse incentrato sul rispetto dell'ambiente, quindi sull'ecologia; per dare una mano hanno preparato una serie di domande, per facilitare la creazione del gioco.



Per realizzare il gioco, i bambini hanno avuto la possibilità di scegliere, lavorando in gruppo, tra due tipi di gioco, rispondendo alle domande seguenti che hanno trovato sui loro "banchi da lavoro".

## COME NASCE UN VIDEOGIOCO?

### PLATFORM / RUNNER GAME

1. Chi è il protagonista del gioco? Sono più di uno (selezionabili)?
2. Quali animazioni avrà il protagonista? (salto, sparo, sconfitta,...)
3. Quali abilità avrà il protagonista e come sarà controllato dal giocatore?
4. Qual è l'ambientazione principale del gioco?
5. Di quanti livelli è composto il gioco?
6. Che tipo di scorrimento avrà il gioco? Verticale, orizzontale?
7. Ci sono nemici da sconfiggere? E come ostacolano / interagiscono con il giocatore?
8. Ci sono ostacoli nei livelli? Come funzionano?
9. Qual è lo scopo finale del giocatore? Come si finisce il gioco?
10. Quando, come e perché si finisce un livello di gioco?
11. Come viene gestito il punteggio, la vita ed altre caratteristiche del protagonista?
12. Ci sono eventuali bonus da raccogliere?
13. Qual è il messaggio che si vuole trasmettere?
14. Qual è il target del messaggio che si vuole trasmettere?

Il primo è un videogioco a piattaforme, che implica principalmente l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme, spesso disposte su più piani. Il personaggio controllato dal giocatore si sposta sopra tali piattaforme e di solito può passare dall'una all'altra saltando oppure usando scale.

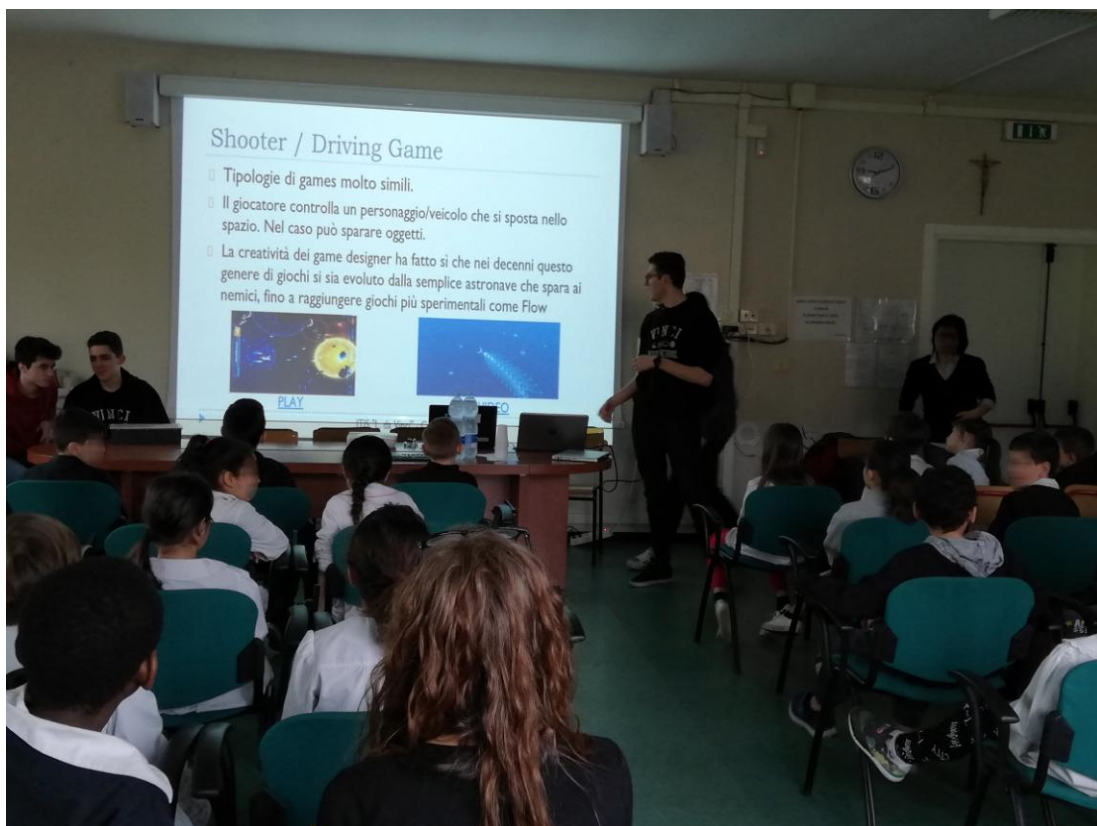


## COME NASCE UN VIDEOGIOCO?

### SHOOTER / DRIVING GAME

1. Chi è il protagonista del gioco? Sono più di uno (selezionabili)?
2. Quali animazioni avrà il protagonista? (standing, sparo, sconfitta, ...)
3. Quali abilità avrà il protagonista e come sarà controllato dal giocatore?
4. Avrà diversi tipi di sparo? Come vengono attivati?
5. Qual è l'ambientazione principale del gioco?
6. Che tipo di scorrimento avrà il gioco? Verticale, orizzontale, altro?
7. Di quanti livelli è composto il gioco?
8. Ci sono nemici da sconfiggere? E come ostacolano / interagiscono con il giocatore?
9. Ci sono ostacoli nei livelli? Come funzionano?
10. Qual è lo scopo finale del giocatore? Come si finisce il gioco?
11. Quando, come e perché si finisce un livello di gioco?
12. Come viene gestito il punteggio, la vita ed altre caratteristiche del protagonista?
13. Ci sono eventuali bonus da raccogliere?
14. Qual è il messaggio che si vuole trasmettere?
15. Qual è il target del messaggio che si vuole trasmettere?

Il secondo è di combattimento tra veicoli armati di armi come mitragliatrici, laser, missili, lanciarazzi, motoseghe, lanciafiamme, altre armi improvvisate, tentando di distruggere altri veicoli nemici dell'ecologia.



Ma, prima di iniziare tali laboratori, altri ragazzi ci hanno voluto rendere partecipi del loro progetto, presentato al concorso **Bella coopia**, promosso per le scuole superiori di Modena e Ferrara, dove si sono aggiudicati il primo posto.



Hanno spiegato che, inizialmente, hanno dato vita ad una cooperativa SNT (Sensor Network Technologies), sottolineando, ancora una volta, l'importanza del lavoro di gruppo.



Quindi, hanno progettato e realizzato **TELEBUS**, un dispositivo studiato per semplificare la vita dei passeggeri del trasporto pubblico; si tratta, in pratica, di un dispositivo di timbratura wireless che, installato ad ogni ingresso del mezzo di trasporto, consentirebbe di convalidare abbonamenti e biglietti solo passandoci vicino, senza doverli estrarre.



Hanno anche mostrato la veridicità delle loro parole chiamando qualche bambino, dandogli un biglietto da mettere in tasca e facendolo passare davanti al telebus.



*A questo punto i bambini sono stati divisi in piccoli gruppi e hanno dato spazio alla loro fantasia per creare l'idea del loro*



*gioco*

*“ecologico”, naturalmente tutti coadiuvati dai ragazzi delle superiori, che hanno agito da supervisori.*



La giornata è trascorsa diversamente dal solito: i bambini hanno sbizzarrito la loro fantasia ed hanno potuto ascoltare e toccare con mano i risultati che si ottengono con lo studio e la collaborazione ed i ragazzi sono stati soddisfatti di poter mettere a disposizione di altri alunni, seppur più piccoli, il loro sapere.

Ringraziamo, oltre che i professori ed i ragazzi dell'Istituto Tecnico Superiore "L. da Vinci" di Carpi, anche il signor Mauro Pifferi, che, grazie alla sua disponibilità ha reso possibile tutto ciò.