

Game Master

Un corso introduttivo per ragazzi su come progettare e creare un videogioco

Una breve panoramica

Il corso "Game Master" mira a sviluppare competenze digitali e creative attraverso la progettazione pratica di videogiochi e ambienti immersivi, con l'integrazione di strumenti innovativi basati sull'Intelligenza Artificiale. Durante le 30 ore previste, gli studenti impareranno a creare semplici giochi arcade utilizzando la programmazione visuale, esploreranno i principi fondamentali del Game & Level Design e si cimenteranno nella realizzazione di esperienze in 3D tramite Meta Horizon Worlds.

L'utilizzo dell'IA sarà introdotto in modo semplice e intuitivo per stimolare la creatività nella progettazione narrativa, nella generazione di elementi grafici e nella produzione di musiche ed effetti sonori. Il percorso culminerà in un'esperienza immersiva con l'utilizzo di visori di realtà virtuale.

Grazie ad un approccio pratico e interattivo, i ragazzi acquisiranno non solo competenze tecniche, ma svilupperanno anche capacità critiche, collaborative e creative, diventando così giovani creatori consapevoli di contenuti digitali avanzati.

Le attività del laboratorio

Durante il laboratorio gli studenti si cimenteranno direttamente in attività pratiche e creative; fin dalla prima lezione realizzeranno giochi arcade utilizzando una piattaforma semplice che permetta loro di programmare tramite blocchi visivi (MakeCode Arcade), creando e testando subito i propri giochi.

Proseguiranno poi inventando e personalizzando giochi da tavolo o modificando giochi già noti per comprenderne meglio la struttura, le regole e il gameplay che ne deriva.

Attraverso il disegno su carta e simulazioni pratiche, i ragazzi progetteranno ambienti e livelli di gioco, esplorando concretamente il concetto di difficoltà crescente e bilanciamento. Inoltre, esploreranno strumenti di intelligenza artificiale per generare velocemente idee originali di personaggi, ambientazioni e suoni che andranno a rendere più coinvolgenti i loro progetti.

Il corso si concluderà con una fase immersiva, dove gli studenti indosseranno visori VR per esplorare direttamente gli ambienti virtuali che hanno ideato e costruito, vivendo così in prima persona il risultato della loro creatività e del lavoro svolto.

Obiettivi Formativi

Il corso mira a far acquisire agli studenti competenze tecniche e trasversali essenziali per il loro sviluppo digitale e personale. Tra gli obiettivi principali vi sono l'acquisizione della capacità di programmare con strumenti semplici e intuitivi, la comprensione pratica delle tecniche di Game e Level Design e lo sviluppo della creatività e dello spirito critico attraverso l'utilizzo innovativo di tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale.

Il corso utilizza un approccio didattico prevalentemente pratico e interattivo, orientato all'apprendimento attraverso l'esperienza diretta. Durante le lezioni, brevi introduzioni teoriche alternate a sessioni operative consentiranno ai ragazzi di mettere immediatamente in pratica i concetti appresi. Gli studenti lavoreranno spesso in gruppo, facilitando lo scambio di idee e la collaborazione. Saranno utilizzati strumenti digitali semplici e accessibili, supportati da momenti di riflessione e discussione guidata in classe per consolidare quanto appreso.

Risorse necessarie

Per lo svolgimento efficace del corso, è richiesta la disponibilità da parte della scuola di Chromebook collegati a internet e di una LIM per dimostrazioni e attività guidate in classe. Il docente fornirà personalmente i visori di realtà virtuale necessari per le attività immersive della fase finale del corso. Tutti gli altri materiali didattici digitali utilizzati durante il corso saranno gratuiti e accessibili direttamente tramite browser senza installazione aggiuntiva.