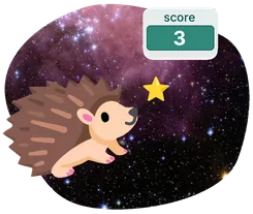
Crea un Gioco Tilt - Guida per Educatori



Panoramica
Questa attività è progettata per coinvolgere gli studenti nell'utilizzo del codice per creare un gioco mobile in cui raccolgono oggetti. Gli studenti possono interagire con il loro gioco inclinando il dispositivo (tablet o telefono cellulare).

Gli studenti possono creare progetti con qualsiasi personaggio e oggetti che immaginano, disegnando nell'editor di pittura o selezionando dalla libreria di sprite. Questo consente una grande diversità di progetti, da un'ape che raccoglie fiori da impollinare, a uno scoiattolo che raccoglie ghiande, o persino a un unicorno che raccoglie arcobaleni nello spazio.

L'attività può essere completata in 45 minuti, oppure può essere estesa per consentire un'esplorazione e un apprendimento più approfonditi.

Video di Supporto all'Attività
Il video introduttivo mostra come iniziare e poi ci sono brevi video aggiuntivi che presentano idee che gli studenti possono scegliere di aggiungere ai loro progetti..

Obiettivi di Apprendimento
- Gli studenti impareranno a utilizzare il codice per creare un gioco digitale.
- Gli studenti vivranno un'esperienza attiva e coinvolgente creando un programma informatico basato sulle loro idee e interessi.
- Gli studenti acquisiranno esperienza nel debug di un programma che hanno creato.

Livello Scolastico
Scuola primaria - classi dalla 2-5, può essere modificato per studenti più giovani o più grandi.

Durata della Lezione
45 minuti o più per avere più tempo per creare, condividere e riflettere.

Preparazione e Attrezzature Necessarie
- iPad o tablet Android o telefoni cellulari (Android OS 8+, iOS 15+)
- Installa Octo
- Studio da octostudio.org
- Video disponibili su https://octostudio.org/it/hoc/tilt-game

Lingue
L'app OctoStudio include la traduzione in più di 30 lingue.

Diapositive per Classe o Workshop

Crea un Gioco Tilt Diapositive: Se hai uno schermo grande nella tua aula, queste diapositive possono essere utili da mostrare per guidare e stimolare gli studenti.

Programma del Workshop/Classe

Durata		**Note**
10 mins	**Immagina** (Diapositive 1-4)	• Introduci il tema: Oggi creeremo un gioco in cui un personaggio si muove e raccoglie oggetti. • Riscaldamento (opzionale): Chiudi gli occhi e immagina qualcosa di sorprendente che vola nel cielo. Cosa vedi? • Mostra il video introduttivo principale per Crea un Gioco Tilt con OctoStudio.
25 mins	**Crea** (Diapositiva 4)	Chiedi: - "Quale personaggio sceglierai per il tuo progetto?" - "Quale oggetto raccoglierà?" - "Dove si svolge il tuo gioco?" Incoraggia gli studenti a iniziare a esplorare e creare con OctoStudio. Fornisci un link alla pagina Crea un Gioco Tilt con OctoStudio per guardare gli add-on.
10 mins	**Condividi** (Diapositiva 5)	• Cosa hai creato? • Qual è qualcosa che hai scoperto o un problema che hai risolto? • Se avessi più tempo, cosa potresti aggiungere o cambiare?

Collegamenti al curriculum

ISTE: Knowledge Constructor; Creative Communicator

K12 Computer Science Framework: Creazione di artefatti computazionali; Test e perfezionamento di artefatti computazionali

Processo di Apprendimento Creativo
Questa attività è progettata per supportare gli studenti nel creare a proprio ritmo.

L'app OctoStudio è progettata per supportare il processo di apprendimento attraverso la sperimentazione. Raccomandiamo di consentire agli studenti di avere tempo per provare diversi blocchi e numeri, notando ciò che accade e rivedendo e aggiungendo al loro progetto man mano che procedono.

Incoraggiamo anche l'apprendimento tra pari e la collaborazione, con gli studenti che creano e imparano gli uni dagli altri. Gli studenti possono condividere un dispositivo, alternandosi per creare una creatura su un tablet condiviso.

Accessibilità
Per utilizzare OctoStudio con un lettore di schermo, attiva VoiceOver (iOS) o TalkBack (Android) nelle impostazioni del dispositivo. Al momento, alcune delle principali funzioni di OctoStudio sono utilizzabili con un lettore di schermo.

Puoi attivare o disattivare gli effetti sonori per i blocchi di codice nelle impostazioni di OctoStudio. Questa funzione riprodurrà un suono per ogni blocco visivo quando il codice viene eseguito. (Se attivi un lettore di schermo, OctoStudio attiverà automaticamente gli effetti sonori per i blocchi di codice.)