



Unione Europea  
P.O.N. - "Competenze per lo Sviluppo" (FSE)  
P.O.N. - Ambiente per l'apprendimento (FESR)  
D.G. Occupazione, Affari Sociali e pari Opportunità  
D.G. Politiche Regionali



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV  
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei  
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale



LICEO STATALE CLASSICO – LINGUISTICO – SCIENZE UMANE

“Publio Virgilio Marone”

Via Flavio Gioia n° 16 - 80062 Meta (NA) TELEFONO: 0818786662 FAX: 0818088291

E-mail Istituzionale [napc130004@istruzione.it](mailto:napc130004@istruzione.it)

Codice scuola NAPC130004 – CODICE FISCALE: 82007990631

LICEO CLASSICO LINGUISTICO SCIENZE UMANE  
"P. V. MARONE" - META (NA)  
Prot. 0004720 del 05/12/2019  
08 (Uscita)

AVVISO N. 256

AGLI STUDENTI DEL LICEO CLASSICO COMPUTAZIONALE  
AGLI ALUNNI DI TUTTI GLI INDIRIZZI  
E PER LORO TRAMITE ALLE FAMIGLIE

**Oggetto: Progetto “Game Design- App e videogames” a.s. 2019/20**

Si comunica alle SSLL che sono aperte le iscrizioni al progetto **Game Design- App e videogames** rivolto a 25 studenti di tutti gli indirizzi, in particolare il 60% dei posti è riservato agli alunni del Liceo Classico computazionale, il restante 40% agli alunni degli altri indirizzi. Il corso ha una durata di 30 ore suddiviso in 15 incontri da 2 h ciascuno.

Generalmente i videogiochi e le app vengono usati per creare divertimento, ma in questo caso l'ottica è quella di crearlo attivamente con spirito d'iniziativa e in un contesto collaborativo sviluppando la competenza digitale nelle sue quattro dimensioni:

- tecnologica, intesa come capacità di esplorare nuovi contesti tecnologici;
- cognitiva, intesa come capacità di analizzare, selezionare e valutare il potenziale delle tecnologie;
- etica, per imparare a usare le tecnologie in modo consapevole e responsabile tenendo in considerazione i diritti, i doveri, le diversità, le norme e i rischi della rete;
- sociale, per divenire consapevole del proprio ruolo di cittadino (digitale), di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale.

Quindi più che parlare di “uso” dei videogiochi e criticarne l'abuso, la scuola secondaria di 2° grado potrebbe proporre la programmazione. Programmare un videogioco con spirito d'iniziativa e creatività, non significa promuovere il gioco e il divertimento, ma risolvere problemi, creare comunicazione, produrre procedure e soluzioni per far funzionare un meccanismo ludico che in questo caso diventa educativo.

Per le adesioni compilare il modulo allegato da consegnare il segreteria didattica e per qualsiasi informazione rivolgersi alle Prof.sse Aversa, Coppola, Mastellone

Meta, 03/12/2019



La Dirigente Scolastica  
Immacolata Arpino

***Progetto "Game Design- App e videogames" a.s. 2019/20***

NOME.....

COGNOME.....

CLASSE.....

INDIRIZZO .....

DATA,.....

FIRMA

.....