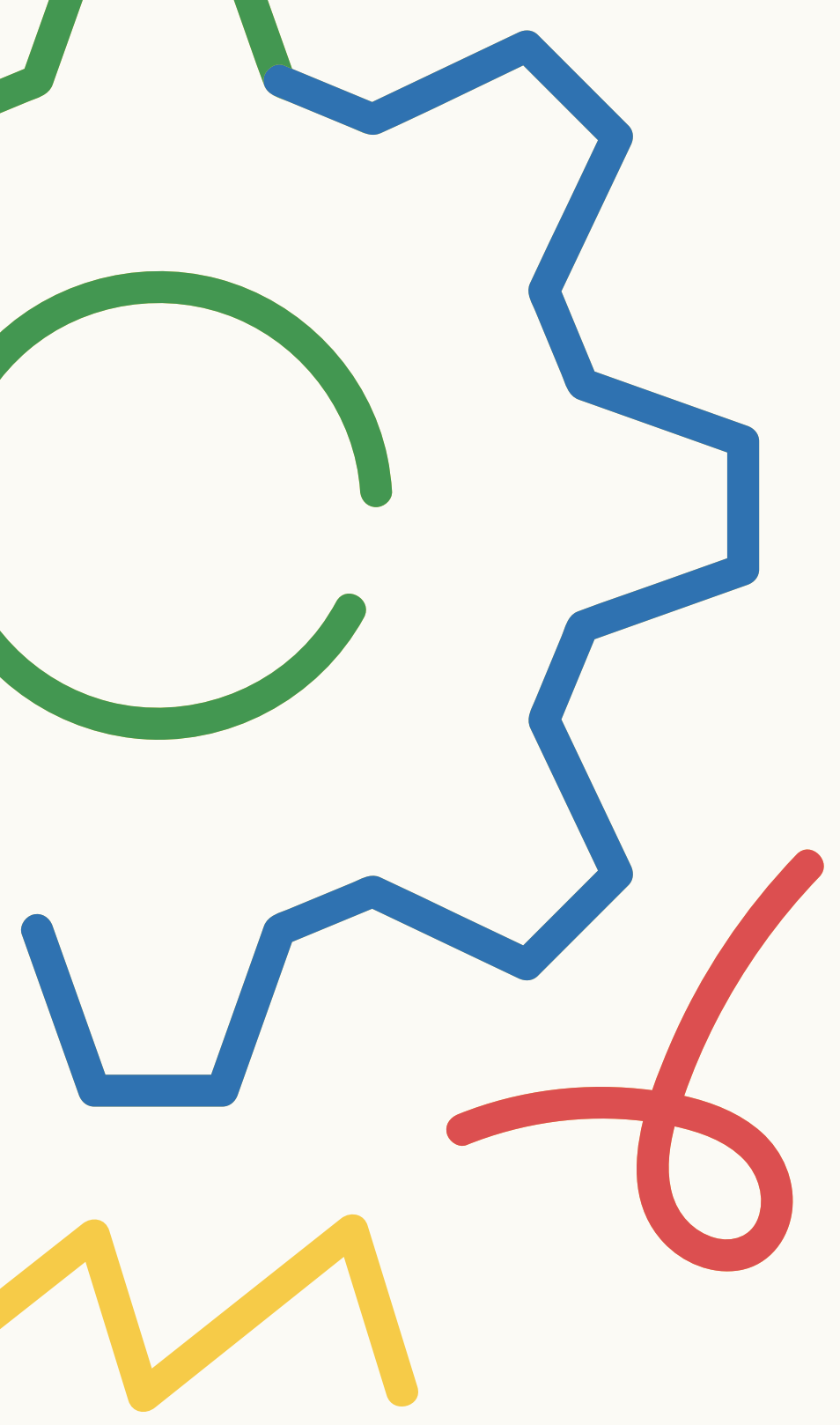




DAL CONCEPT AL GIOCO: UNA TESTIMONIANZA SULL'INSEGNAMENTO DELLA PROGRAMMAZIONE ATTRAVERSO IL GAME MAKING NEI CODING CAMP IBRIDI

Corrado Cristallo – c.cristallo6@studenti.uniba.it
Alessandro Pagano – alessandro.pagano@uniba.it
Veronica Rossano – veronica.rossano@uniba.it

Università degli Studi di Bari – Dipartimento di Informatica

01 Introduzione

L'insegnamento della programmazione a scuola è spesso troppo teorico e poco coinvolgente. Il progetto europeo OSCAR risponde con coding camp ibridi basati sui serious games, offrendo una piattaforma inclusiva che rende l'apprendimento digitale più pratico e motivante. Nella presente ricerca è stato promosso un coding camp ibrido, basato sullo sviluppo di serious games con GDevelop.

02 Obiettivo

L'iniziativa mirava a favorire l'apprendimento della programmazione attraverso un'esperienza breve ma intensiva, che unisse teoria e pratica. Il fine era mostrare come il game making possa diventare un potente strumento didattico per stimolare creatività, collaborazione e pensiero computazionale.

03 Metodologia

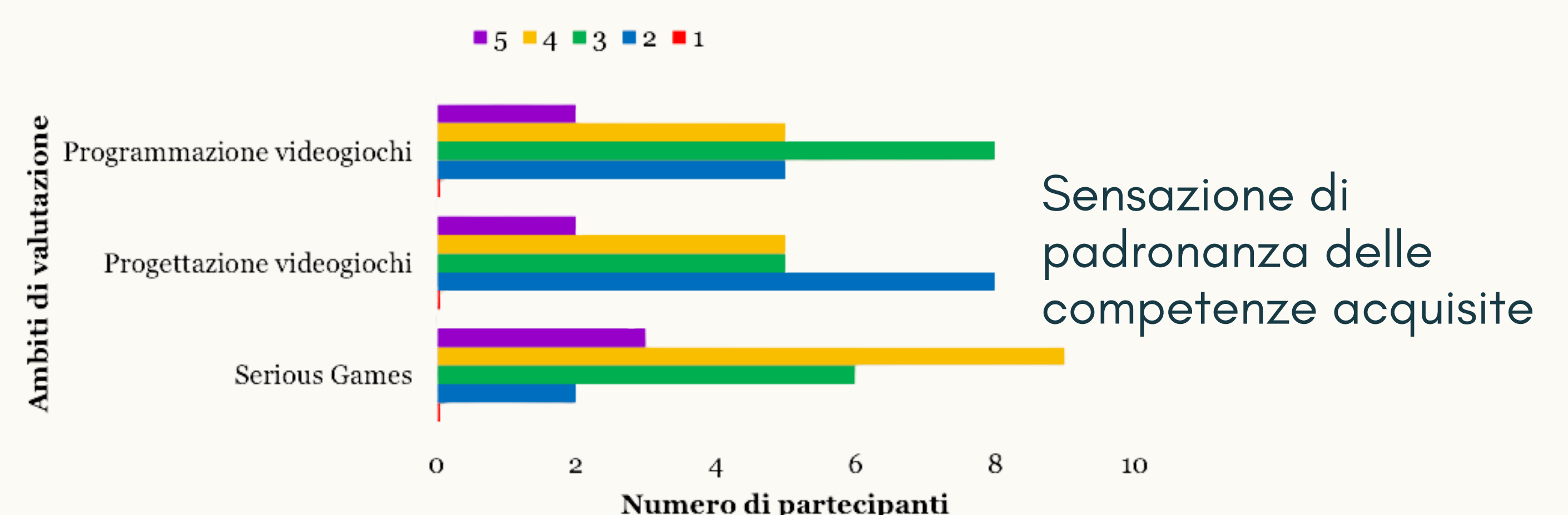
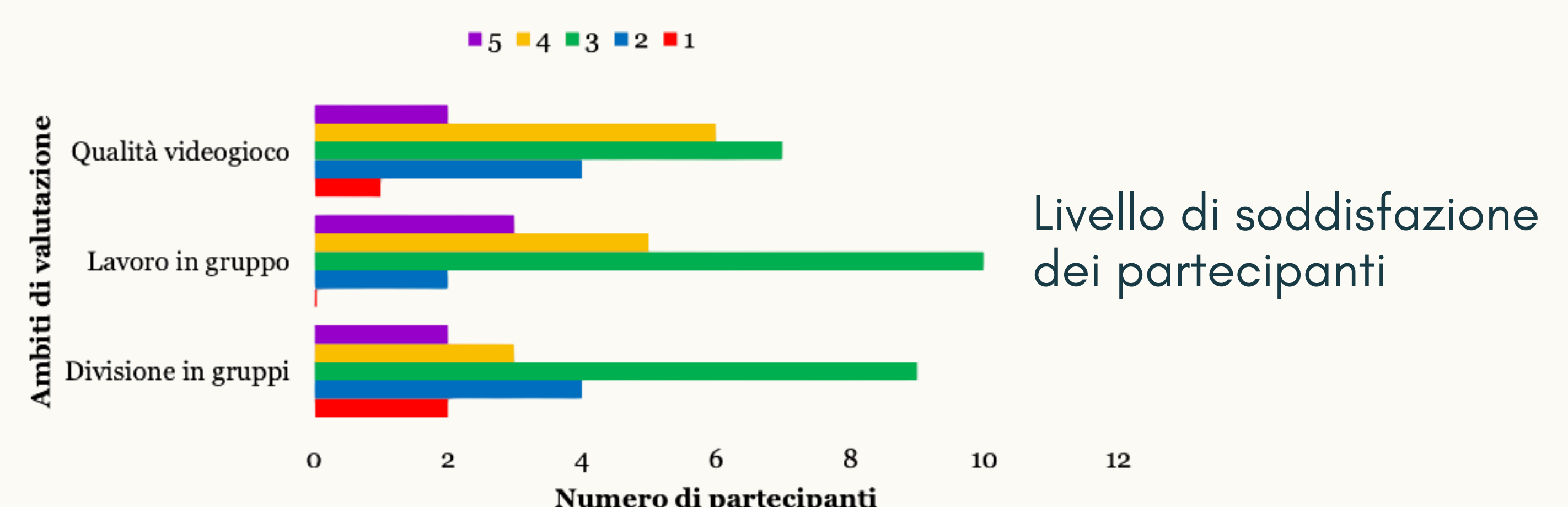
Il percorso, ispirato al costruzionismo, si è articolato in quattro giornate (12 ore totali), alternate tra presenza e remoto. Gli studenti hanno lavorato in piccoli gruppi alla progettazione e realizzazione di un videogioco educativo, supportati da sei video tutorial su concetti chiave di informatica e dall'assistenza continua di tutor.

04 Risultati

Hanno partecipato 26 studenti, suddivisi in otto team. Solo tre gruppi sono riusciti a sviluppare un prototipo giocabile, mentre altri hanno presentato concept incompleti. I questionari finali hanno evidenziato livelli medi di soddisfazione e competenze percepite, con un maggiore engagement durante le attività pratiche rispetto alle spiegazioni teoriche.

05 Analisi

L'esperienza ha mostrato punti di forza e criticità. Positivi l'approccio hands-on, l'uso di strumenti visuali accessibili e la resilienza dimostrata dagli studenti nell'adattarsi ai problemi tecnici. Limiti principali sono risultati la durata troppo ridotta, la motivazione non sempre alta e il periodo scolastico scelto, che hanno inciso sulla qualità dei prodotti finali.



06 Conclusioni

Il coding camp ha dimostrato che il game making può rendere l'apprendimento dell'informatica più concreto, creativo e coinvolgente. Per massimizzare l'impatto educativo, sarà necessario ampliare la durata, selezionare studenti motivati e collocare i camp in contesti extracurricolari. Il gioco, se ben progettato, non distrae: orienta, educa e stimola l'immaginazione.



3^a edizione
Salerno, 3-5 ottobre 2025

- [1] Fronza, I., Corral, L., & Iaccarino, G. (2024). Nurturing hybrid work literacy in upper secondary schools: Selecting the best hybrid work configuration for coding camps. In Proceedings of the 2024 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) (pp. 1-9). IEEE. <https://doi.org/10.1109/FIE61694.2024.10893177>
- [2] Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2015). Constructionist gaming: Understanding the benefits of making games for learning. Educational Psychologist, 50(4), 313-334. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1124022>
- [3] Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas. Basic Books.
- [4] Porras, J., Happonen, A., Knutas, A., Khakurel, J., Ikonen, J., & Herala, A. (2019). Code camps and hackathons in education: Literature review and lessons learned. In Proceedings of the 52nd Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) (pp. 7750-7759). IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.24251/hicss.2019.933>
- [5] Wing, J. M. (2006). Computational thinking. Communications of the ACM, 49(3), 33-35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- [6] Katsantonis, M. N., Kotini, I., Fouliras, P., & Mavridis, I. (2019). Conceptual framework for developing cyber security serious games. In Proceedings of the 2019 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON) (pp. 872-881). IEEE. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2019.8725061>