

## Scienze e Tecnologia

Competenze digitali

### Agenzie

Muvia srl

### Ordini scolastici

Scuola secondaria I grado,  
Scuola secondaria II grado

### Classi

Scuola sec. I grado classe I,  
Scuola sec. I grado classe II,  
Scuola sec. I grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe I,  
Scuola sec. II grado classe II,  
Scuola sec. II grado classe III,  
Scuola sec. II grado classe IV,  
Scuola sec. II grado classe V

### Anno scolastico

2026/27

# 122 - Creazione di un videogioco con l'I.A.

## Finalità

- Educare all'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale come strumento creativo e non solo tecnologico
- Stimolare la creatività nella progettazione di storie, personaggi e ambientazioni originali
- Sviluppare competenze digitali di base, come la programmazione a blocchi e l'uso di strumenti IA
- Promuovere il lavoro di gruppo e le capacità di problem-solving
- Collegare il pensiero computazionale alla creatività, attraverso un approccio pratico e coinvolgente.

## Referente

Federica Cavalieri  
Tel.: 333/3536414  
E-mail: info@muvia.it

## Modalità di prenotazione

Adesione.  
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare le date.  
È importante indicare nella scheda di prenotazione un recapito telefonico personale o facilmente raggiungibile.

## Modalità di pagamento

È possibile effettuare il pagamento tramite bonifico bancario in seguito al ricevimento della fattura.

## Documentazione

Guide rapide all'utilizzo degli strumenti di IA scelti. Accesso a strumenti online gratuiti o account predisposti per l'utilizzo delle piattaforme IA selezionate. Slide di sintesi delle fasi del progetto per facilitare il ripasso e la consultazione autonoma.

## Note

Il percorso dovrà svolgersi in un'aula informatica con collegamento Internet. Nel caso di prenotazione da parte di più classi dello stesso istituto, le attività saranno organizzate nella stessa giornata, al fine di ottimizzare tempi e risorse.

## Caratteristiche

**Titolo:** Incontro con i docenti

**Descrizione:**

Incontro online con i docenti finalizzato a illustrare obiettivi, strumenti e modalità del percorso, fornendo indicazioni pratiche per il corretto svolgimento delle attività in classe.

**Dove:** Online

**Tempi:** 1 h

**Costo:** Gratuito

**Obbligatoria:** No

---

**Titolo:** Incontro e Laboratorio

**Descrizione:**

Il progetto prevede un percorso articolato in 4 incontri rivolto a studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, finalizzato alla creazione di un semplice videogioco sfruttando strumenti di intelligenza artificiale. I ragazzi impareranno a ideare un concept di gioco, a progettare personaggi e ambientazioni, e a realizzare grafiche e testi grazie all'uso guidato di IA generative. Successivamente, assembleranno il loro gioco su una piattaforma di sviluppo facilitato. Il percorso, di natura laboratoriale, promuove creatività, logica, collaborazione e familiarizzazione con le nuove tecnologie.

**Metodologia**

Incontro 1: Ideazione

Introduzione al concetto di videogioco e brainstorming in piccoli gruppi. Utilizzo di un assistente IA per aiutare a definire trama, regole e personaggi del gioco. Schematizzazione delle idee su carta o su un'apposita piattaforma online.

Incontro 2: Creazione delle risorse grafiche e narrative

Introduzione agli strumenti di IA per la generazione di immagini. Creazione di personaggi, ambientazioni e oggetti di gioco tramite IA. Scrittura dei testi di dialogo o descrizione utilizzando IA assistita.

Incontro 3: Sviluppo del gioco

Introduzione a piattaforme o ambienti di sviluppo semplificato con supporto IA. Assemblaggio degli elementi grafici e narrativi all'interno della piattaforma. Programmazione dei movimenti, delle interazioni e delle regole di gioco mediante la logica a blocchi.

Incontro 4: Rifinitura e presentazione

Miglioramenti grafici e narrativi. Presentazione dei progetti finali alla classe, con breve spiegazione del processo creativo.

**Approccio didattico:** learning by doing, lavoro cooperativo in piccoli gruppi.

**Dove:** A scuola - Aula informatica

**Tempi:** 4 incontri di 2 h ciascuno, per un totale di 8 ore

**Costo per classe:** 360 €

**Obbligatoria:** Sì

---