

Progetto: realizzazione di un Dobble di classe

Lo studio dell'epica classica può essere un po' faticoso ed allora abbiamo pensato di renderlo divertente.



Tutti i ragazzi hanno giocato a Dobble ed è venuto spontaneo provare a realizzarne uno. La docente ha pensato che estrarre i contenuti principali o comunque iconici dai testi sarebbe stato un lavoro coinvolgente per gli alunni tuttavia, la difficoltà di rendere icona/simbolo i disegni sarebbe stata una bella sfida: e così è stato

I ragazzi hanno prodotto 57 icone ed il logo, le docenti hanno trovato un software che ha prodotto la combinazione delle immagini sulle carte utilizzando l'algoritmo necessario per rendere il prodotto finale il più simile possibile al gioco originale.

Le icone sono state disegnate e colorate dai ragazzi, poi sono state scannerizzate e ridotte alla giusta dimensione e con la risoluzione richiesta dal software. Gli alunni hanno scelto assieme le icone raffiguranti i personaggi/oggetti che ognuno avrebbe dovuto rappresentare.

Il 5 aprile 2024 è arrivato il prototipo; stiamo cercando un modo per realizzarne almeno 30 copie per poi fare un torneo gli ultimi giorni di scuola. Purtroppo ci siamo accorti che il software non aveva correttamente sviluppato il gioco poiché non funzionava, allora ci siamo rivolti alle docenti che modificando le nostre icone ha reso funzionante il gioco e hanno stampato la copia finale.

Una volta arrivato il prodotto finale abbiamo provato a giocare ed ha avuto successo. Finalmente abbiamo il nostro Epic Dobble !

Pensieri degli alunni:

Questo progetto ha stimolato la nostra creatività, aiutandoci a imparare l'epica e facendoci divertire molto durante la realizzazione.

È stato molto divertente realizzare le immagini perché abbiamo cercato di disegnare i personaggi anche come ce li immaginavamo avendo pochi riferimenti.

Questo è stato un progetto che non è servito solo a noi ma che ci auguriamo servirà ad altri ragazzi per imparare l'epica divertendosi.

