

Abstract

L'informatica ed i suoi derivati sono ormai onnipresenti nella quotidianità di ognuno ed in particolare dei più giovani che frequentano la scuola dell'obbligo con tanti nuovi strumenti digitali a supporto della loro formazione scolastica, soprattutto se di indirizzo informatico. Questa tesi si vuole concentrare sull'impiego di tali strumenti nell'ambito dell'insegnamento ed in particolare sui benefici dello storytelling come applicazione di Gamification, dando vita al digital storytelling, a supporto dell'insegnamento del linguaggio di programmazione C, facendo leva sulla capacità di un racconto ben strutturato di far immergere gli alunni non solo nella storia ma anche nel contenuto formativo che da essa ne deriva. Per concretizzare quanto detto, è stata sviluppata un'estensione per IDE capace di presentare un tutorial posto sotto forma di storia giocabile che porterà l'utente ad apprendere il linguaggio C, portando a compimento un arco narrativo mediante la risoluzione di task basate sulla scrittura di codice in linguaggio C, potendo sfruttare direttamente un IDE anziché filtrare l'apprendimento attraverso interfacce. Tutto ciò non è soltanto possibile grazie alla presenza dello storytelling come tecnica di gamification, ma anche grazie a una classifica globale che sfrutta la competizione per spingere a migliorare il proprio punteggio. "Linus e le avventure informatiche" si presenta come un'alternativa appassionante e colorata all'insegnamento del linguaggio di programmazione C mostrando buoni risultati nei neofiti ma anche nei più esperti incuriositi dalla risoluzione dell'arco narrativo