

<https://www.schoolmakerday.it//maker-summer-camp-2023/>

## Maker Summer Camp Code Treasure Hunt

Code Hunting Games è un gioco digitale basato sullo schema della classica “caccia al tesoro”, durante il quale i giocatori si dividono in squadre e si sfidano alla ricerca di tappe e nella soluzione di enigmi basati su concetti di coding.

Il terreno di gioco può essere qualsiasi. I giocatori si spostano sul terreno di gioco seguendo un percorso che è indicato dai QR Code posizionati nelle tappe. Per ottenere la posizione della tappa successiva i giocatori devono risolvere un quesito di coding secondo le regole di CodyRoby e CodyMaze.

La tappa successiva viene fornita sotto forma di mappa GPS e foto del luogo. I giocatori seguendo le indicazioni del GPS devono raggiungere la tappa successiva e scansionare il QR Code; se il percorso è giusto viene fornito l'indizio della tappa successiva altrimenti vengono riproposte le indicazioni.

Al termine del gioco l'app rilascia un **attestato** nominale di completamento del Code Treasure Hunt.

### Terreno di gioco

Nel MSC Code Treasure Hunt il terreno di gioco è il Parco del Cavaticcio nel retro del Mambo. L'immagine seguente mostra il posizionamento delle tappe.



Le denominazioni delle tappe sono:

- 1 – Inizio – Gradinata
- 10 – Ingresso Cavaticcio destra
- 11 – Ingresso Cavaticcio sinistra
- 12 – Aiuola melograno
- 13 – Monumento Pomodoro
- 14 – Panchina
- 15 – Ingresso Mambo
- 16 – Monumento Ruota
- 17 – Monumento Freak Antoni
- 2 – Fine – Arena

Ad eccezione delle tappe 1 e 2 che sono sempre rispettivamente prima ed ultima, le altre tappa vengono proposte in modo casuale in ordine diverso per ogni squadra.

I QR Code necessari per il gioco sono disponibili nel documento:

<https://www.schoolmakerday.it/treasurehunt/doc/QR-MS23.pdf>

In alternativa al QR Code è possibile avviare il gioco visitando l'URL:

<https://www.schoolmakerday.it/treasurehunt/webclientMS23/>

### **Requisiti**

I seguenti requisiti devono essere soddisfatti da almeno una persona per ogni squadra di partecipanti (il cosiddetto “caposquadra”).

- Smartphone o tablet (con batteria carica )
- GPS
- Connessione dati
- Scanner di QR Code.

Poiché è probabile che i giocatori non abbiano uno smartphone o comunque non abbiano la connessione dati ogni squadra, dotata di un tablet della scuola sarà accompagnata da un mentor che dovrà fornire il tethering al tablet ma non dovrà dare suggerimenti di gioco se non in caso di difficoltà dei componenti della squadra.

### **Obiettivo del gioco**

Raggiungere il tesoro nel più breve tempo possibile.

## Game Play

Il gioco inizia sempre dalla tappa 1 dove il giocatore deve scansionare il QR Code di avvio. La scansione fornisce l'indirizzo di una web app che all'avvio chiede di fornire il nome della squadra ed il numero dei componenti.

Successivamente la web app propone un semplice quesito di coding a scelta multipla.

Se la risposta è corretta vengono fornite le indicazioni per la prima tappa (mappa GPS e foto del luogo). La squadra deve raggiungere la tappa e scansionare il QR Code che si trova su uno scatolone.

Se si è arrivati nella giusta posizione viene proposto un nuovo quesito mentre se la posizione è sbagliata vengono riproposte le indicazioni per trovare la tappa.

Si procede in questo modo percorrendo, in ordine casuale, tutte le 8 tappe distribuite nel parco. Risolvendo il quesito dell'ultima tappa viene fornita l'indicazione della tappa finale (Arena) con un ultimo quesito e la consegna dell'attestato e del premio (un pin del Maker Summer Camp)

---

Maker Summer Camp Code Treasure Hunt è rilasciato con licenza MIT da IIS Belluzzi-Fioravanti Derivato da MIT Alessandro Bogliolo Università do Urbino [  
<http://codemooc.org> ]