NOV 2020

# **SCUOLA** ITALIANA MODERNA

Rivista per la scuola primaria

## SPECIALE

# COMPIT DI REALTÀ

- L'AUTUNNO TRA TINKERING E CODING
- EDUCAZIONE CIVICA: LINGUA E CITTADINANZA
- COSTRUIAMO UN LIBRO
- MINIOLIMPIADI **DELLA MATEMATICA**
- DIARIO DI VIAGGIO: COME STUDIARE UNA REGIONE





#### MATERIALI

- un paio di fogli di cartoncino colorato o bianchi
- forbici
- fermacampioni
- matita
- pennarelli di diversi colori
- colla stick

di lavorare sia con il tinkering sia con il coding, quindi, in modalità unplugged e plugged. Useremo come filo conduttore il tema dell'autunno, costruendo alcune immagini di zucche prima con l'impiego del cartoncino, poi con Scratch, che ci aiuterà ad animarle.

delle attività graduali che ci permettano

#### **PRIMO STEP • COSTRUIAMO UNA ZUCCA**

Prendiamo il foglio di cartoncino e disegniamo cinque cerchi allungati (ellissi), li coloriamo di arancione e li ritagliamo. Successivamente li incolliamo uno dopo l'altro come in **Figura 1**.



Disegniamo altre parti della nostra zucca, per abbellirla:

- il gambo;
- un paio di occhi;
- una bocca sorridente.

Incolliamo il gambo sul retro e pratichiamo tre piccoli fori sulla zucca che ci serviranno per collegare con i fermacampioni gli occhi e la bocca.

La **Figura 2** mostra come potrebbe essere il risultato finale.



#### **STEP 2 • UNA ZUCCA PAZZERELLA**

Disegniamo sul secondo cartoncino altri occhi e bocche da utilizzare al posto di quelli inseriti nello step precedente. Perché non utilizzare delle forme un po' strane? Divertiamoci a creare e sostituire occhi e bocca creando sempre nuovi volti per la nostra zucca.

Nelle **Figure 3-4** proponiamo un paio di versioni.





Figura 4

### STEP 3 • UNA ZUCCA CON SCRATCH

Apriamo Scratch, togliamo il gattino e creiamo uno nuovo **sprite**. Ci spostiamo nei **costumi** e iniziamo a realizzare la nostra zucca, come abbiamo fatto nella versione cartacea:

- disegniamo cinque cerchi;
- li allunghiamo;

Figura 3

- li coloriamo di arancio o di qualunque altro colore desideriamo;
- aggiungiamo il gambo e utilizziamo le diverse funzioni disponibili nell'editor di Scratch per spostare in avanti o indietro i vari elementi (**Figura 5**).



anno 128 • © Editrice La Scuola

Poi creiamo uno nuovo sprite per gli occhi e realizziamo differenti costumi (**Figura 6**). Infine creiamo un terzo sprite con i costumi per le bocche (**Figura 7**).



#### **SUGGERIMENTO**

- Se è la prima volta che lavoriamo con Scratch, online è disponibile la visione di queste videoguide.
- Facciamo in modo che tutti i costumi siano posizionati al centro dello spazio dove disegniamo; lo possiamo fare utilizzando il mirino dell'editor:



#### STEP 4 • ANIMIAMO LA ZUCCA

Iniziamo a costruire il codice per combinare i vari costumi degli occhi e della bocca:

quando si preme il tasto o ▼ passa al costume seguente	<ul> <li>Selezioniamo lo sprite degli occhi e clicchiamo sulla scheda Codice.</li> <li>Inseriamo i due blocchi qui a lato.</li> <li>Ogni volta che premeremo il tasto 0 della tastiera, verrà cambiato il costume.</li> </ul>
quando si preme il tasto b ▼ passa al costume seguente	<ul> <li>Selezioniamo poi lo sprite della bocca e inseriamo i medesimi blocchi degli occhi.</li> <li>In questo caso, invece, il costume cambierà quando premeremo il tasto B.</li> </ul>

19



Per cambiare gli occhi, useremo il **tasto O** oppure faremo un clic con il tasto sinistro del mouse sullo sprite del pulsante **Occhi**.

Per cambiare la bocca, useremo il **tasto B** oppure faremo un clic con il tasto sinistro del mouse sullo sprite del pulsante **Bocca**.

#### CONCLUSIONI

Come abbiamo visto in questo tutorial, e come vedremo nei prossimi numeri di Scuola Italiana Moderna, possiamo costruire delle **attività che coinvolgano diverse abilità e competenze**.

Il coding, come strumento, potrebbe essere solo uno degli step di un percorso più ampio e un approccio diverso di un medesimo argomento che ci permette di acquisire ulteriori competenze.

Potete trovare lo script di Scratch a questo **indirizzo**. Come sempre, vi suggerisco di apportare tutte le modifiche che volete al progetto proposto: fatelo vostro e hackeratelo!

anno 128 • © Editrice La Scuola