

Scuola Italiana Moderna

3

RIVISTA PER LA SCUOLA PRIMARIA

- DigCompEDU:
ESSERE DOCENTI NEL XXI SECOLO
- CACCIA AL 10!
- INSEGNIAMO I DIRITTI AI BAMBINI
- LET'S DISCOVER ENGLISH CULTURE

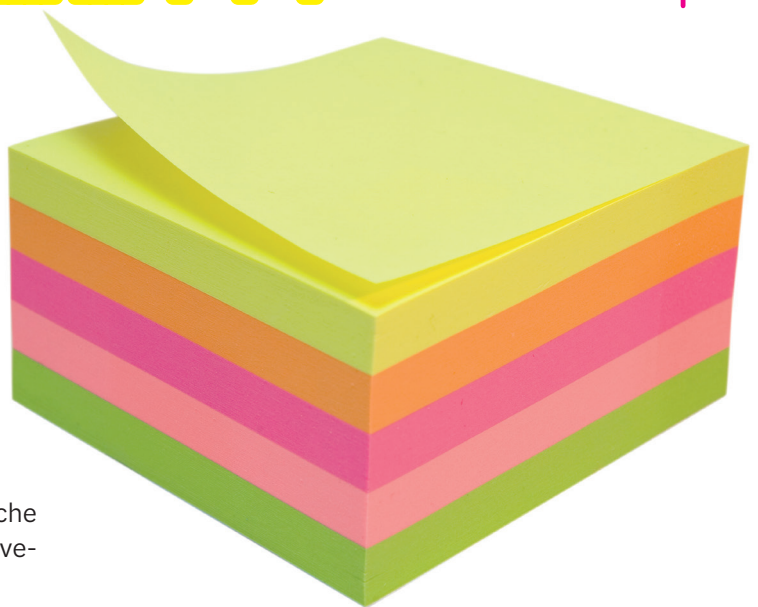
SPECIALE
**Diritti
dell'Infanzia
e dell'Adolescenza**



REALIZZIAMO UN CUBO... CON I FOGLIETTI ADESIVI

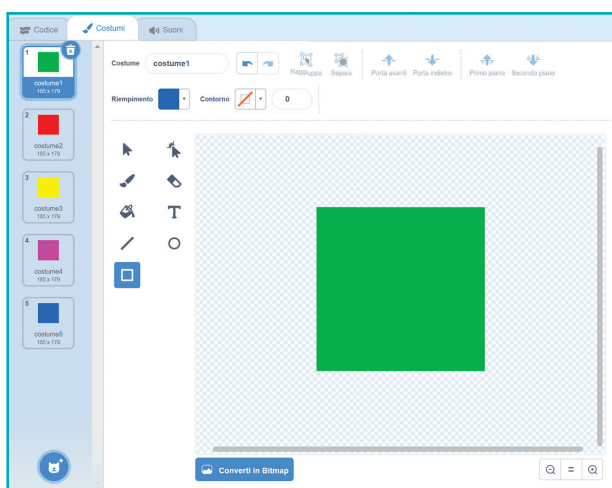
Antonio Faccioli
Formatore e volontario
CoderDojo

Il nostro nuovo tutorial di questo mese si ispira ai cubi di foglietti adesivi. Prendiamo un blocchetto e osserviamo com'è fatto: quelli di colori diversi sono divertentissimi!

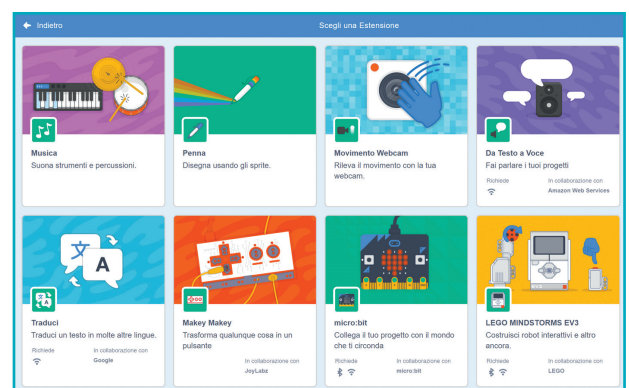


PREPARIAMO L'AMBIENTE

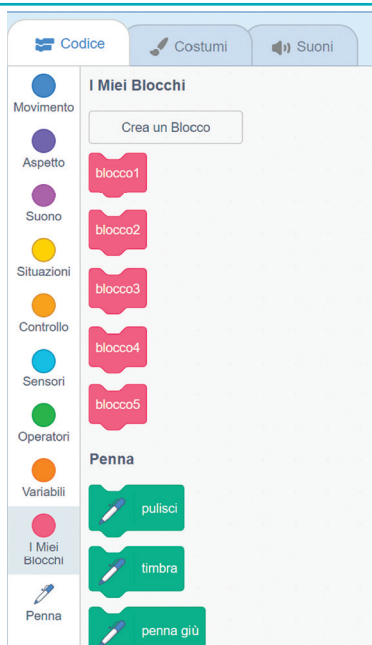
Eliminiamo il gattino e creiamo un nuovo *sprite* che chiameremo "Post-it". Dovrà avere **5 costumi**, ovvero **cinque quadrati di colore diverso**:



Aggiungiamo, quindi, i blocchi **penna**, che ci serviranno a creare i vari foglietti del cubo:



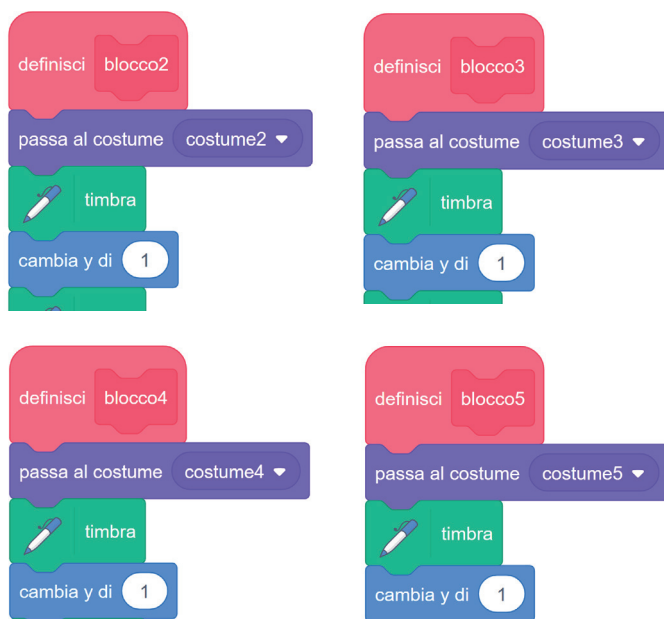
CREIAMO I DIVERSI LIVELLI



Clicchiamo su **I Miei Blocchi** e creiamo **5 blocchi**.
Nel modello in figura, sono stati nominati **blocco1**, **blocco2** ecc.

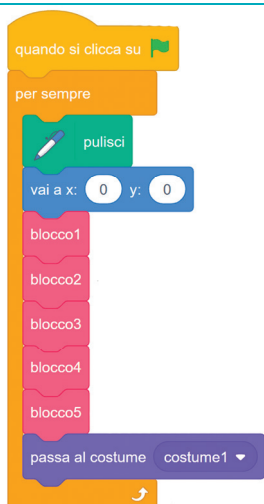
Per ogni blocco creato dovremo inserire nella zona del codice **definisci blocco1**, **definisci blocco2**, **definisci blocco3** ecc.

Prendiamo il primo di questi e inseriamo i blocchi **passa a costume 1** e, in successione, **10 coppie di timbra e cambia y di 1**. Questa sequenza ci permetterà di creare il primo strato di foglietti colorati.



Dovremo fare la stessa cosa per ogni **definisci blocco**. Alla fine del lavoro dovremmo trovarci in una situazione simile a quella della figura. Per ogni sequenza dobbiamo modificare il blocco **passa al costume** con un **costume** diverso: **costume2**, **costume3** ecc.

COSTRUIAMO IL CUBO

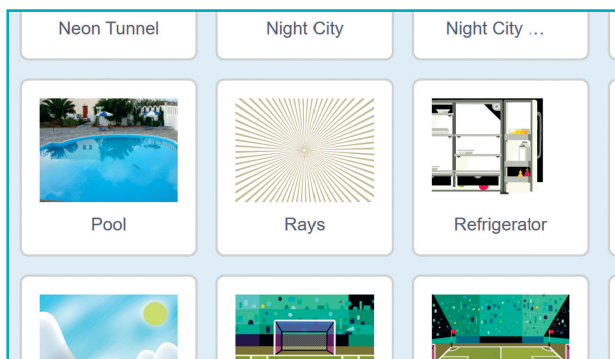


Inseriamo la sequenza mostrata nella zona del codice e poi premiamo sulla **bandiera verde**. Se abbiamo seguito correttamente la procedura, dovremmo vedere apparire un cubo.

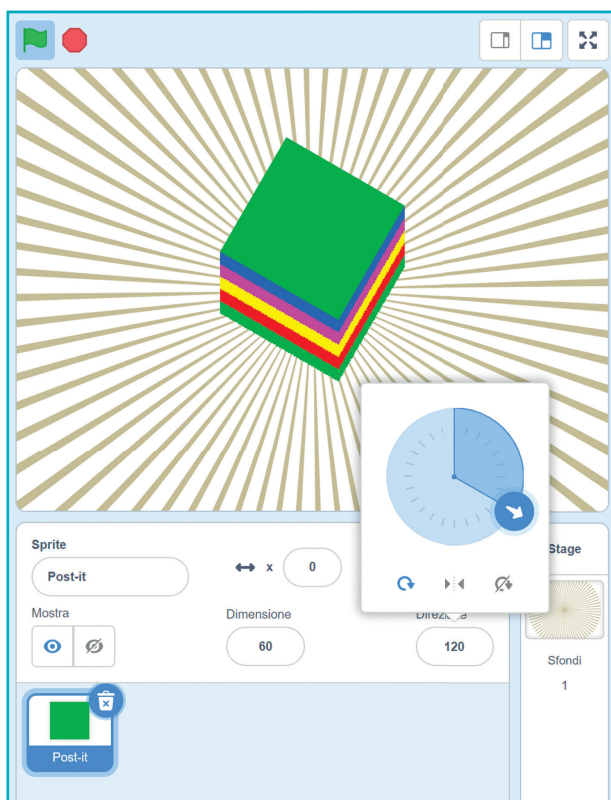
Prestiamo attenzione all'uso dei blocchi utilizzati per creare i vari livelli: possiamo cambiarne l'ordine per modificare la successione dei colori.

FACCIAMO QUALCHE PICCOLA MODIFICA

Aggiungiamo uno sfondo per mettere in evidenza il nostro cubetto. In questo caso abbiamo utilizzato uno di quelli presenti nella **libreria di Scratch: Rays**.



Modifichiamo anche l'inclinazione, per dare maggiore profondità e sfruttare l'effetto ottico, in modo da visualizzare meglio il cubo.



Per fare questo, sfruttiamo i controlli di direzione di Scratch.

IL CUBO PUÒ RUOTARE!



Aggiungiamo nella sequenza sotto la **bandiera verde** i blocchi mostrati in figura.

In questo modo, utilizzando le **freccie destra** e **sinistra** della nostra tastiera, potremmo far ruotare il cubo e vederlo con angolazioni diverse.



CONCLUSIONI

Potete vedere il lavoro completo [qui](#).

È possibile modificare il nostro progetto per utilizzarlo su qualsiasi dispositivo senza tastiera (come il tablet). Come? Per esempio, sfruttando la soluzione che avevamo utilizzato nel primo tutorial di quest'anno scolastico.

Lascio a voi il compito di hackerare il nostro semplice e divertente script.

