

TITOLO ATTIVITÀ: COD...ing per i Bronzi di Riace

TEMPI (Durata stimata):	DESTINATARI (Età):	STRUMENTI
2 ore	Alunni e docenti della scuola primaria, secondaria di I grado, secondaria di II grado, CPIA	Scratch



I.C. Montebello Jonico - Motta S. Giovanni
Scuola Secondaria 1° grado
di Saline Joniche (RC)

COD...ING
PER I **BRONZI DI RIACE**

CodeWeek.  

Gli alunni della classe 3C realizzeranno un'animazione utilizzando la programmazione a blocchi di SCRATCH e programmando racconteranno la bellezza e la storia del proprio territorio animando i Bronzi di Riace, simbolo della città di Reggio Calabria

Obiettivi di apprendimento, abilità e competenze

L'obiettivo principale è quello di imparare a programmare una semplice storia con Scratch, che potrebbe essere utilizzata in ogni classe della scuola primaria/secondaria di I grado/secondaria II grado/CPIA

Attività e ruoli

Gli studenti acquisiranno familiarità con alcune nozioni come:

- creazione di una sequenza di istruzioni che controllano il comportamento del programma;

Gli insegnanti danno istruzioni e forniscono assistenza e feedback quando necessario.

Materiale occorrente:

- computer (almeno 1 ogni 2 studenti)
- connessione Internet al link <https://scratch.mit.edu/>
- un proiettore può essere utile, ma non è indispensabile

Spazio di apprendimento

Aula scolastica con i dispositivi digitali es. LIM/Digital Board/Monitor Touch

Descrizione dell'attività

In questa attività gli studenti impareranno come realizzare una storia utilizzando la programmazione a blocchi di Scratch.

Il seguente progetto può essere usato come spunto per le proprie creazioni e quelle dei propri allievi:

<https://scratch.mit.edu/projects/747403743/>

Si può anche "remixare" per usarlo come modello. Per vederlo in funzione, cliccare sulla bandiera verde. Appaiono i Bronzi di Riace che raccontano la propria storia, attraverso diverse scene e con vari dialoghi, un sottofondo musicale e una frase finale con la voce degli alunni.

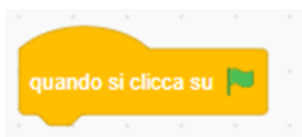
Fasi dell'attività:

1^ STEP

- Breve lezione introduttiva per mostrare il funzionamento del programma da utilizzare: **Scratch**, un linguaggio di programmazione con una semplice e intuitiva metodologia a blocchi.
- Gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi, devono progettare una storia e ricercare e selezionare i materiali utili.
- Creare un account andando sul sito <https://scratch.mit.edu>, facendo clic su **Unisciti alla comunità di Scratch** nell'angolo in alto a destra dello schermo per iniziare a **creare un nuovo account**.
- Per programmare una storia cliccare su "Crea"
- Eliminare lo sprite predefinito, ovvero il gatto Scratch e scegliere un nuovo sprite facendo clic su "Scegli uno sprite" e su "Importa Sprite" e caricare il personaggio o i personaggi preferiti (i Bronzi di Riace in questo caso) scegliendoli dal computer.
- Scegliere uno sfondo o diversi sfondi da utilizzare facendo clic su "Importa sfondi" e assegnandogli ad ognuno un nome per poterli richiamare con facilità al momento opportuno.

2^ STEP

Andare alla categoria "Situazioni" (*azioni che provocano reazioni da parte dei personaggi*), che contiene i relativi blocchi. Scegliere il blocco **"Quando si clicca sulla bandiera verde"**, Tutti i progetti di Scratch iniziano a funzionare cliccando sulla bandiera verde. Trascinare il blocco nell'area **"Script"** del personaggio.

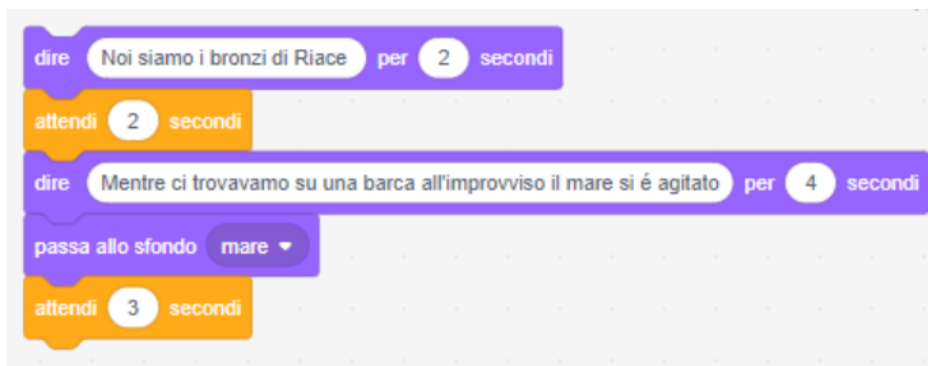


Inserire nell'area dello script i blocchi per animare i Bronzi: farli parlare e muovere.

Scrivere quello che si vuole che dicano i personaggi.

(Prima di iniziare a muovere e incastrare blocchi, è necessario selezionare lo sprite al quale si vuole assegnare le istruzioni)

Per cambiare lo Sfondo utilizzare il blocco "Passa allo sfondo" e selezionare lo sfondo desiderato dal menu che si apre

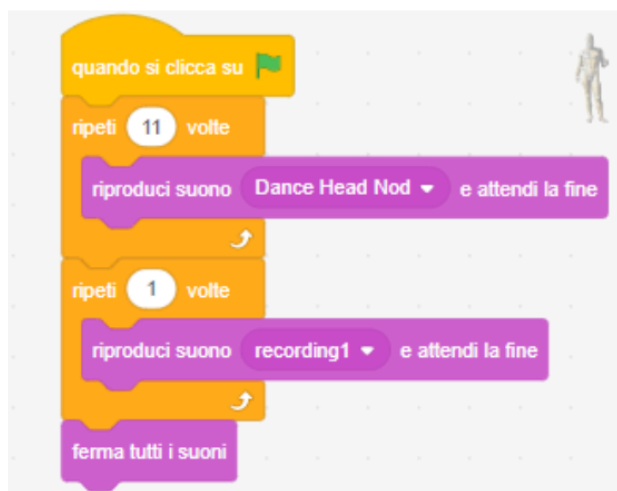


Per fare entrare in scena un personaggio utilizzare il blocco "Scivola in"; cambiare il numero dei secondi per scivolare più o meno velocemente.



3^ STEP

Registrare la propria voce per far parlare un personaggio: Scegliere uno sprite, Cliccare **Suoni**, Scegliere **Registra** dal menù, e una volta finito, cliccare Salva.



4^ STEP

Una volta completato il progetto, è possibile condividerlo con tutti gli utenti della **comunità di Scratch** online, cliccando sul pulsante **condividi**.

Documentazione attività: link dell'attività svolta in classe

- ❖ <https://scratch.mit.edu/projects/747403743/fullscreen/>
- ❖ [video clip dell'esperienza/attività](#)
- ❖ [documentazione completa](#)
- ❖ <https://codeweek.eu/view/463635/coding-per-i-bronzi-di-riace-italia-codetocode>

Valutazione

Gli studenti possono valutare i propri progetti utilizzando il sito web Dr Scratch: <http://www.drscratch.org/>