



PENSIERO COMPUTAZIONALE & SCRATCH PER RACCONTARE EMOZIONI

Percorso effettuato dalla classe 1° H Liceo
Linguistico – Liceo Niccolò Machiavelli – Roma

nella settimana dal 7 al 13 dicembre 2015 dell’Ora del
Codice (docente leader: prof.ssa Giovanna Di Campli –
docenti di supporto M.R. Fasanelli – G. Pastore

ALGORITMO & PROGRAMMAZIONE

- Cos'è un algoritmo ?
- Quali sono le sue caratteristiche?
- Il diagramma di flusso per rappresentare un algoritmo

Gli alunni apprendono i concetti fondamentali della programmazione

Discutendo casi concreti

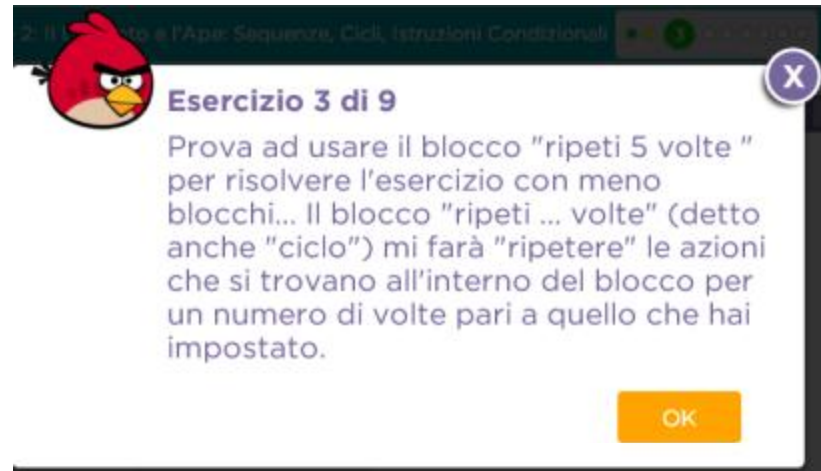
LE STRUTTURE DI CONTROLLO PRINCIPALI

- Sequenza
- I cicli
- Selezione

Si apprendono attraverso il sito

<http://www.programmailfuturo.it>

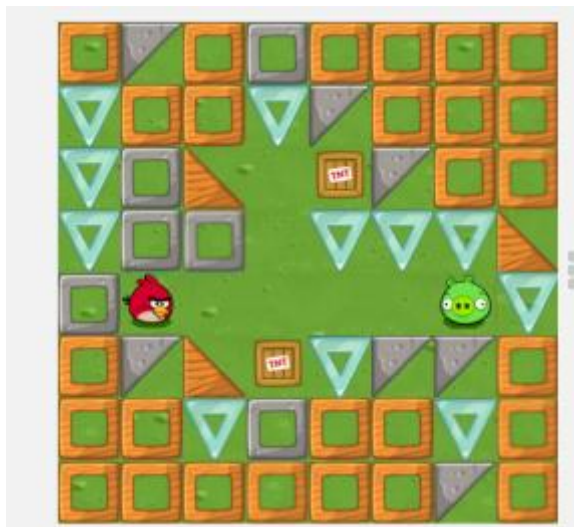
I CICLI: IL LABIRINTO – RIPETO N VOLTE



Esercizio 3 di 9

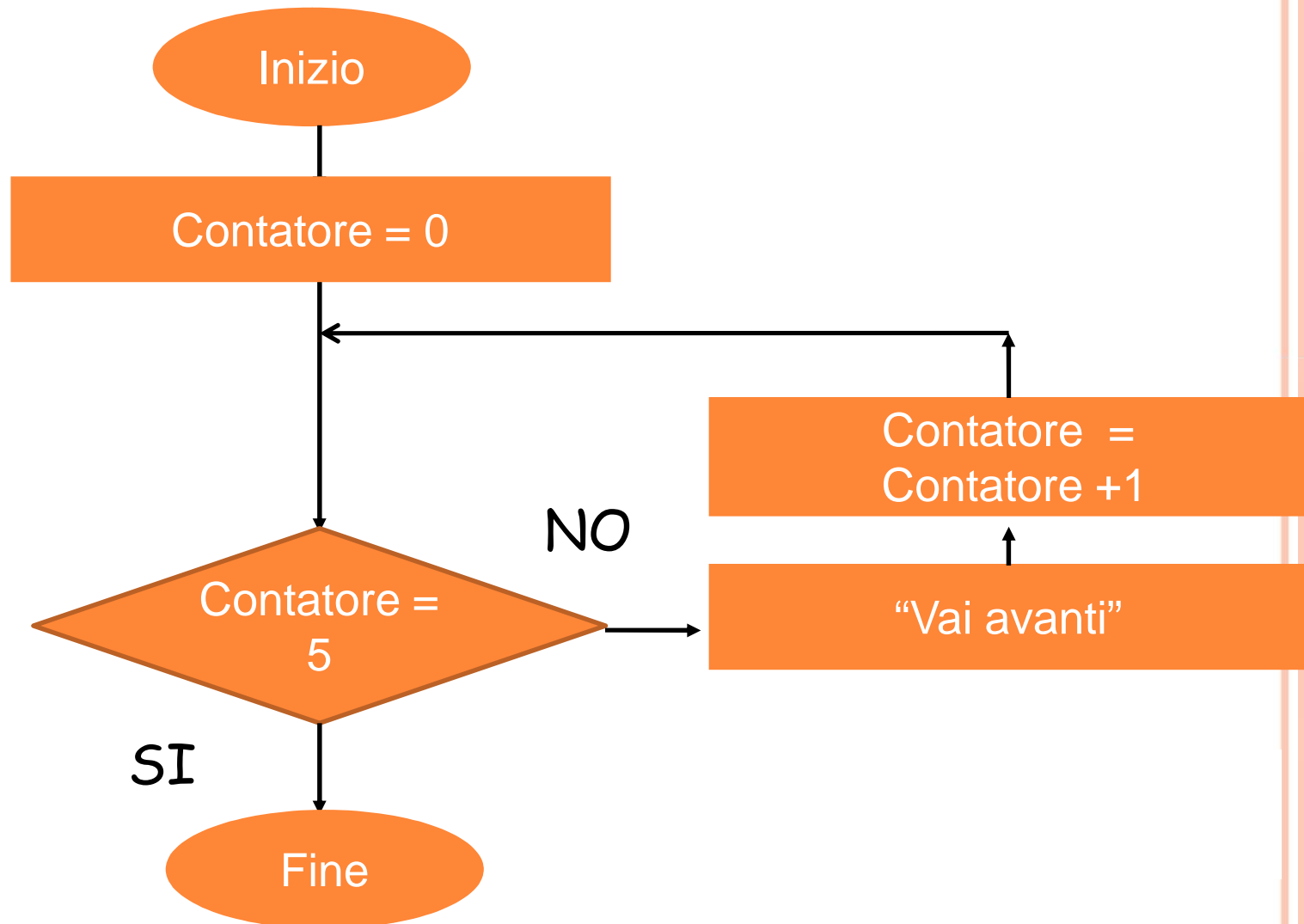
Prova ad usare il blocco "ripeti 5 volte" per risolvere l'esercizio con meno blocchi... Il blocco "ripeti ... volte" (detto anche "ciclo") mi farà "ripetere" le azioni che si trovano all'interno del blocco per un numero di volte pari a quello che hai impostato.

OK

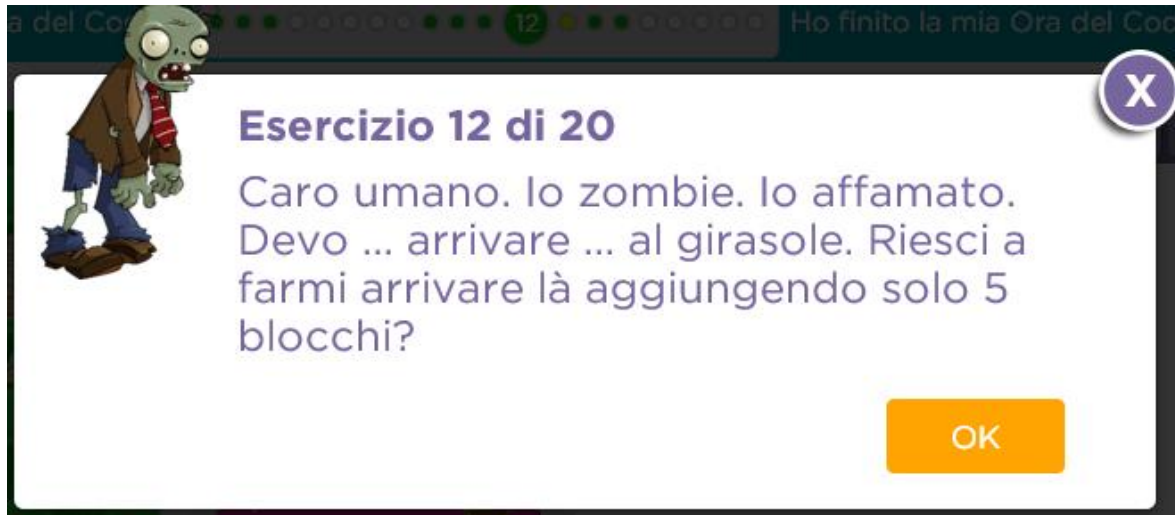


```
quando si clicca su "Esegui"  
ripeti 5 volte  
esegui vai avanti
```

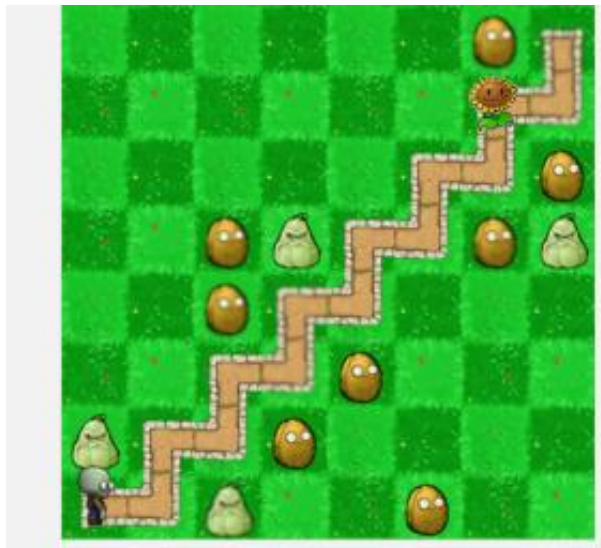
I CICLI: IL LABIRINTO – RIPETO N VOLTE



I CICLI: LO ZOMBIE – RIPETO FINO A QUANDO ...

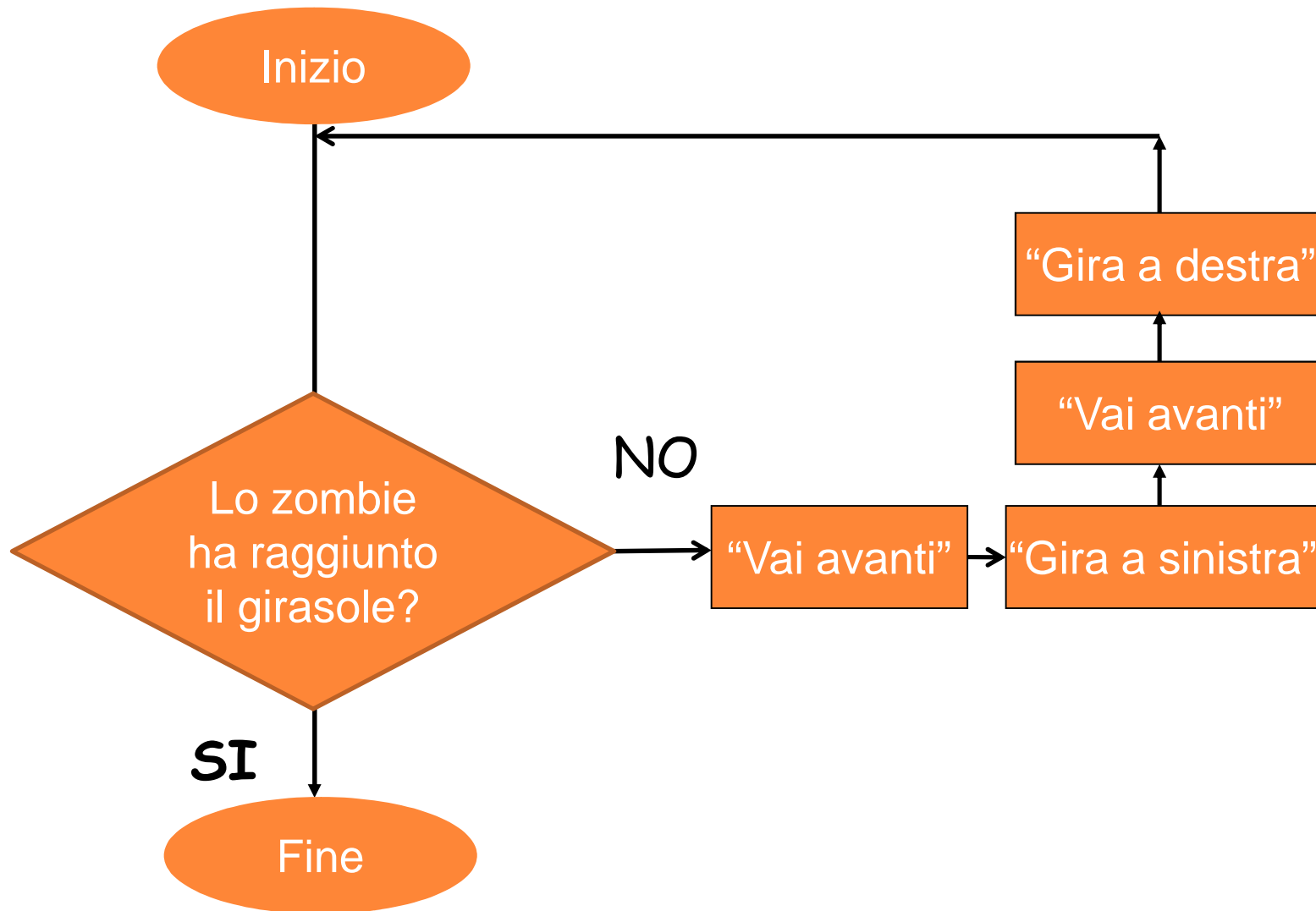


A screenshot of a game dialog box. On the left is a zombie character wearing a brown suit and a red tie. To the right of the character, the text reads: "Esercizio 12 di 20" followed by "Caro umano. Io zombie. Io affamato. Devo ... arrivare ... al girasole. Riesci a farmi arrivare là aggiungendo solo 5 blocchi?". At the bottom right of the dialog is an orange "OK" button. The dialog has a close button (an 'X' in a circle) in the top right corner.



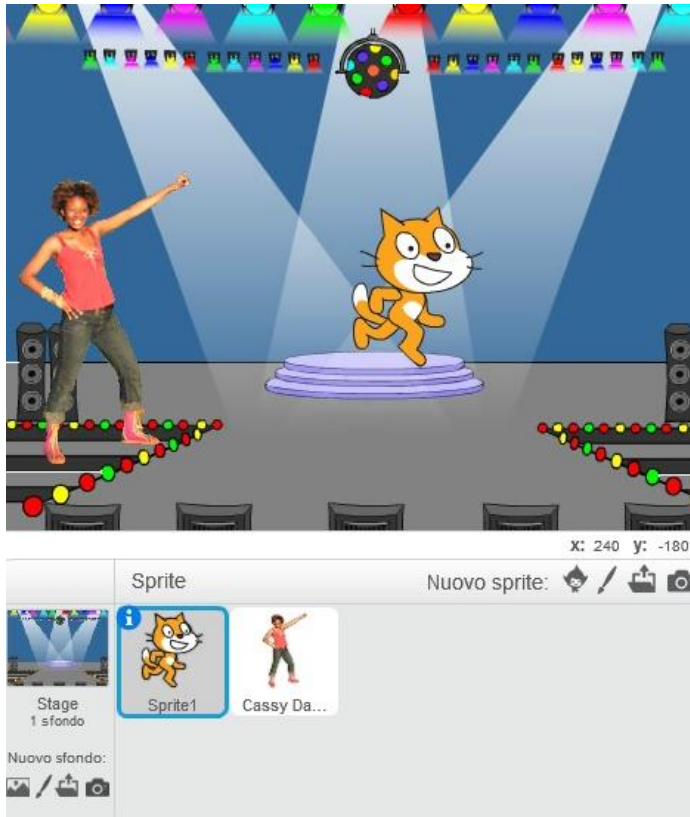
```
quando si clicca su "Esegui"  
  ripeti fino a che   
    esegui   
      vai avanti  
      gira a sinistra ◻  
      vai avanti  
      gira a destra ◻
```

I CICLI: LO ZOMBIE – RIPETO FINO A QUANDO ...



INTRODUZIONE A SCRATCH

Gli alunni interagiscono con gli elementi fondamentali



- Sprite
- Stage
- Script








UN APPROCCIO MULTILINGUE

Scratch per un approccio ad un laboratorio multilingue.

Gli studenti lavorano su un esercizio in cui un personaggio li accompagna nella visita di alcune città europee.

Si potrà scegliere le città dove si parlano le varie lingue studiate

Sprite/Stage	Script
 <p>Sfondo "bandiera"</p>	<pre> quando si clicca su passa allo sfondo bandiera quando si clicca su produci suono miao mostra vai a x: -120 y: -90 dire Ragazzi, vedrete alcune città dell'Europa! per 4 secondi produci suono miao ripeti 10 volte fai 5 passi passa al costume seguente dire clicca avanti per 4 secondi </pre>
 <p>gatto</p>	<pre> quando si clicca su mostra quando si clicca questo sprite nascondi passa allo sfondo madrid </pre>
 <p>pulsante</p>	<pre> quando si clicca su nascondi passa allo sfondo madrid </pre>
 <p>Sfondo "Madrid"</p>	<pre> quando si clicca su nascondi quando lo sfondo passa a madrid mostra </pre>
	 <p>ragazzo</p>

LA SCHEDA DEL MODELLO - 1





Si lavora su

Sincronizzazione dei messaggi

Suoni

Cambio di stage

Iterazione

Sprite/Stage	Script
 <p>gatto</p>	<pre> quando lo sfondo passa a madrid vai a x: -100 y: -90 dire Ragazzo! Sai che città è questa? per 2 secondi invia a tutti domande </pre>
 <p>ragazzo</p>	<pre> quando ricevo domanda passa al costume 1080 top & step dire Certo! per 2 secondi dire Madrid per 2 secondi ripeti 10 volte fai 2 passi passa al costume seguente fai 20 passi fine fai una pausa di 2 battute passa allo sfondo Credits </pre> <pre> quando lo sfondo passa a Credits nascondi </pre>
 <p>Sprite</p>	<pre> quando lo sfondo passa a Credits nascondi </pre>
 <p>Sfondo "Credits"</p>	<pre> quando lo sfondo passa a Credits produci suono clapping </pre>

LA SCHEDA DEL MODELLO -2

Si lavora
su

Sincronizzazione
dei messaggi

Suoni

Cambio di stage

Iterazione

AL LAVORO INSIEME





STORYTELLING

Gli alunni sono pronti per raccontare cooperativamente

con Scratch

un'emozione

su un testo in inglese letto nell'ambito del progetto

Read on for eCLIL



STORYTELLING

Read on for
eCLIL