

CODE IS COOL

Metodologia per una didattica creativa e per competenze

Materiali #giorno2

Istruzioni per l'uso delle Gallerie/Studio e iscrizione alla community.

La Galleria, o Studio in inglese, è lo spazio dove gli utenti possono raccogliere i propri progetti e/o quelli degli altri utenti

Come fare per inserire progetti nelle gallerie:

- Entra nel sito della *Community* di Scratch (<https://scratch.mit.edu>) con le tue credenziali. Se non fossi ancora iscritto, clicca su Unisciti alla Comunità e segui la procedura, oppure chiedi un Account Docente a questo link <https://scratch.mit.edu/educators/>
- Crea un nuovo progetto e poi condividilo cliccando su “Condividi” in alto a destra nel tuo progetto;
- **Seleziona la galleria** (**nel nostro caso** <https://scratch.mit.edu/studios/3546592/>)
- Selezionando *Aggiungi Progetti* si apre in basso una barra dove è possibile selezionare il proprio progetto (o uno tra i preferiti, oppure uno tra gli ultimi visitati) o si può inserire l'url del progetto in alto al centro (copia e incolla l'indirizzo del progetto semplicemente dalla barra di navigazione)

Ricorda: Si può aggiungere un progetto ad uno studio se sei il proprietario dello stesso, oppure se il proprietario ti dà il permesso come curatore o se il proprietario ha dato la disponibilità a chiunque di inserire progetti nella sua galleria

Interazione tra gli sprite per gestire narrazioni e cambi di scena

Interazione tra *sprite* utilizzando i tempi di attesa

L'interazione tra *sprite* consente di creare animazioni in cui le azioni dei personaggi sono avviate nella sequenza decisa dal programmatore. Con questa tipo di controllo, ad esempio, è possibile creare dialoghi tra *sprite*. Questa modalità è adatta per brevi sequenze ed è consigliata per i primi approcci alla sequenzialità da parte degli studenti, in particolar modo dei più piccoli.

Script dello sprite che avvia la conversazione:



Script del personaggio che attende 3 secondi prima di parlare



Interazione con il **Broadcast** (messaggio inviato a tutti)

L'istruzione <*invia a tutti messaggio...*> consente di gestire l'interazione tra gli *sprite* e programmare, quindi, azioni che vengono effettuate in sequenza in tempi diversi ed eventualmente da *sprite* diversi. Rispetto al blocco <*attendi ... secondi*>, descritto sopra, questo comando permette di creare lunghe e complesse sequenze di interazione tra *sprite*, evitando la misurazione dei tempi di attesa. Il testo del messaggio da inviare inserendolo nel blocco <*invia a tutti messaggio...*> è scelto da chi progetta il programma, cliccando nel menù a tendina e scegliendo "nuovo messaggio" (fig. 1); a questo punto si apre la finestra in cui scrivere il messaggio (fig. 2). Si suggerisce, per praticità, di scegliere una frase o una parola che possa essere associata al personaggio o all'azione successiva: se si vuole che l'azione passi a Droppy oppure ad una seconda scena dell'animazione, allora il messaggio può essere "Droppy" oppure "fine scena 1". Nel caso di un dialogo con domande e risposte, nel messaggio si può inserire la stessa domanda (figure 3 e 4).

In sintesi il funzionamento è il seguente: quando un personaggio A vuole passare l'azione ad un personaggio B o a tutti i personaggi del progetto, si inserisce nella programmazione il blocco del gruppo *Situazioni* <*invia a tutti messaggio ...*>.

L'azione degli altri *sprite* è attivata utilizzando il blocco *<quando ricevo messaggio ...>* che si trova anch'esso in *Situazioni*.

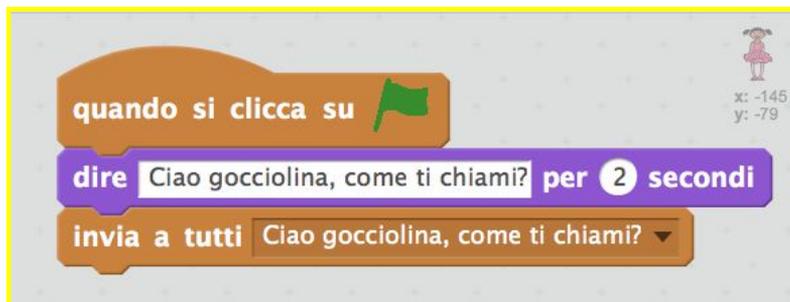
Di seguito gli script necessari per una realizzare una interazione semplice. La sequenza può continuare aggiungendo blocchi di invio e ricezione messaggi.

Figura 1 Menù a tendina per inserire il messaggio personalizzato

Figura 2 Finestra per scrivere il messaggio

Figura 3 Invio del messaggio

Figura 4 Avvio dell'azione alla ricezione del messaggio



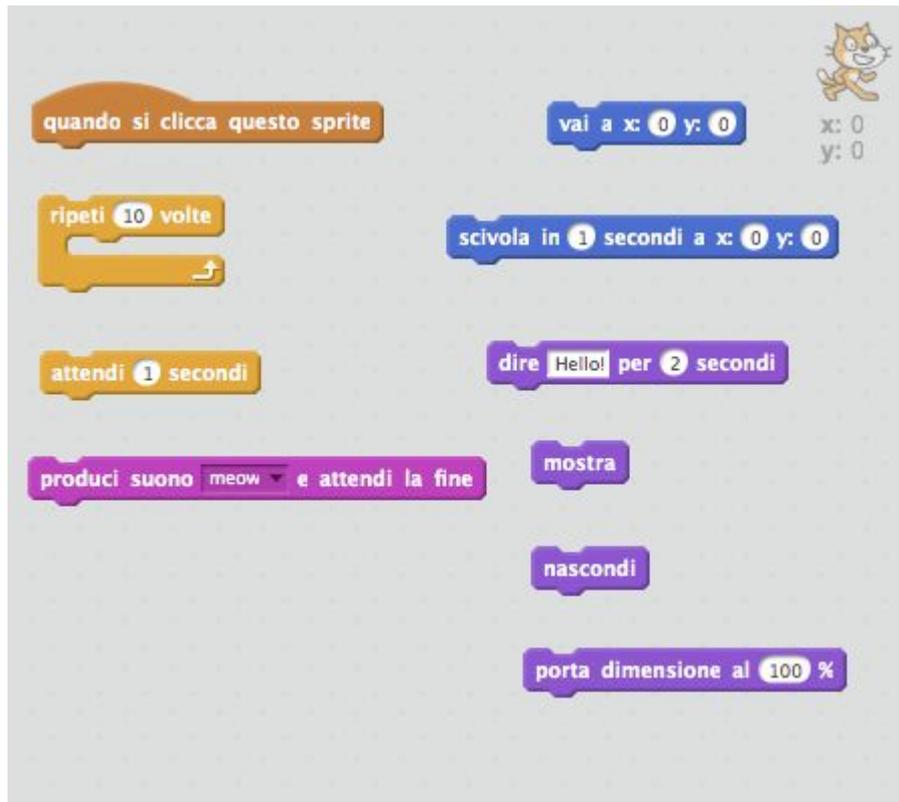
Sfida 10 blocchi

La sfida 10 blocchi (ten blocks challenge) è un'attività ideata dallo Scratch Team. Essa consiste nella richiesta di creare un progetto Scratch utilizzando SOLO i 10 blocchi proposti, usandoli TUTTI almeno una volta.

La sfida è vedere come la creatività possa essere stimolata in situazioni di scarsità di risorse e con dei vincoli. Nella galleria

<https://scratch.mit.edu/studios/475480/projects/> si possono vedere progetti realizzati utilizzando solo i 10 blocchi consentiti dalla Sfida.

Pronti a creare fantastici progetti?
Ecco i 10 blocchi da utilizzare.



Se stai lavorando online, quando il progetto è completo inseriscilo nella galleria <https://scratch.mit.edu/studios/475480/projects/> seguendo le istruzioni che trovi al primo punto di questi materiali.