

CODE IS COOL

Metodologia per una didattica creativa e per competenze

#giorno4

Il gioco

In questa lezione scopriremo come realizzare un videogioco con Scratch, partendo dal remix delle cartoline interattive realizzate nel #giorno3. Quello che caratterizza il nostro videogioco è la presenza del punteggio che si ottiene inserendo nel programma una Variabile.

1. Gioca con videogiochi condivisi nella community di Scratch

In Fondo al mar <https://scratch.mit.edu/projects/14759947/>

Maze/Labirinto <https://scratch.mit.edu/projects/11414041/>

Pong <https://scratch.mit.edu/projects/10128515/>

2. Remixiamo una cartolina di auguri interattiva

- Vai al progetto che trovi a questo link <https://scratch.mit.edu/projects/90372252/>, è una delle cartoline di auguri interattiva creata da un corsista di *Coding for fun*;
- accedi con il tuo account alla *community* di Scratch;
- clicca su “Guarda dentro” che trovi in alto a destra;
- inserisci delle modifiche a tuo piacere;
- inserisci il codice per trasformare la cartolina interattiva in un videogioco a punti:
 - vai sul gruppo di script “Variabili e liste”, quindi clicca su “Crea variabile” per tutti gli sprite. Dai il nome alla variabile, in questo caso puoi usare Punti o Score
 - utilizza i nuovi “blocchi” variabile che hai creato e inseriscile nello *sprite* Creature (o nello sprite “principale”)



- inserisci il codice per far nascondere i Flocchi di neve quando vengono toccati dallo *sprite* Creature (o dallo *sprite* “principale”)



- inserisci **livelli al videogioco** utilizzando il cambio di sfondo quando si raggiunge un certo punteggio (occorre aver inserito almeno due sfondi)



Durante la settimana ti suggeriamo di:

- Creare un semplice videogioco;
- Aggiungere il progetto alla nostra galleria
- Creare un progetto che potrebbe essere proposto nella tua disciplina

Suggerimenti metodologici per **realizzare in classe videogiochi** seguendo un percorso strutturato in fasi:

- ricerca e organizzazione delle informazioni necessarie alla progettazione del gioco, delle sue regole, degli ambienti, suoni, contenuti;
- analisi collettiva degli elementi del gioco: scopo, regole, sfide, livelli, punti, difficoltà, ricompense, divertimento;
- scrittura del codice per realizzare il videogioco;
- condivisione dei progetti;
- gioco libero.