

LEZIONE 1

About me: mi presento con il coding

In questa lezione utilizzeremo insieme Scratch, software di programmazione visuale, per la realizzazione di una presentazione di se stessi e delle proprie passioni. Come si possono utilizzare e combinare immagini e suoni per creare una interazione che racconti qualcosa di te e delle tue passioni?

“About me: mi presento” è un’ attività che può essere utilizzata in classe con gli studenti di tutte le età. Il codice utilizzato non è particolarmente complesso e dunque può essere proposta anche come attività iniziale. E’ possibile, comunque, creare progetti “About me” con codici via via sempre più complessi

1. Esploriamo progetti esempio “About me”

Progetti

<https://scratch.mit.edu/projects/54930316/>

<https://scratch.mit.edu/projects/56031600/>

Gallerie/studio

<https://scratch.mit.edu/studios/1000022/>

<http://scratch.mit.edu/studios/208598/projects/>

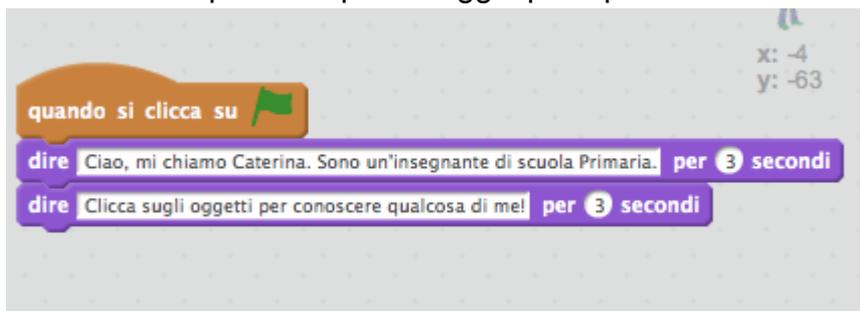
<https://scratch.mit.edu/studios/475470/projects/>

2. Creiamo insieme un progetto About me

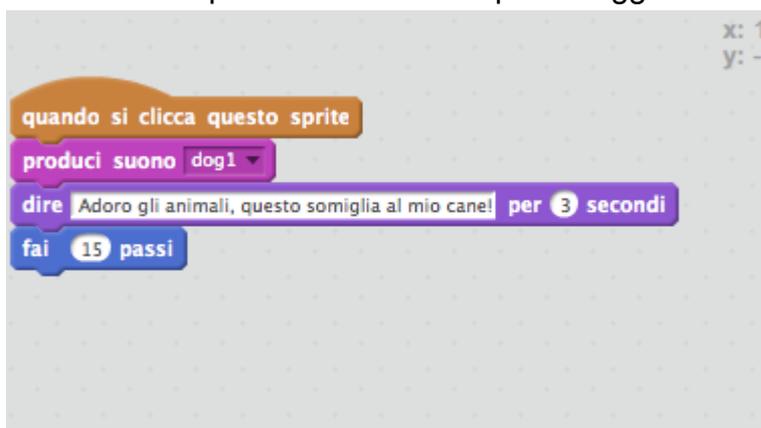
- apri l’editor offline di Scratch
- rimuovi il gattino utilizzando le forbici o cliccando sulla **i** che trovi sopra il personaggio;
- inserisci nuovo *sprite* (personaggio) dalla libreria e scegline uno che ti rappresenti (in seguito puoi inserire la tua foto o disegnarti);
- inserisci uno sfondo (*stage*) dalla libreria cliccando a lato a sinistra;
- inserisci altri due o tre *sprite* che rappresentino qualcosa che parla di te e delle tue passioni;
- inserisci il codice per animare gli oggetti (per i dettagli segui il video della lezione o guarda dentro uno dei progetti esempio che trovi nelle gallerie inserite sopra)

Solo a titolo esemplificativo, ecco due semplici sequenze di comandi.

- Per far parlare il personaggio principale:



- Per far parlare e muovere i personaggi che mi rappresentano:



Video descrizione per la realizzazione del progetto

<https://www.youtube.com/watch?v=5azAbSm7Ye4>

Durante la settimana ti suggerisco di:

- Creare un progetto About me utilizzando, se possibile, la tua voce.
- Aggiungere il progetto alla galleria <https://scratch.mit.edu/studios/3546592/> (trovi le istruzioni di seguito)
- Esplorare altri progetti della nostra galleria e delle gallerie suggerite precedentemente e guardare dentro come viene scritto il codice
- Riflettere:
 - Cosa ti ha sorpreso svolgendo quest'attività?
 - Come potresti adattarla nella tua didattica?

Creare un Account Docente nella Community di Scratch

<https://scratch.mit.edu/educators/>

MATERIALI

-Istruzioni per l'uso delle Gallerie/Studio

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;
- 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.

Come iniziare con Scratch: tutorial passo passo e guide

<https://scratch.mit.edu/help/>

Conferenza su costruzionismo e creatività

-Resnick, M. (2014). [Give P's a Chance: Projects, Peers, Passion, Play](#). *Constructionism and Creativity conference*, opening keynote. Vienna.