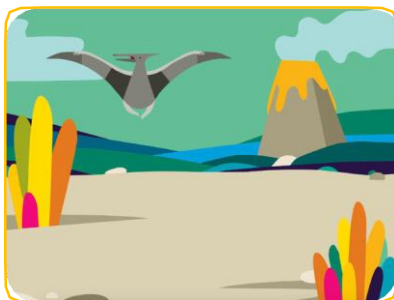


GUIDA DOCENTE

Anima un Personaggio

Con questa guida, è possibile pianificare e condurre un laboratorio di un'ora utilizzando Scratch. I partecipanti prenderanno confidenza con la programmazione dando vita ai personaggi con l'animazione.



Panoramica

Ecco un possibile programma per un laboratorio di un'ora:



IMAGGINA
10 minuti

Per prima cosa, riunisci il gruppo per presentare il tema e stimolare idee.



CREA
40 minuti

Quindi, aiuta i partecipanti mentre animano i personaggi, lavorando con i loro ritmi.



CONDIVIDI
10 minuti

Al termine della sessione, riunisci tutti per condividere e riflettere.

Preparati per il laboratorio

Usa questa checklist per preparare il laboratorio

Anteprima del Tutorial

Il tutorial *Anima un Personaggio* mostra ai partecipanti come creare i propri progetti. Visualizza l'esercitazione prima del laboratorio e prova i primi passaggi: scratch.mit.edu/tutorials



Stampa le Carte dell'Attività

Stampa qualche set di carte *Anima un personaggio* da mettere a disposizione dei partecipanti durante il laboratorio. scratch.mit.edu/ideas



Assicurati che i partecipanti abbiano un account Scratch

Se hai un *Account Insegnante*, puoi creare gli account per i tuoi studenti, oppure i partecipanti possono ottenere i propri account Scratch su: scratch.mit.edu. Per richiedere un account insegnante, vai su: scratch.mit.edu/educators

Sistema i computer, portatili o tablet

Disporre i computer in modo che i partecipanti possano lavorare individualmente o in coppia. Per usare Scratch, i computer devono essere collegati ad Internet.

Collega un computer con proiettore o monitor di grandi dimensioni (o una LIM)

Puoi utilizzare un proiettore per mostrare esempi e dimostrare come iniziare.

Immagina

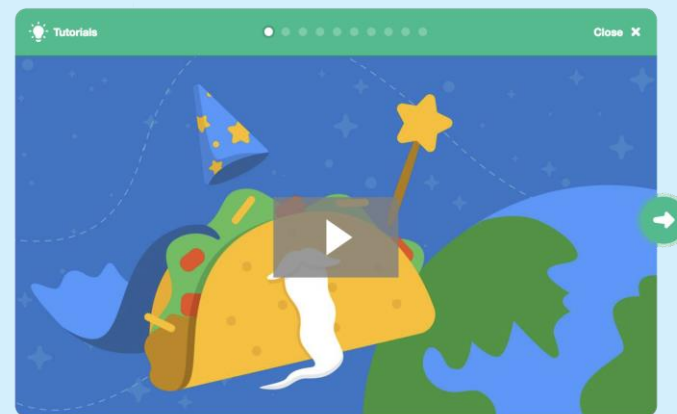
Inizia raccogliendo i partecipanti per introdurre il tema e stimolare idee per i progetti.

Attività di riscaldamento: Personaggi favoriti

Riunisci il gruppo in un cerchio. Chiedi a ciascun partecipante di dire il proprio nome, quindi condividere un personaggio preferito di un libro, un film o un programma televisivo e una o due cose preferite su quel personaggio.

Fornire idee e ispirazione

Per nuove idee, guarda il video *Anima un Personaggio* all'inizio del tutorial. Il video mostra una varietà di progetti per suscitare idee e ispirazione..



Vai su scratch.mit.edu/ideas

Dimostra i primi passi



Dimostra i primi passi del tutorial in modo che i partecipanti possano vedere come iniziare.

Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio da animare.



Fai muovere il tuo sprite a destra e sinistra con le frecce:

quando si preme il tasto freccia destra ▾

fai 10 passi

Scegli freccia destra dal menu.

quando si preme il tasto freccia sinistra ▾

fai -10 passi

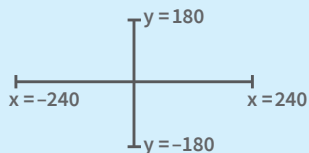
Scegli freccia sinistra dal menu.

Aggiungi il segno meno per muoversi a sinistra.

Premi la freccia sinistra e quella destra, sulla tastiera, per far muovere il tuo sprite.



Suggerimento utile: familiarità con le coordinate x y aiuterà i partecipanti a capire come spostare gli sprite sul palcoscenico.



y è la posizione dall'alto in basso sullo Stage.

x è la posizione da sinistra a destra sullo Stage.

Crea



Supporta i partecipanti mentre creano progetti di animazione con Scratch.

Inizia con qualche domanda

Fai domande ai partecipanti per iniziare

Quale personaggio ti piacerebbe animare?

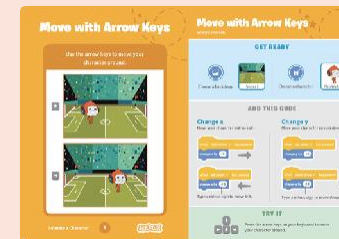
Cosa vuoi che faccia il tuo personaggio?

Fornisci Risorse

Suggerisci opzioni per cominciare



Qualcuno potrebbe voler seguire il tutorial on-line:
scratch.mit.edu/animate



Altri esplorare usando le carte per le attività:
scratch.mit.edu/ideas

Suggerisci idee per cominciare

- Scegli un personaggio da animare.
- Anima il tuo personaggio: fallo saltare, volare, scivolare o parlare!
- Scegli uno sfondo.



CREA

Altre cose da provare

- Prova a combinare più di un tipo di animazione.
- Se non sei sicuro su cosa fare, scegli una carta e prova qualcosa di nuovo.
- Aggiungi un secondo carattere o un oggetto da animare.



Sostenere la collaborazione

- Quando qualcuno si blocca, mettilo in contatto con qualcun altro che può aiutarlo.
- Vedi un'idea interessante? Chiedi di condividerla con gli altri.



Incoraggia la sperimentazione

L'attività *Anima un personaggio* può essere eseguita in qualsiasi ordine, con una gamma di sprite diversi - personaggi e oggetti.

Incoraggia gli studenti a provare cose nuove:

Dopo, cosa farà il tuo personaggio?

Come puoi rendere la tua animazione interattiva?



CONDIVIDI

Condividi

Chiedi ai partecipanti di condividere il loro progetto con i loro vicini.

Fai domande su cui discutere:

Cosa ti piace di più del progetto che hai realizzato?

Qual è stata la parte più difficile?

Se avessi più tempo, cosa aggiungere o modificare?

E poi?

I partecipanti possono utilizzare le idee e i concetti di questo laboratorio per creare un'ampia gamma di progetti. Incoraggiali a continuare a sviluppare i loro progetti di giochi, storie o arte interattiva con le risorse elencate di seguito:



Crea una Storia

Scegli i personaggi, aggiungi la conversazione e vivacizza la tua storia.



Acchiapparella

Crea un gioco in cui insegui un personaggio per ottenere punti.



Webcam

Interagisci con personaggi e oggetti in Scratch con il rilevamento video.

Trova questi progetti nella libreria: scratch.mit.edu/ideas

Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten Group al MIT Media Lab.