

SCRATCH SURPRISE



DURATA
CONSIGLIATA
15-30 MINUTI

OBIETTIVI

Completando questa attività i tuoi studenti saranno coinvolti in una esperienza attiva ed esplorativa con Scratch.

ACTIVITY DESCRIPTION

Aiuta i tuoi studenti ad aprire l'editor di Scratch:

- Navigando sul sito www.scratch.mit.edu, (opzionale: loggandosi con il loro account studente) e cliccando sul tasto "Crea" in alto a sinistra.
- Facendo doppio click sulla faccia del gattino presente sul desktop

Dai loro 10 minuti per esplorare liberamente

l'interfaccia di Scratch: "Avete 10 minuti per far fare al gattino di Scratch qualcosa di sorprendente!" Oppure "prendetevi 10 minuti per esplorare senza paure l'interfaccia di Scratch...cosa avete scoperto?" Incoraggiate i vostri studenti a lavorare tra di loro, aiutarsi a vicenda e condividere ciò che hanno scoperto.

Chiedi a 3 o 4 volontari di condividere con la classe quello che hanno scoperto.

Se hai altro tempo puoi sfidare i tuoi alunni a scoprire altre funzioni, ad esempio:

"Chi ha scoperto come aggiungere un suono?"

"Qualcuno ha scoperto come cambiare sfondo?"

"Chi ha scoperto come modificare gli sprites?"

RISORSE

<https://www.youtube.com/watch?v=VGz6DpjNpBw&list=PL5zHZPAxZldrRwqBrnO4tBOXdHa4OeB-p>

B-p

- Scratch Cards

<http://scratch.mit.edu/help/cards>

RIFLESSIONI PER GLI STUDENTI

- + Cosa ho scoperto da solo?
- + Su cosa voglio saperne di più?

Riflessioni del docente sull'efficacia dell'attività

- + Gli studenti sanno come aprire un nuovo progetto?
- + Hanno capito che i blocchetti vanno incastrati tra loro?

NOTE

L'obiettivo principale di questa attività è di stabilire un clima rilassato, esplorativo, privo di paure e ricco di spirito di collaborazione!!

Non possiamo aspettarci che i nostri studenti sappiano sempre tutto (lo stesso vale per noi docenti), la classe si trasforma così in un ambiente dove si impara tutti insieme!!

NOTE del Docente

- _____
- _____
- _____
- _____