

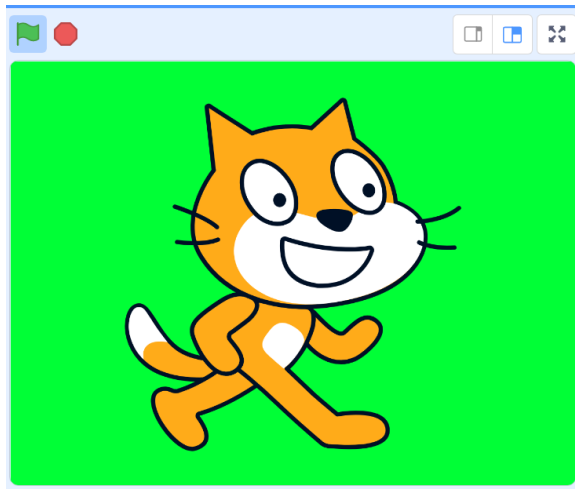
# IL GIOCO DEL SILENZIO

primi passi tra i videogames con Scratch

ISTITUTO COMPRENSIVO B.TA PARADISO

Anita Cravero

La presente attività, da svolgere con [Scratch](#), consente la creazione di un software in grado di rilevare se c'è troppo rumore nella stanza.  
Il gattino, ogni volta che rileva troppo rumore provvederà a chiedere il silenzio.



# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Primaria e Secondaria

## DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenza digitale
- Concetto di variabile in ambito di programmazione

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 1**

**DURATA:** 2

**RISORSE:** Computer con microfono e connessione a internet

**AZIONI:**

Tramite profilo docente di Scratch, creare una classe e fornire le credenziali agli alunni coinvolti.

**OBIETTIVI:**

Attraverso la classe di scratch è possibile condividere con la classe i progetti creati dai ragazzi, utile per fare debugging di gruppo e poter vedere i progetti dei compagni

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 2**

**DURATA:** 2

**RISORSE:** Computer con microfono e connessione a internet

## AZIONI:

Docente di Tecnologia:

Definizione di variabile in ambito di programmazione

Definizione con la classe dello pseudocodice per realizzare il gioco del silenzio con Scratch

Realizzazione del codice a blocchi.

[progetto scratch da cui prendere ispirazione](#) (clic su "guarda dentro" per vedere il codice)

**OBIETTIVI:** concetto di variabile in ambito di programmazione

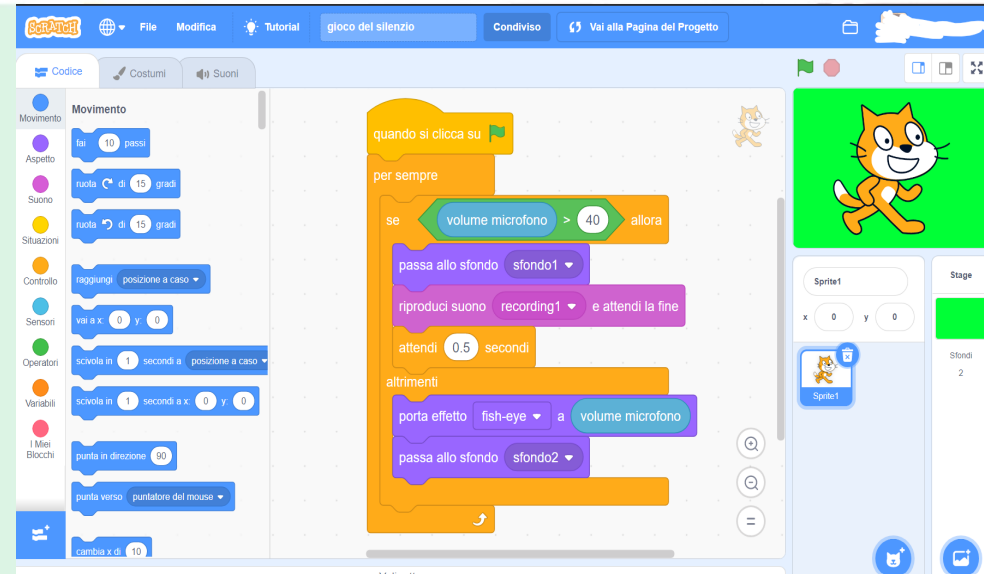
# RESTITUZIONE E VALUTAZIONE



Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

Conoscenza e uso di variabili in ambito di programmazione.

Attraverso la condivisione dei progetti creati dai ragazzi, si procederà al debugging di gruppo per risolvere eventuali banchi nei software creati.



## CONSIGLI

---

Documentazione utile per svolgere progetti guidati in classe.

[Scratch wiki](#)

[GOOGLE CS First](#)

[WE TURTLE](#)

[MICRONINJA](#)



## LICENZA

---

- [CC BY-NC-SA](#)

