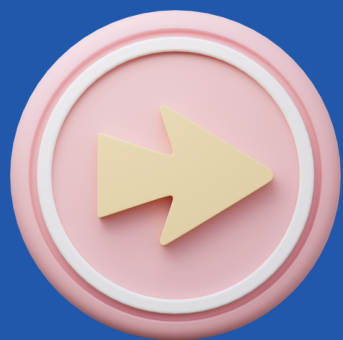




Il
coccodrillo
come fa
?



Classe 1° C - Scuola secondaria di primo grado

Scheda di progettazione

TITOLO: IL COCCODRILLO COME FA?				
COMPETENZA	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Alfabetico Funzionale Competenza personale, sociale, imparare ed imparare			1° quad.
PIANO DI LAVORO				
CAMPI DI ESPERIENZA DISCIPLINE COINVOLTE	ABILITA' da Curricolo d'Istituto	CONTENUTI/ATTIVITA'	N° ore	OSSERVAZIONI VERIFICA (eventuali compiti di realtà)
ITALIANO	- Individuare scopo, argomento e informazioni principali	Versi degli animali Gioco su Cram	4 h	Osservazione sistematica durante le attività
TECNOLOGIA	- Realizzare semplici oggetti digitali	CONTENUTI: <ul style="list-style-type: none">• Costruire un quiz attraverso la programmazione a blocchi• Ottimizzare il programma ed inserire componenti aggiuntivi (potenziamento)• Eseguire il debugging di un programma	3 h	Realizzazione di un quiz sui versi degli animali seguendo le regole date
RISORSE UMANE INTERNE/ESTERNE	Docenti			
METODOLOGIA	Problem solving, didattica laboratoriale, gamification			





Fasi

- Imparare i versi degli animali
- Usare Cram per creare un gioco
- Usare Scratch per creare un quiz ed aggiungere effetti sonori e animazioni
- Gara finale



Che verso fanno?

Chiocchia	chiocca, croccia
Chiurlo	chiurla
Cicala	frinisce, canta
Cigno	sibila, soffia
Cinghiale	grugnisce o grufola
Civetta	squttisce, stride
Cocodrillo	trimbula
Colomba	tuba
Coniglio	ziga
Cornacchia	gracchia, stride
Corvo	gracchia, crocida
Coyote	latra
Elefante	barrisce
Falco	stride
Foca	latra
Fringuello	chioccola
Gallina	chiocchia

Per introdurre la favola vengono presentati ai ragazzi i versi degli animali con particolare riferimento a quelli meno conosciuti



Il materiale per la consultazione è allegato su classroom

Gioco su Cram



Find flashcards to study

Search over 195 million flashcards

Search

or



Create Flashcards

Make your own cards

3,372,913 members

195,866,000 flashcards

841,031 flashcards added this week

Like 13K people like this. Sign Up to see what your friends like.

Browse By Subject

- Careers
- Computers
- Course Subjects
- Education
- Exam
- Language
- Law Enforcement
- Medical
- Military
- All Subjects

+ Browse All Flashcards

The One-Stop Destination for Flashcards and Writing Help

Find quality resources to help you understand concepts, learn important information, and turn in well-researched assignments at your fingertips! Bolster your flagging inspiration with Cram, where you'll have access to thousands of essays and flashcards submitted by students just like you.

Popular Documents

- Gender Equality In Sports Essay
- Operation Geronimo Case Analysis
- Special Education Goals
- Argumentative Essay On Self-Driving Cars
- Essay On Vaping
- Why Is Adnan Syed Is Innocent
- Mission Of The NURSE Corps Scholarship Program In Providing Care To Underserved Communities
- English 101 Final Reflection
- An Analysis Of Inside The Aquarium, By Viktor Suvorov
- Compare And Contrast American And Japanese Management Styles
- Influenza Vaccination: Advertising Campaign

Go Mobile





Ecco alcuni esempi dei giochi creati dai ragazzi

- PLAY GAME
- PICK A SET
- HIGH SCORES
- QUIT



SCRATCH



Obiettivi

- Utilizzare il blocco «Chiedi....e attendi?»
- Utilizzare i blocchi condizionali della categoria «Controllo»
- Aggiungere il punteggio creando una variabile
- Eseguire il Debugging
- Trovare soluzioni alternative ed ottimizzare il programma

FASI DI LAVORO

Scegli uno sfondo adatto ed inseriscilo.
Aggiungi un personaggio opportuno che somministrerà le domande

Seleziona lo sprite e inizia ad associargli la prima parte di codice che dovrà:

- Dare avvio al programma
- Chiedere il nome al giocatore
- Salutare il giocatore dicendo «Ciao + nome del giocatore» e «Iniziamo a giocare»

Inizia a programmare il quiz.

Scegli le domande da inserire ed utilizza il blocco «Chiedi.....e attendi» modificando il contenuto in base alle tue esigenze.

Programma le risposte.
A questo punto occorre inserire la risposta corretta e i comandi per visualizzare la scritta «Giusto!» in caso di risposta esatta e «Sbagliato!» in caso di risposta errata.
Puoi anche aggiungere un suono!

Aggiungi il punteggio generando la variabile «punteggio» e facendo in modo che aumenti di 1 se la risposta è corretta e rimanga invariata se la risposta è sbagliata.

Scegliere lo sfondo e lo sprite

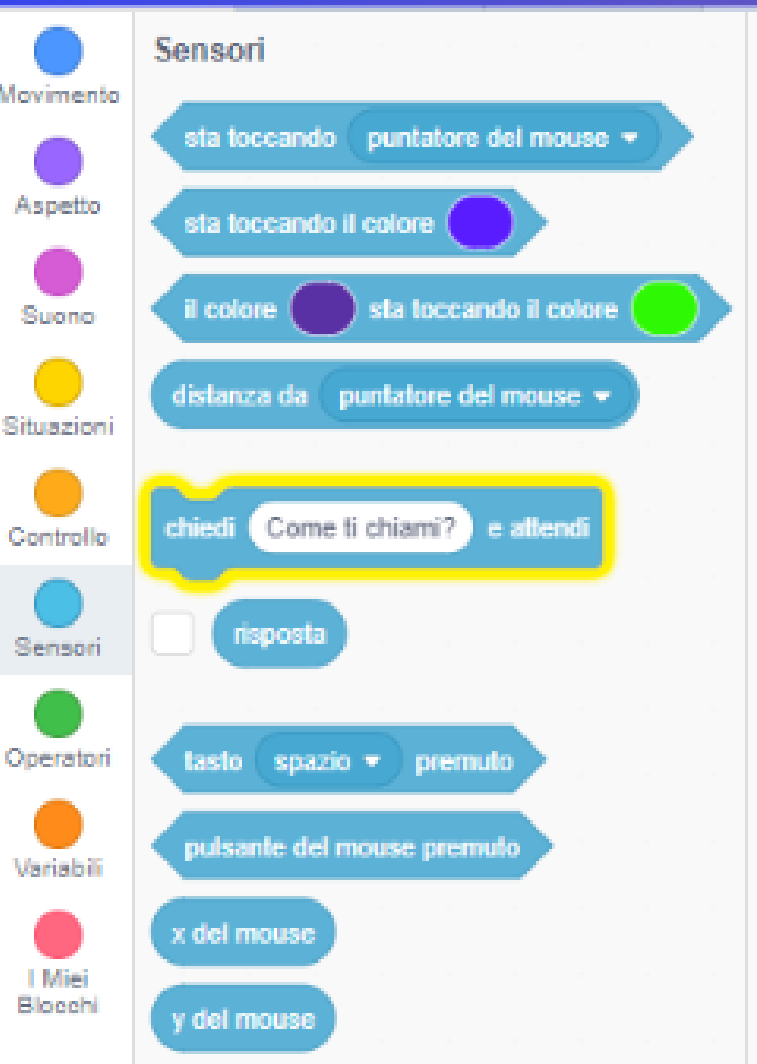
Salutare il giocatore

Inserire le domande

Valutare le risposte

Aggiungere il punteggio

Salutare il giocatore



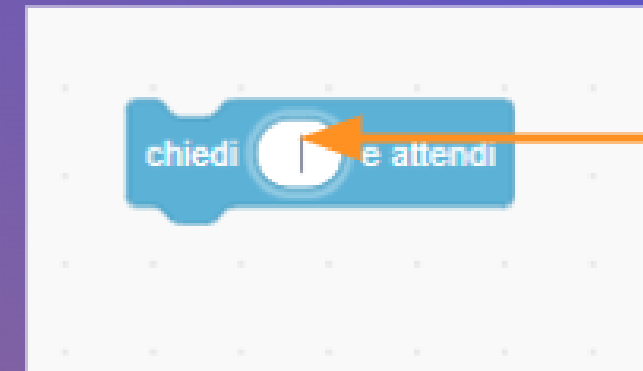
**Ecco alcune
istruzioni
operative**

1. *Chiedere «Come ti chiami?» e attendere la risposta*



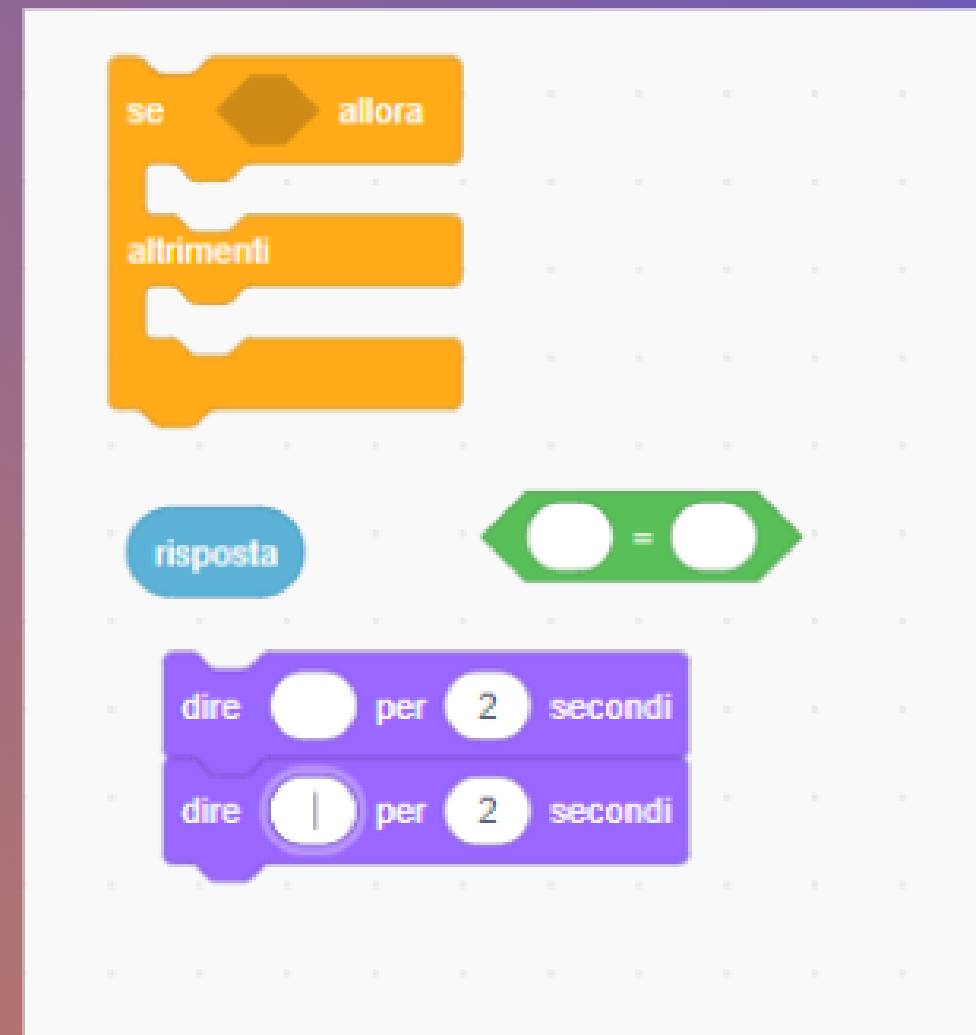
2. *Dire «Ciao+nome inserito»*
I blocchi da usare sono questi che vanno combinati

Inserire le domande



Scegliere il seguente blocco e inserire la domanda nello spazio indicato

Valutare le risposte



Ecco tutti i blocchi da incastrare tra di loro e compilare secondo le esigenze.

```

quando si clicca su
mostra la variabile Punteggio
porta Punteggio a 0
chiedi Ciao, come ti chiami? e attendi
dire unione di Ciao e risposta per 2 secondi
attendi 1 secondi
dire Adesso dovrei farti delega domande quindi... per 2 secondi
chiedi Che verso fa la mucca? e attendi
se risposta = Muggisce allora
invia a tutti messaggio 2
dire Giusto per 2 secondi
altrimenti
dire Sbagliato per 2 secondi
passa al costume bat-a
chiedi Che verso fa l'alzavola?? e attendi
se risposta = Cigola allora
invia a tutti messaggio 2
dire Giusto per 2 secondi
altrimenti
dire Sbagliato per 2 secondi
passa al costume bat-a
chiedi Che verso fa il coniglio? e attendi

```

```

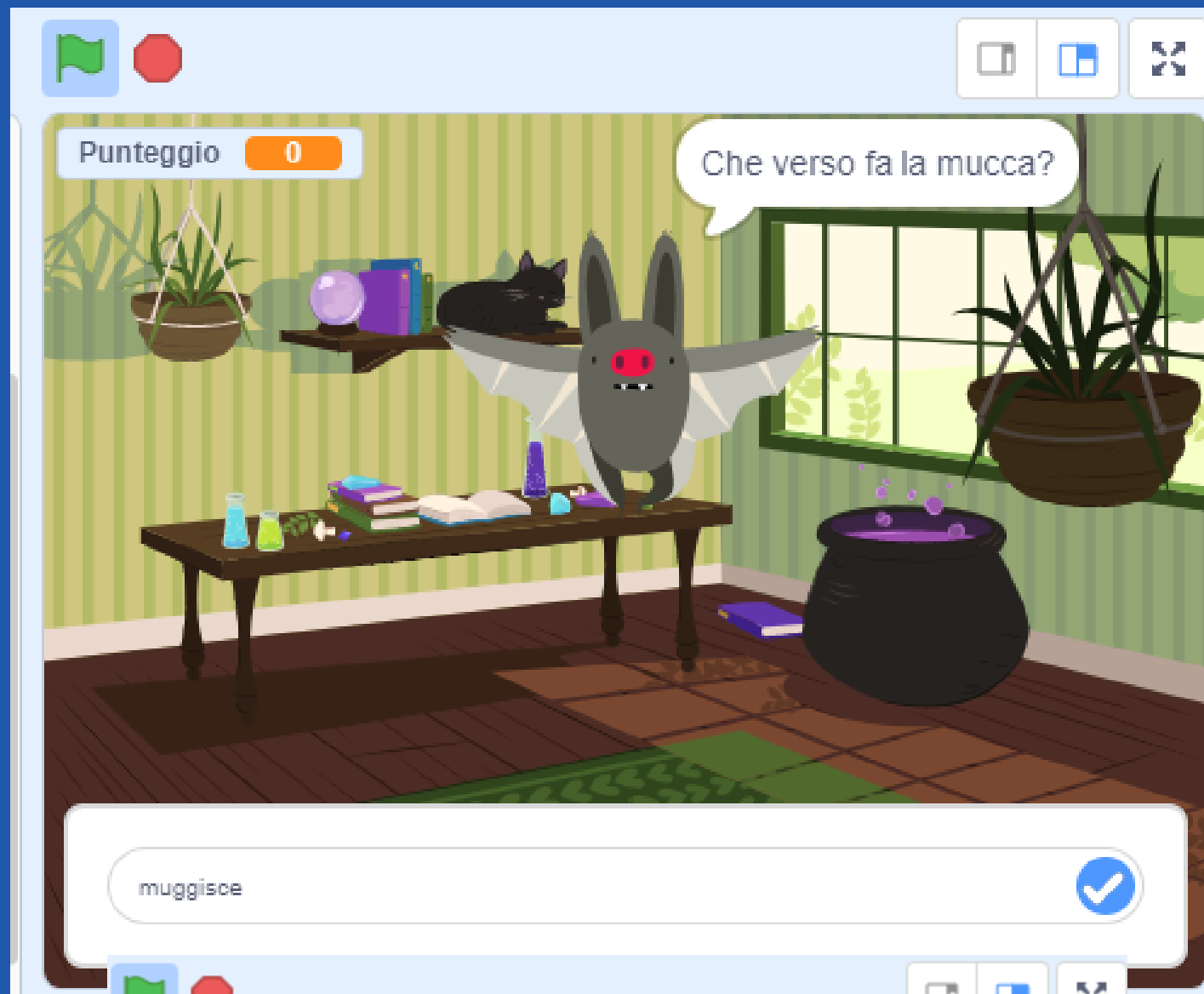
quando ricevo messaggio 2
ripeti 4 volte
attendi 0.2 secondi
passa al costume bat-a
attendi 0.2 secondi
passa al costume bat-c

```

```

quando ricevo Messaggio 3
passa al costume bat-a
porta Punteggio a 0

```



Ecco un esempio



A DOMANDA RISPOSTA!

Siete pronti a creare un quiz e sfidare i vostri compagni?

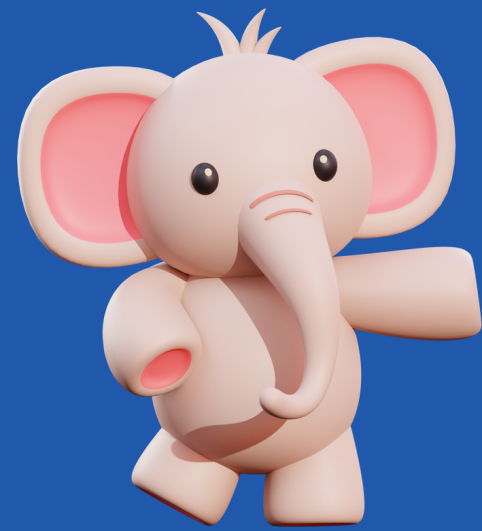
Allora proviamo a creare un quiz con Scratch e vediamo se sapete rispondere alle domande!

Ciascuno di voi realizzerà il proprio lavoro e risponderà ai quesiti di un altro compagno.

Chi sarà il vincitore?



Novembre 2022



Gara sui versi degli animali



IC SINALUNGA CLASSE 1°C

A coppie i ragazzi si sono sfidati usando i quiz creati con Scratch e le loro conoscenze su quanto studiato. E' stato premiato chi ha ottenuto il punteggio più alto dopo vari turni di ballottaggio

