

Interclasse quarta (4^A, 4^B, 4^C)

Scratch è un semplice ambiente di programmazione, gratuito, che utilizza un linguaggio di programmazione di tipo grafico e visuale, a blocchi.

In questo ambiente non bisogna digitare alcun codice, come avviene, invece, nella programmazione tradizionale. Per creare un programma, infatti, basta trascinare dei blocchi di codice, preimpostati e divisi per colore, all'interno dell'area di coding ed unirli insieme seguendo un ordine logico.

E' un linguaggio che consente a chiunque, anche a chi non ha mai programmato, di creare, in maniera semplice ed intuitiva, delle storie interattive, dei semplici giochi e delle animazioni.

Con il suo linguaggio di programmazione semplice, Scratch insegna ai bambini gli elementi fondamentali della programmazione. Mentre i bambini sperimentano, trascinando i blocchetti e creando i loro primi programmini, stanno già sviluppando una serie di importanti abilità di coding e problem-solving che li aiuterà tantissimo sia nella quotidianità sia quando decideranno di passare ai linguaggi di programmazione tradizionali.

L'attività proposta agli alunni delle classi quarte prevedeva la realizzazione/programmazione di un "cuore pulsante". Ogni alunno, dopo aver scelto il suo "sfondo" ed il suo "sprite", agendo poi con i vari blocchi, ha creato, sperimentando i vari script, effetti diversi, dalla pulsazione più o meno veloce, dal cambio graduale a quello più brusco dei colori. Tutti sono stati in grado di portare a termine la consegna data.



