UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DELL'AQUILA

DSU
Dipartimento
di Scienze
Umane

[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

ScratchJr: un laboratorio di coding per la scuola dell'infanzia e primaria

Federica Lizzi

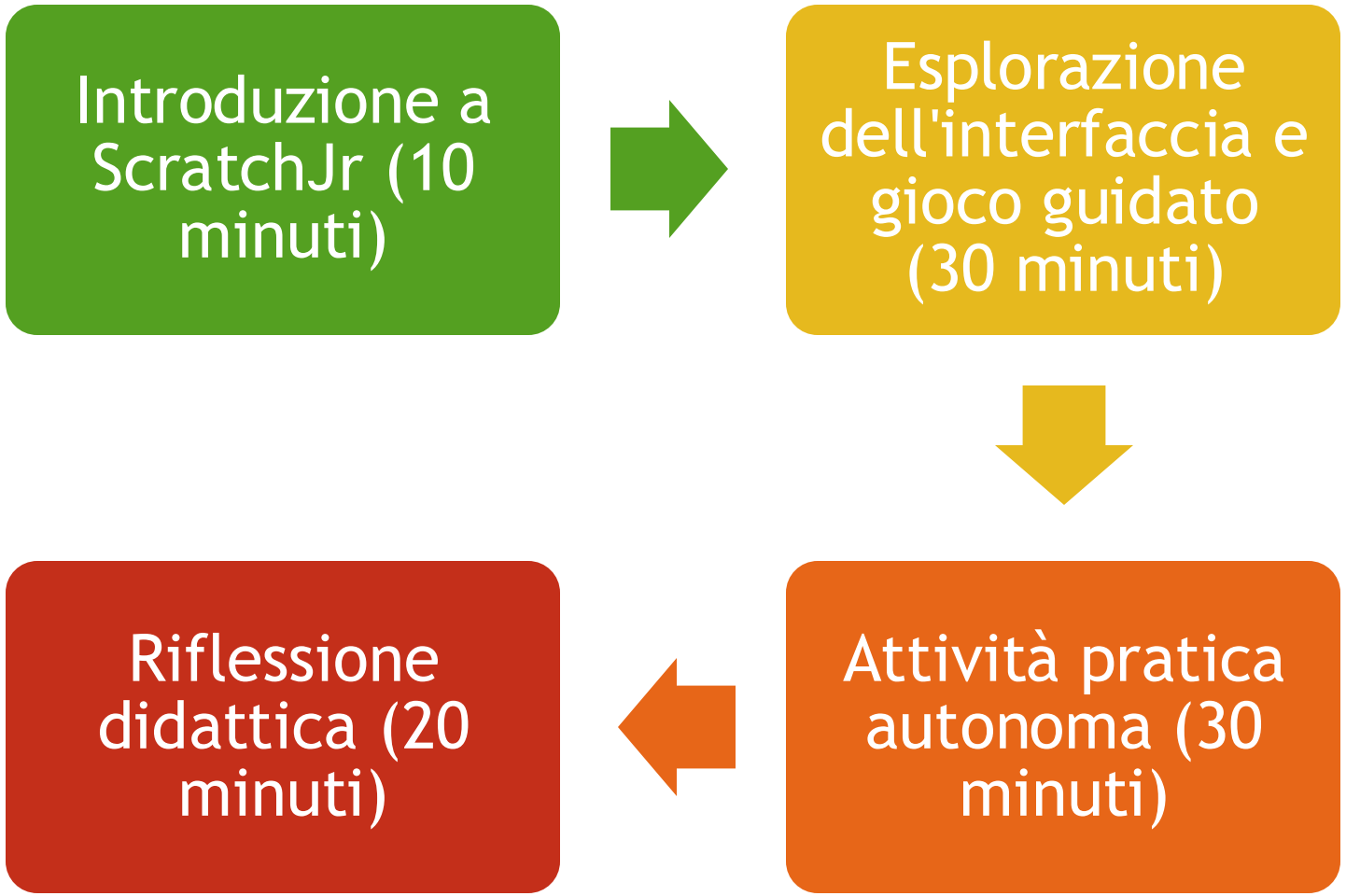
Università degli studi dell'Aquila

ScratchJr

https://www.scratchjr.org/

https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/

https://codejr.org/scratchjr/index.html


Introduzione a ScratchJr (10 minuti)
Esplorazione dell'interfaccia e gioco guidato (30 minuti)
Attività pratica autonoma (30 minuti)
Riflessione didattica (20 minuti)

ScratchJr

Vantaggi

- Versione desktop (computer)
- Versione tablet e cellulare
- Non richiede la connessione a internet
- Adatto per bambini dai 5 agli 7 anni (non è necessario saper leggere)
- Ambiente creativo
- Linguaggio intuitivo
- Blocchi colorati
- Versione tattile https://www.scratchjrtactile.org/
- Propedeutico per Scratch

Svantaggi

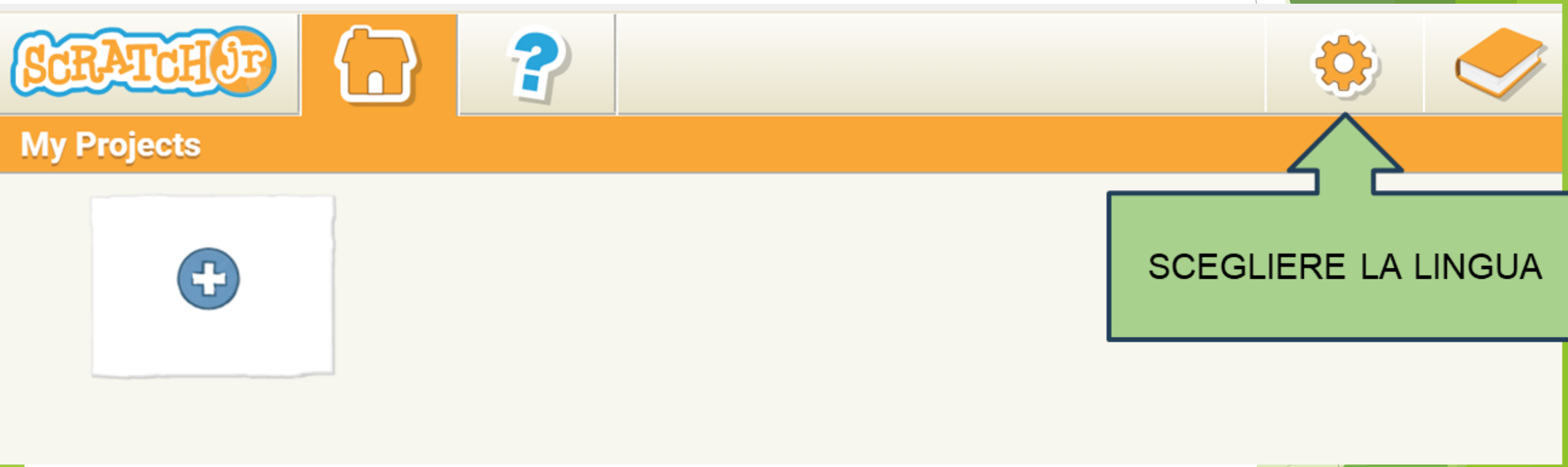
- Max 4 pagine (scene)
- Difficoltà di condivisione

Cosa possiamo fare con Scratchjr?

- Creare e fruire storie interattive
- Creare fruire giochi interattivi
- Animare personaggi
- Inserire disegni e foto
- Aggiungere suoni e audio

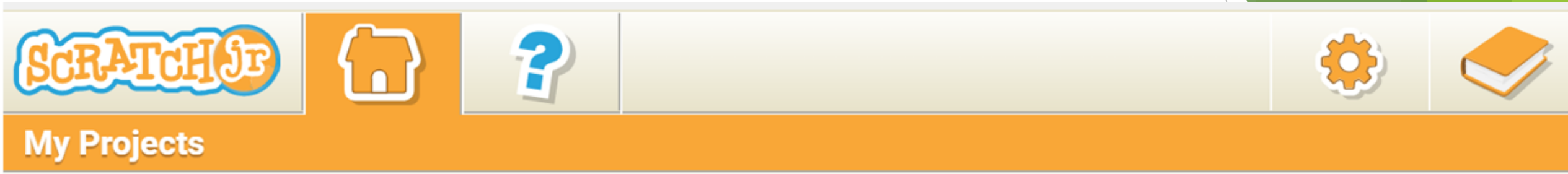
Interfaccia ScratchJr

SCRATCHjr

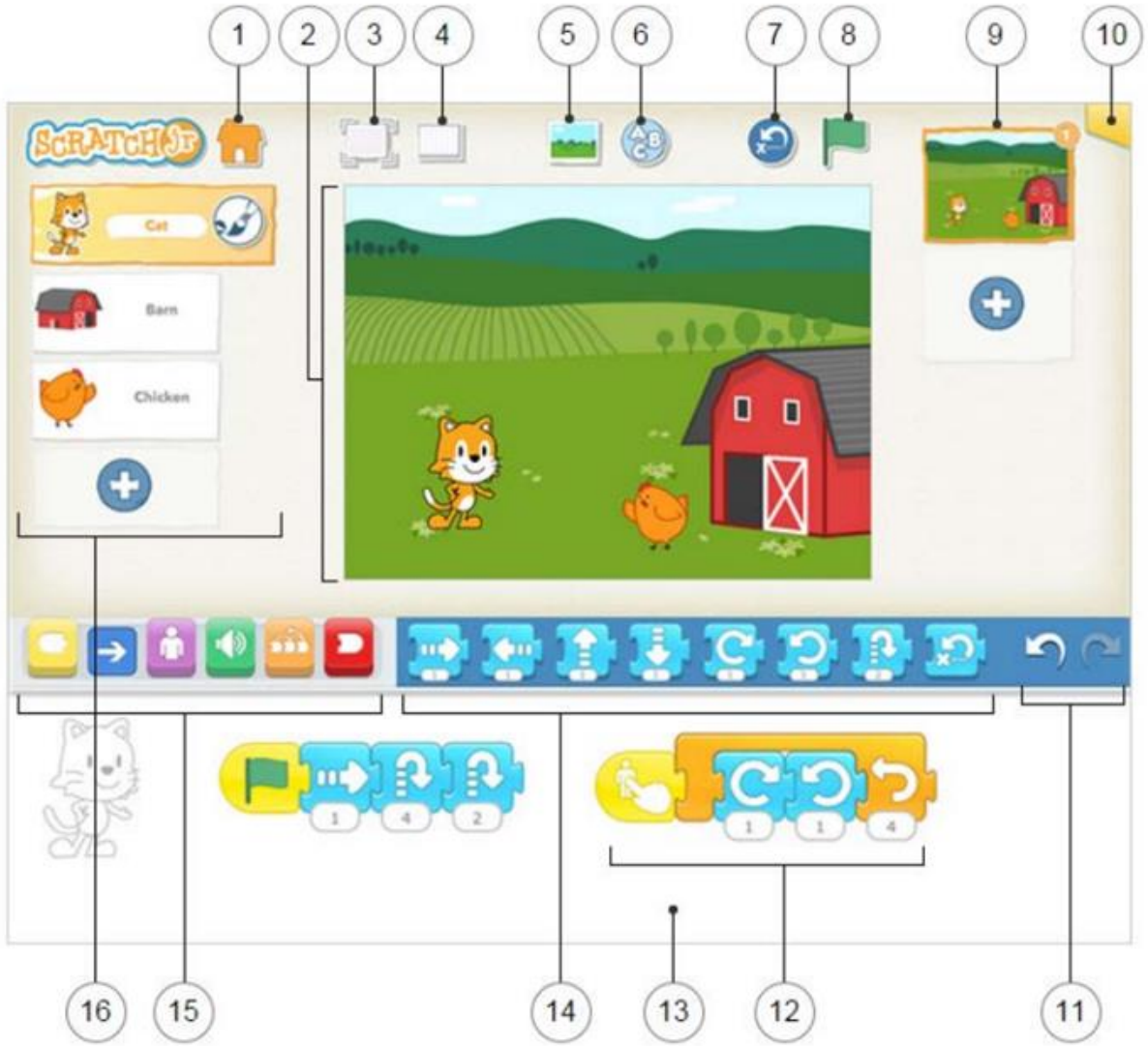

SCRATCHJr
My Projects
SCEGLIERE LA LINGUA

Seleziona la lingua

Català
Deutsch
English
Español
Français
Italiano
Nederlands
日本語
Português
Svenska
ไทย
简体中文



CREARE UN NUOVO PROGETTO



1. **Save**
   Save the current project and exit to the Home page.

2. **Stage**
   This is where the action takes place in the project. To delete a character, press and hold it.

3. **Presentation Mode**
   Expand the stage to the full screen.

4. **Grid**
   Toggle on (and off) the x-y coordinate grid.

5. **Change Background**
   Select or create a background image for the stage.

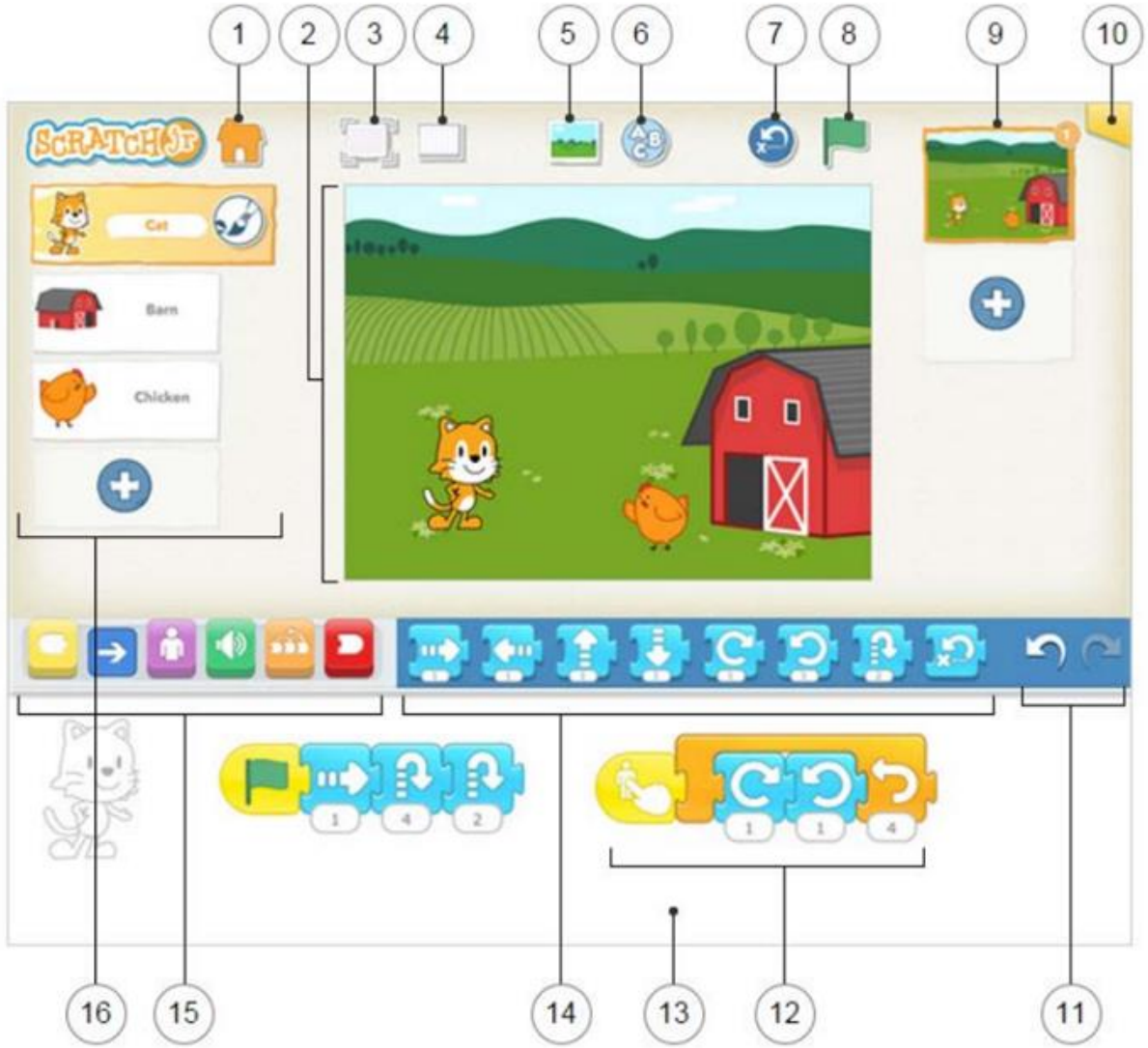
6. **Add Text**
   Write titles and labels on the stage.

7. **Reset Characters**
   Reset all characters to their starting positions on the stage. (Drag characters to set up new starting positions.)

8. **Green Flag**
   Start all programming scripts that begin with a "Start on Green Flag" block by tapping here.

9. **Pages**
   Select among the pages in your project -- or tap the plus sign to add a new page. Each page has its own set of characters and a background. To delete a page, press and hold it. To reorder pages, drag them to new positions.

10. **Project Information**
    Change the title of the project and see when the project was created.



11 Undo and Redo

If you make a mistake, tap Undo to go back in time, reversing the last action. Tap Redo to reverse the last Undo.

12 Programming Script

Snap blocks together to make a programming script, telling the character what to do. Tap anywhere on a script to make it run. To delete a block or script, drag it outside the programming area. To copy a block or script from one character to another, drag it onto the character's thumbnail.

13 Programming Area

This is where you connect programming blocks to create scripts

14 Blocks Palette

This is the menu of programming blocks. Drag a block into the programming area, then tap on it to see what it does.

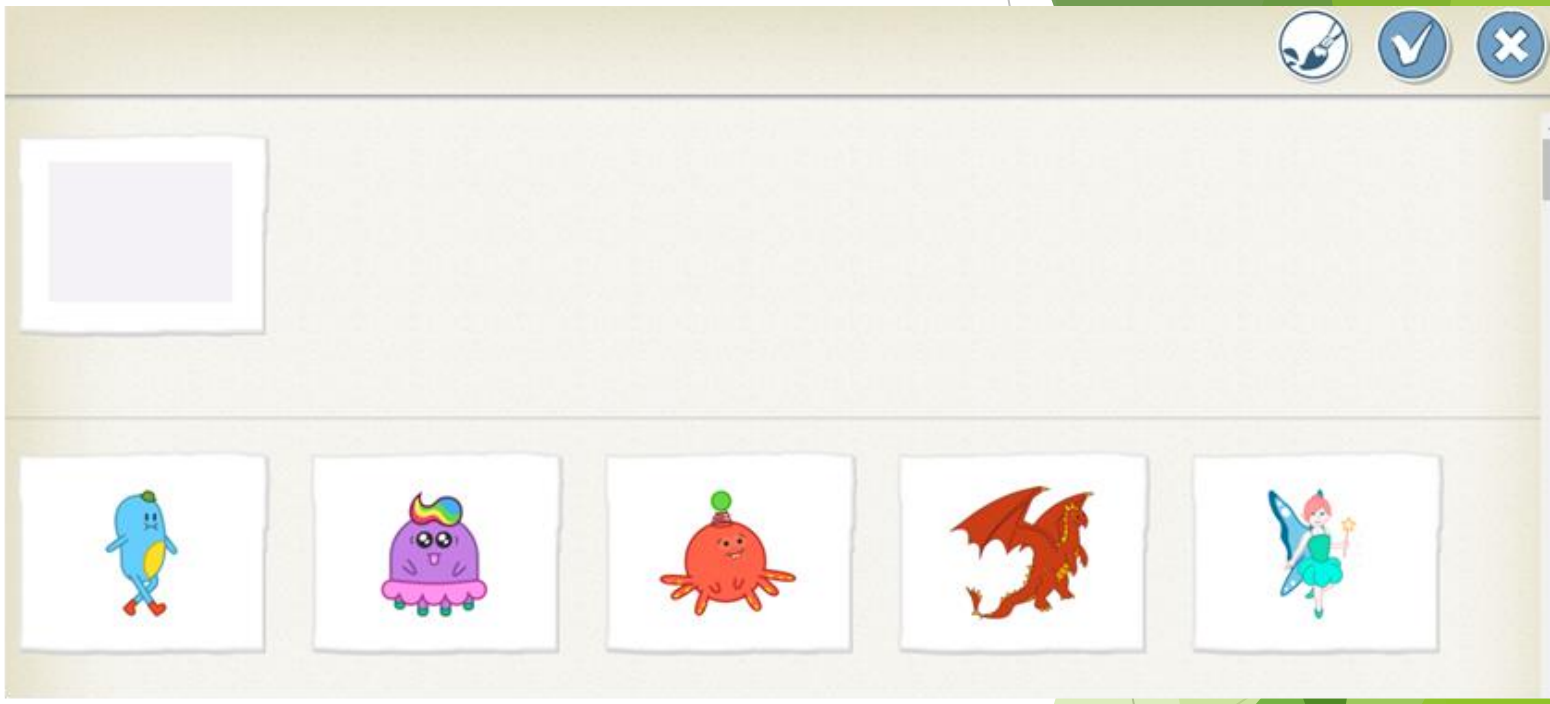
15 Block Categories

This is where you can select a category of programming blocks:
Triggering Blocks (Yellow), Motion (Blue), Looks (Purple), Sounds (Green), Control (Orange), End Blocks (Red).

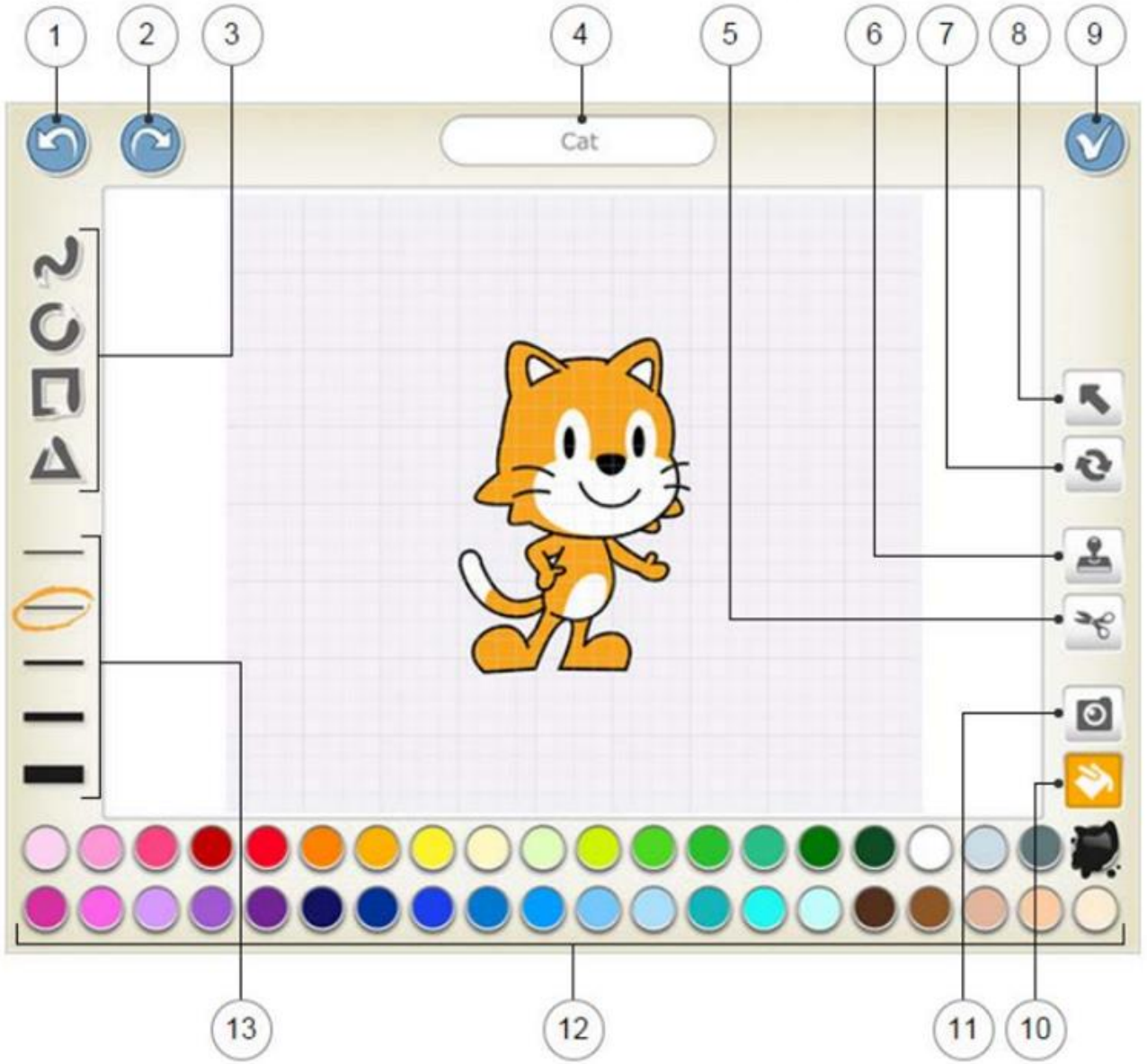
16 Characters

Select among the characters in your project -- or tap the plus sign to add a new one. Once a character is selected, you can edit its scripts, tap its name to rename it, or tap the paintbrush to edit its image. To delete a character, press and hold it. To copy a character to another page, drag it to the page thumbnail.

AGGIUNGERE SPRITE



MODIFICARE SPRITE



1. **Undo**
   Reverses the most recent change.

2. **Redo**
   Reverses the most recent Undo.

3. **Shape**
   Choose a shape to draw: line, circle/ellipse, rectangle, or triangle.

4. **Character Name**
   Edit the name of the character.

5. **Cut**
   After selecting the Cut tool, you can tap a character or shape to remove it from the canvas.

6. **Duplicate**
   After selecting the Duplicate tool, you can tap a character or shape to create a copy of it.

7. **Rotate**
   After selecting the Rotate tool, you can rotate a character or shape around its center.

8. **Drag**
   After selecting the Drag tool, you can drag a character or shape on the canvas. If you tap on a shape, you can then edit the shape by dragging the dots that appear.

9. **Save**
   Save changes and leave the paint editor.

10. **Fill**
    After selecting the Fill tool, you can tap any section of a character or shape to fill it with the currently selected color.

11. **Camera**
    After selecting the Camera tool, you can tap any section of a character or shape, and then tap the camera button to fill the section with a new photo taken with the camera.

12. **Color**
    Select a new color to use for drawing and filling in shapes.

13. **Line Width**
    Change the width of the lines in the shapes you are drawing.

ANIMARE SPRITE

EVENTI

Avvia quando si tocca la Bandiera Verde

Avvia lo script quando viene toccata la Bandiera Verde.

Avvia quando si Tocca

Avvia lo script quando tocchi il personaggio.

Avvia quando Tocchi

Avvia lo script quando il personaggio viene toccato da un altro personaggio.

Avvia quando ricevi Messaggio

Avvia lo script quando viene inviato un messaggio del colore specificato.

Invia Messaggio

Invia un messaggio del colore specificato.

BLOCCHI DI MOVIMENTO

Muovi verso Destra

Muove il personaggio verso destra del numero specificato di riquadri.

Muovi verso Sinistra

Muove il personaggio verso sinistra del numero specificato di riquadri.

Muovi verso l'Alto

Muove il personaggio verso l'alto del numero specificato di riquadri.

Muovi verso il Basso

Muove il personaggio verso il basso del numero specificato di riquadri.

Ruota verso Destra

Ruota il personaggio in senso orario della quantità specificata. Per una rotazione completa usare Ruota di 12.

Ruota verso Sinistra

Ruota il personaggio in senso antiorario del valore specificato. Per una rotazione completa usare Ruota di 12.

Salta

Muove il personaggio verso l'alto e poi di nuovo verso il basso del numero specificato di riquadri.

Vai alla Home

Riporta il personaggio alla posizione di partenza (Home). (Per impostare una nuova posizione di partenza, trascina il personaggio sulla posizione desiderata).

BLOCCHI ASPETTO

Dire

Mostra in un fumetto sopra al personaggio il messaggio specificato.

Ingrandisci

Aumenta la dimensione del personaggio.

Riduci

Diminuisce la dimensione del personaggio.

Torna alla Dimensione Predefinita

Reimposta la dimensione predefinita del personaggio.

Nascondi

Rende il personaggio sempre più trasparente fino a renderlo invisibile.

Mostra

Rende il personaggio via via meno trasparente finché è pienamente visibile.

BLOCCHI SUONO

Pop

Riproduce un Suono "Pop"

Riproduci un Suono Registrato

Riproduce un suono registrato dall'utente.

BLOCCHI DI CONTROLLO

Attendi

Ferma lo script per un determinato intervallo di tempo (in decimi di secondo).

Ferma

Ferma tutti gli script del personaggio.

Imposta Velocità

Cambia la velocità di esecuzione di alcuni blocchi.

Ripeti

Ripete i blocchi al suo interno per il numero specificato di volte.

BLOCCHI DI FINE

Fine

Indica la fine dello script (ma non influisce in nessun modo sullo script).

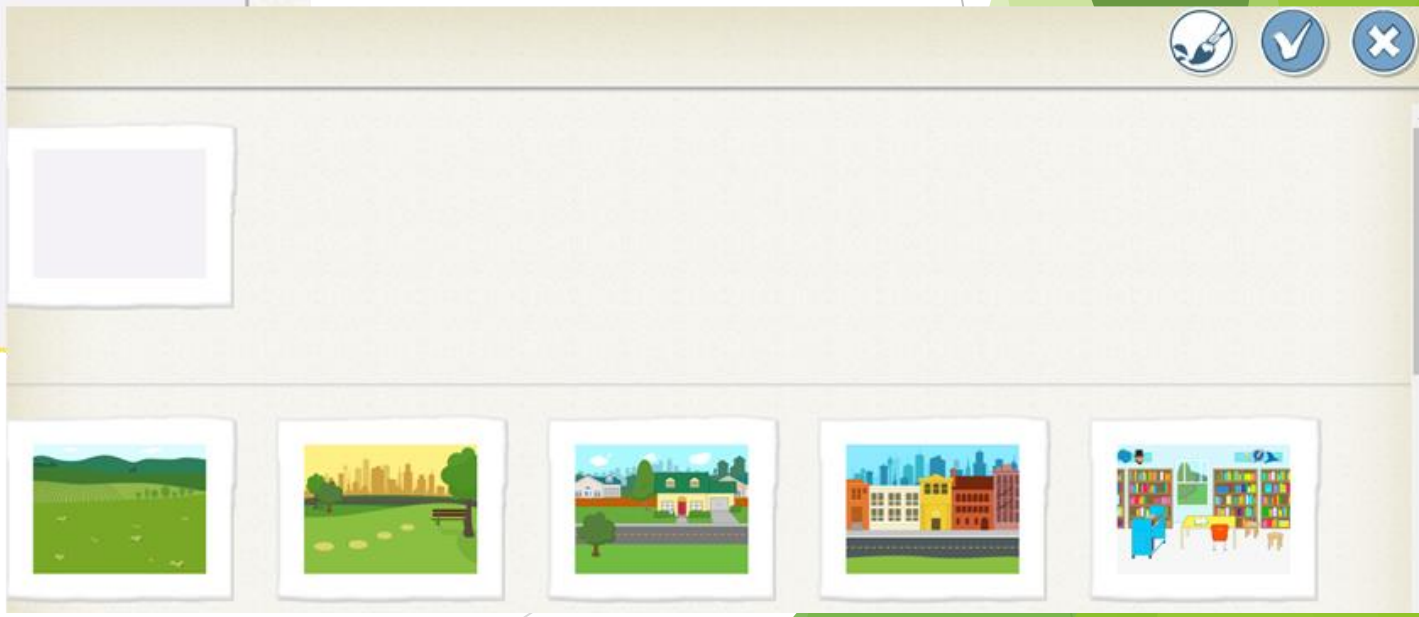
Ripeti per Sempre

Ripete lo script senza mai terminare.

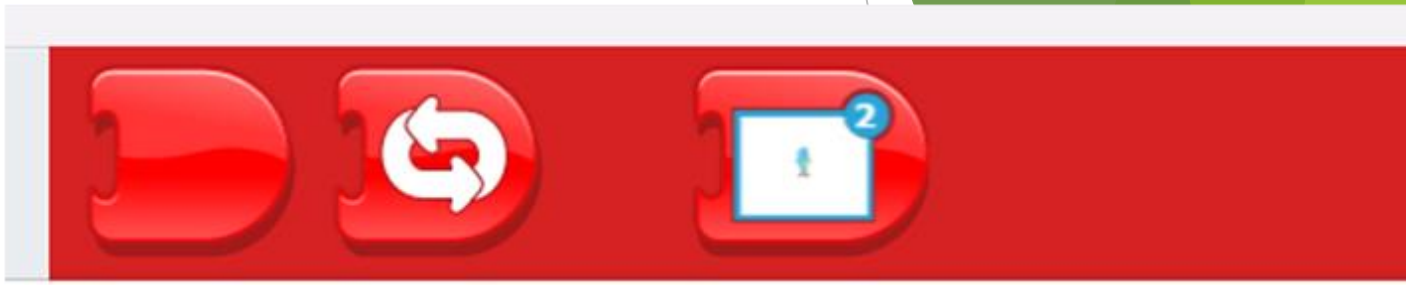
Vai alla Pagina

Passa alla pagina specificata del progetto.

INSERIRE SFONDO



PERSONALIZZARE SFONDO



PASSARE AD UN'ALTRA PAGINA

1
2
SALVARE IL PROGETTO
SCRATCH jr
Progetto 1

Risorse didattiche

https://www.scratchjr.org/teach/activities

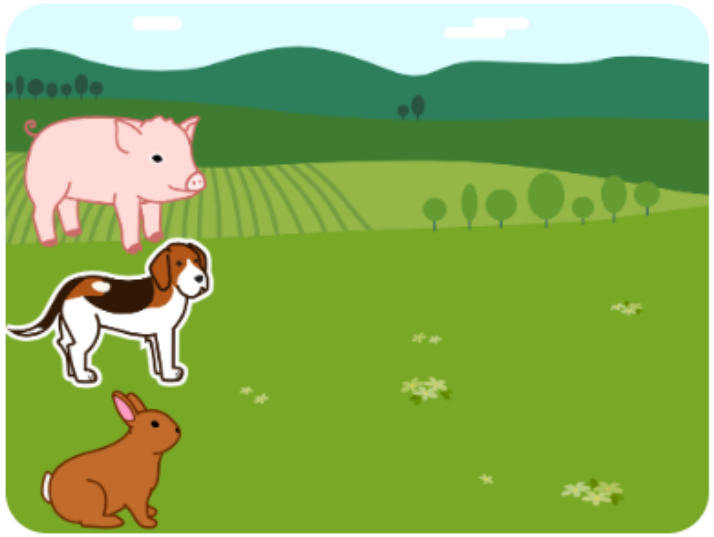
Attività

Each of these activities gives you a quick way to learn how to do new things with ScratchJr. They are listed here in order of simplest to hardest, but feel free to play around in any order you'd like! For more information and a brief introduction to ScratchJr see the Resources page.

1. Drive Across the City

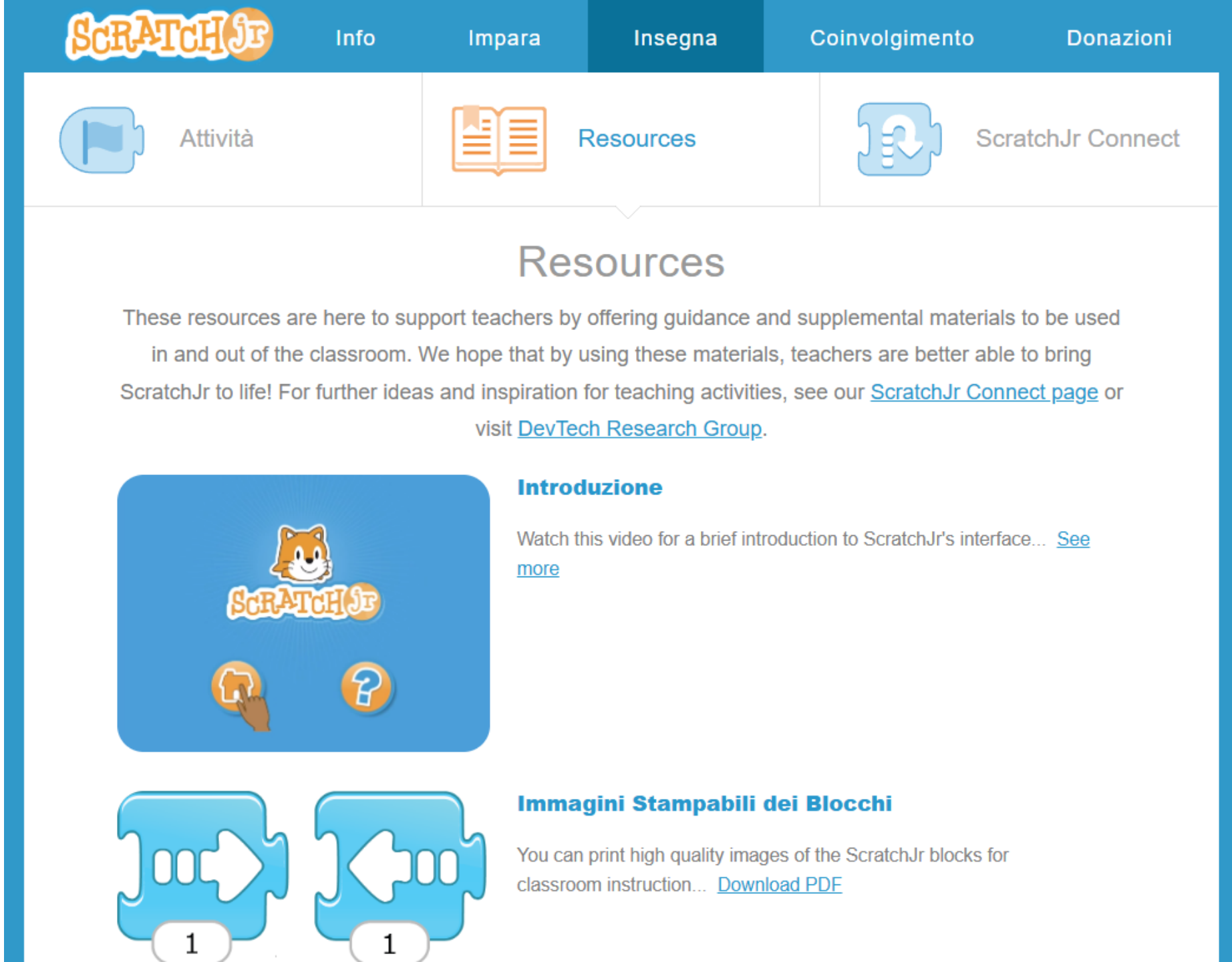
Pick a background and a character, and use a motion block to make a car drive across the city... Read more

2. Run a Race



Use the speed block to speed up or slow down a character... Read more

https://www.scratchjr.org/teach/resources



Grazie per l'attenzione!

federica.lizzi@univaq.it