

Carissimi genitori,

In questa circostanza, che ci ha colto tutti impreparati, ci ritroviamo reclusi in casa con i nostri piccoli. Le scuole sono chiuse da circa un mese e non si sa quando riapriranno. In molti casi è stata attivata la didattica a distanza, ma resta comunque del tempo in cui siamo in casa con i nostri bambini, non sappiamo come impegnare il tempo e siamo alla ricerca di un modo per riempirlo in modo costruttivo, e divertente.

Per tutti coloro che hanno un tablet o uno smartphone, suggeriamo Scratch Jr., un ambiente di programmazione studiato specificatamente per bimbi dai 5 ai 7 anni, ma utilizzato anche con una fascia d'età più ampia con ottimi risultati. Prima di iniziare, però, è necessario scaricare ed installare Scratch Jr. sul vostro tablet o smartphone. Potete trovare tutte le istruzioni qui: <http://scratchjr.org>

Scratch Jr. permette di creare animazioni divertenti, storie, messaggi interattivi, piccoli giochi, ecc. mentre si imparano le basi della programmazione. Ad esempio, vostro figlio potrebbe creare un messaggio animato per i propri nonni ed inviarlo per posta elettronica. Oppure vostra figlia potrebbe inventare una fine diversa per la sua storia preferita, creare un gioco da giocare con i fratelli, documentare la propria giornata in questo momento particolare, ecc.

Di seguito elenchiamo alcune attività proposte dal gruppo di ricerca [DevTech Research Group](#) dell'[università di Tufts](#) (USA). Ogni attività dà modo di imparare come fare qualche cosa con Scratch Jr. In questo elenco, le attività vanno dalla più semplice alla più complessa, ma sentitevi liberi di utilizzarle in qualsiasi ordine.

Tutte le attività si trovano anche nel [sito di Scratch Jr](#), ma sono disponibili, in italiano qui: <https://scratched.gse.harvard.edu/resources/scratch-jr-coding-cards-italiano.html>.

#### [Attraversa la città \(scheda 1\)](#)

Programmiamo un personaggio che attraversa la città. Scegliete uno sfondo ed un personaggio e usate i blocchi di movimento per muovere il personaggio sullo sfondo.

#### [Corriamo una gara \(scheda 3\)](#)

Programmiamo i personaggi per far loro correre una gara. Si possono usare i blocchi di velocità per farli accelerare o rallentare.

#### [Tramonto \(scheda 6\)](#)

Programmiamo il sole per farlo tramontare. Impariamo a far scomparire un personaggio.

#### [Sorge la luna \(scheda 7\)](#)

Programmiamo il sorgere della luna dopo il tramonto. Aggiungiamo uno sfondo e cambiamo scena.

#### [Una foresta spettrale \(scheda 5\)](#)

Programmiamo una foresta spettrale, con molti personaggi, ognuno col proprio comportamento.

#### Palleggiamo (scheda 4)

Programmiamo il basket! Impariamo ad usare il blocco “ripeti” per palleggiare con il pallone.

#### Una festa danzante (scheda 2)

Programmiamo i personaggi per farli ballare. Per far danzare i personaggi, si usano i blocchi di suono e movimento, e anche il blocco per far eseguire nuovamente le istruzioni.

#### I personaggi si salutano (scheda 8)

Facciamo interagire i personaggi. Usiamo i messaggi (rappresentati dalle buste colorate) per sincronizzare i comportamenti dei personaggi.

#### Una conversazione (scheda 9)

Programmiamo l'interazione multipla tra più personaggi! Inviemo messaggi tra i personaggi usando buste con colori diversi.

Per altre risorse e attività da realizzare con Scratch Jr. si possono trovare alcuni suggerimenti (in inglese) cliccando qui: <http://sites.tufts.edu/devtech/research/scratchjr/>.