

ATTIVITÀ S-09

Dobbiamo salvare il robot Susan (1)

Aiuto alla programmazione di Asimov

L'assistenza agli studenti potrebbe essere divisa in due parti:

1 - per mostrare (o ricordare loro) cosa si può fare con l'evento Scratch.

L'idea è quella di fargli indovinare che bisogna usare le frecce della tastiera per controllare i movimenti di Asimov.

- Freccia in alto per andare avanti.
- Freccia in giù per andare all'indietro.
- Freccia destra per girare a destra (sul posto) impostando le velocità delle ruote opposte.
- Freccia a sinistra per girare a sinistra.
- Un altro tasto (spazio per esempio) per fermare il robot.

quando si preme il tasto spazio ▾

2 - Utilizzare cinque blocchi cappello per ogni movimento. Quindi dovrete creare cinque script. Il cappello principale (bandiera verde) farà partire il robot.

Può essere interessante utilizzare una variabile di velocità, la stessa per tutti gli script. In questo modo sarà più facile regolare la velocità.

Per prolungare l'attività

A seconda di quanto tempo si decide di dedicare a questa attività, la si può arricchire:

- Fare squadre di 2 studenti e una gara tra le squadre per determinare il più veloce.
- Oppure far lavorare insieme le squadre per mantenere il tempo cumulativo il più breve possibile.
- Posizionare un ostacolo nel percorso per aumentare la difficoltà.
- Posizionare 2 Susan e 2 Asimov nella stessa area di gioco.
- Se vengono posizionati degli ostacoli, può essere assegnato un secondo Asimov per spingere gli ostacoli e sgombrare la strada per il traino.
- Utilizzare il vero programma di Susan implementato dall'insegnante.
- Fare decorazioni e vestire i robot.

