

ATTIVITÀ S-08

Thymio sta perdendo il controllo

Autore: **Joël Rivet**

OBIETTIVI

- Conversione di uno script descritto in linguaggio naturale per rifarlo in un linguaggio di programmazione
- Structurare un programma

Prerequisiti specifici:

Conoscere le variabili Scratch

La sfida:

Per girare un film vi viene chiesto di simulare un attacco di follia di un robot. La sceneggiatura del film descrive la scena da costruire:

“All’inizio Thymio era calmo, poi ha iniziato a girare sempre più velocemente e gradualmente è diventato tutto rosso. Poi, alla massima velocità, ha continuato a girare per qualche secondo, emettendo un suono spaventoso. Ha rallentato gradualmente senza cambiare colore e si è fermato, ma c’era ancora un po’ di rumore come se ci fosse ancora tensione nei motori. Dopo 2 secondi ha fatto un altro po’ di rumore e si è fermato: niente più luce, niente più suono. Sembrava che fosse morto!”

Tutti i blocchi necessari sono forniti, ma sono sparsi in disordine.

Il vostro compito è quindi quello di costruire il programma per replicare lo scenario.

Note per l’insegnante

Il programma prevede tre fasi.

Nella prima, sarebbe interessante suggerire agli studenti di raggruppare i blocchi a tappe:

- 1 - Thymio accelera,
- 2 - Thymio urla,
- 3 - Thymio rallenta e si ferma,
- 4 - Thymio si spegne.

Scaricare il file di Scratch al seguente indirizzo: www.stripesedizioni.it/roboticaeducativa

