

## REGOLAMENTO

1. Al concorso possono partecipare singoli alunni o gruppi di alunni solo dell'I.C. Carbonera.

2. Ci saranno due categorie di concorso:

-una riservata alle classi quarte e quinte

-l'altra a quelle della scuola secondaria.

Il progetto vincitore di ogni categoria parteciperà d'ufficio al concorso nazionale.

3. Il progetto potrà essere sia uno storytelling (cioè un cartone animato), o un videogioco, o un quiz, o un insieme di tutte queste possibilità.

4. Il progetto dev'essere originale (non copiato).

5. Copyright: È responsabilità del concorrente assicurarsi che eventuali musiche, filmati, fotografie o altro materiale siano liberi dai diritti d'autore.

L'iscrizione al concorso dev'essere effettuata tramite un modulo online presente nel Padlet e nel sito entro il 15 marzo 2020.

I progetti dovranno poi essere presentati entro e non oltre la mezzanotte del 4 aprile 2020 sempre tramite link online presente nel Padlet e nel sito.

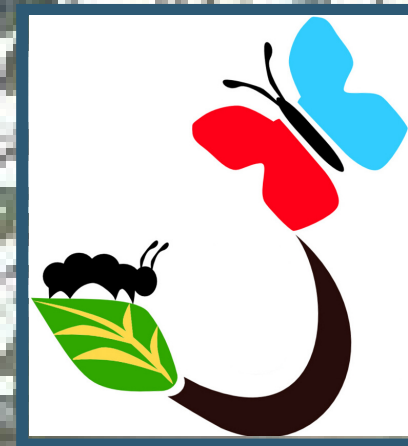
L'11 aprile 2020 ci sarà la presentazione dei progetti e una giuria proclamerà il vincitore d'istituto.

## RIFERIMENTI

Troverete informazioni sul padlet che è stato preparato dai docenti

<https://padlet.com/ICCarbonera/scratch2020>

Se avete bisogno di aiuto, informazioni potete far riferimento alla mail [pippobiase@gmail.com](mailto:pippobiase@gmail.com) (non fate caso allo strano nome, lo ha inventato la maestra Marika!)



**AVETE VOGLIA DI  
PARTECIPARE AD  
UN CONCORSO  
SCRATCH DI  
ISTITUTO?**

**ISTITUTO  
COMPENSIVO DI  
CARBONERA**

## SCRATCH, UN GIOCO DA RAGAZZI E UN GIOCO DA RAGAZZE!

Non hai mai utilizzato Scratch? Non preoccuparti, abbiamo attivato un corso in una piattaforma online che potrai utilizzare da solo/sola e ti spiegherà come utilizzare Scratch attraverso video tutorial e indicazioni semplici. Se vuoi provare, ti serve un codice che ti verrà fornito facendone richiesta alla mail [pippobiase@gmail.com](mailto:pippobiase@gmail.com): questa mail la potrai utilizzare anche se hai dei dubbi o non capisci qualcosa.

1. Visita il sito <https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home>.
2. Fai clic su "Accedi" in alto a destra
3. Fai clic su "Sono uno studente"
4. Fai clic su "Inserisci il codice del corso"
5. Inserisci codice della classe
6. Da qui, crea un account CS First o utilizzane uno esistente (se ce l'hai già).
7. Se hai creato un nuovo account prendi nota del nome utente e la password ti serviranno per ricollegarti e riprendere il lavoro la prossima volta.

## COS'È SCRATCH?

Scratch è un ambiente di programmazione a blocchi per il coding e la robotica educativa che consente di realizzare giochi e storie interattive in modo intuitivo. Assemblando i blocchetti sullo schermo puoi far muovere un personaggio virtuale a tuo piacimento. Puoi farlo cantare, ballare, personalizzarne l'aspetto oppure puoi creare immagini che ruotano e si animano al ritmo di musica. Scratch è il modo più semplice e immediato per avvicinarsi al mondo del coding. È il primo passo per imparare a programmare partendo da zero. Il coding consente di apprendere le basi della programmazione informatica, aiuta a sviluppare la logica, stimola la creatività ed educa al pensiero computazionale, a ragionare su problemi concreti e sul modo migliore per risolverli.

## TEMA DEL PROGETTO

Il progetto dovrà catturare l'attenzione dei vostri coetanei sul tema dell'obiettivo 12 dell'agenda 2030:

Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo

- Ogni anno, circa un terzo del cibo prodotto finisce nella spazzatura dei consumatori e dei commercianti, oppure va a male a causa di sistemi di trasporti o pratiche agricole inadeguati
- Se la popolazione mondiale utilizzasse lampadine a risparmio energetico, si risparmierebbero 120 miliardi di dollari all'anno
- Se la popolazione mondiale raggiungesse i 9,6 miliardi entro il 2050, servirebbero tre pianeti per soddisfare la domanda di risorse naturali necessarie a sostenere gli stili di vita attuali
- L'acqua viene inquinata dall'uomo più velocemente di quanto il pianeta riesca a rigenerarla e a purificarla.
- Le famiglie influenzano attraverso scelte e abitudini alimentari l'intero sistema produttivo e questo ha poi un impatto sull'ambiente attraverso l'energia consumata per la produzione di cibo e la generazione di rifiuti.



## DOBBIAMO FARE QUALCOSA!

