

# PERCORSO INTERDISCIPLINARE

INFORMATICA

ITALIANO

GEOMETRIA

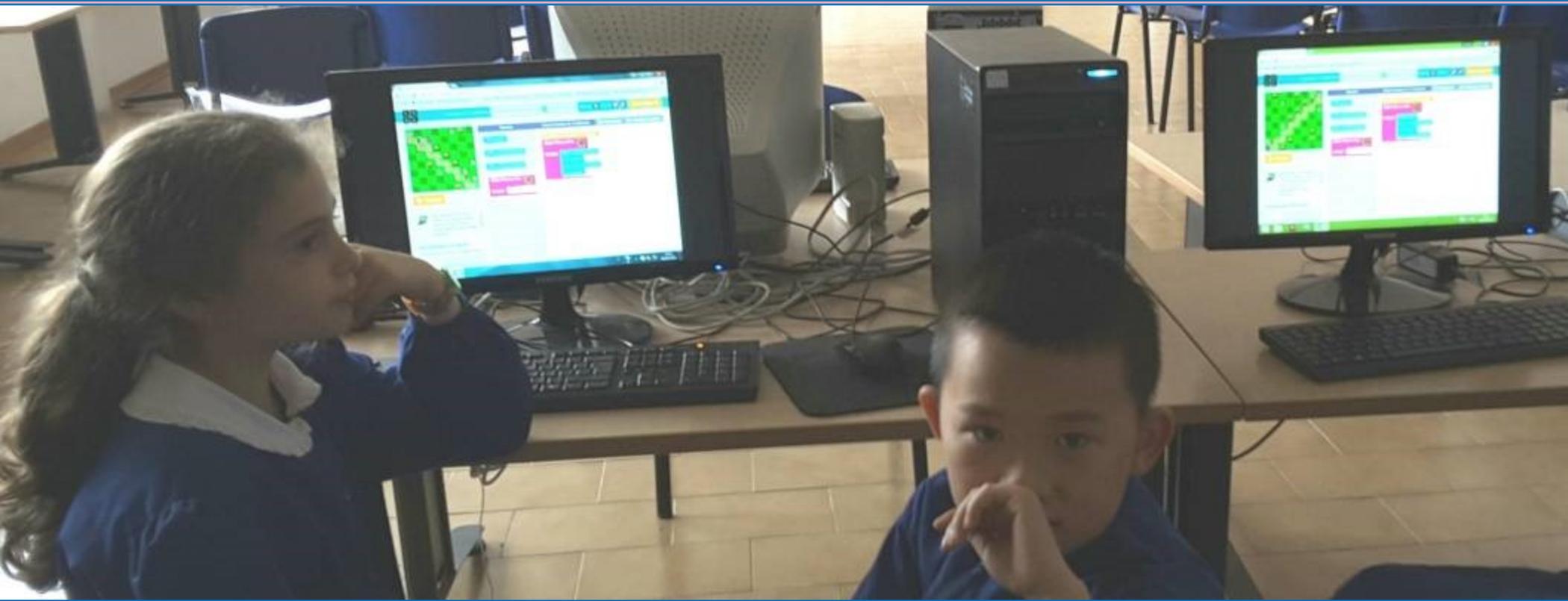
1^ Fase:

DI MENTRE LAVORIAMO AL CODING (gioco "il labirinto")

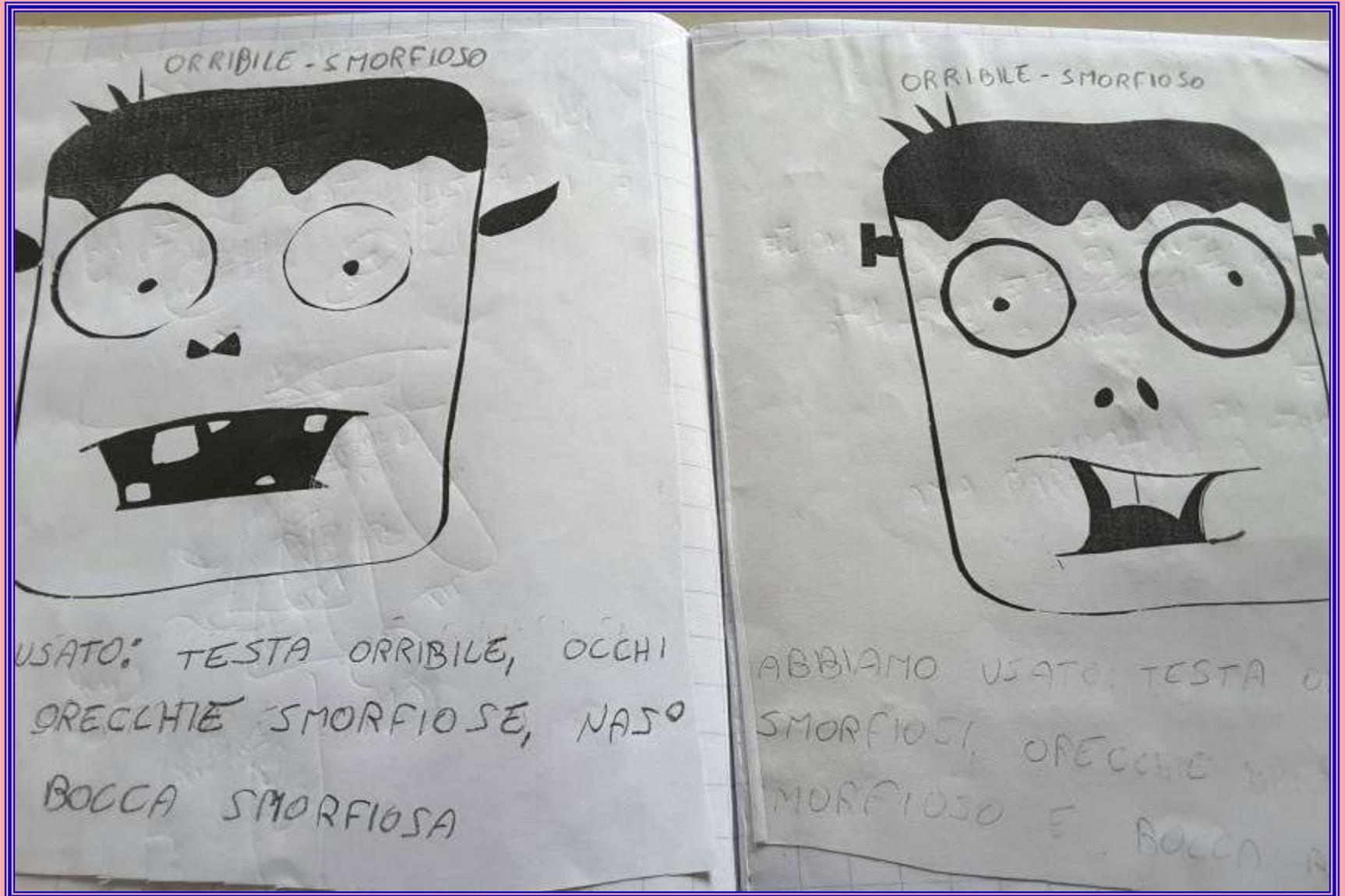


## 2^ Fase: CONOSCIAMO I MOSTRI!

(<http://programmaitfuturo.it/media/docs/Lezione-03-Pensiero-Computazionale.pdf>)



# IL CATALOGO DEI MOSTRI



ALLEGRO - BIZZARRO



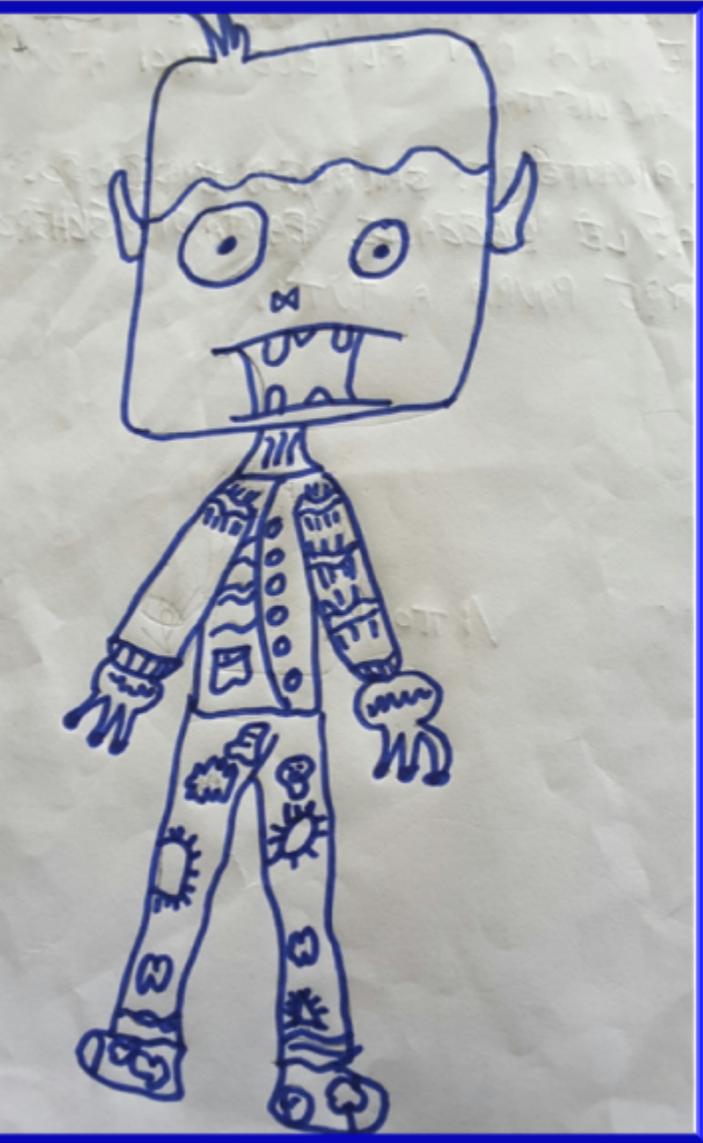
USATO: TESTA ALLEGRA,  
BIZZARRI, ORECCHIE BIZZARRE,  
AMORFOSO, E BOCCA SPIRITATA.

ALLEGRO - SPIRITATO



ABBIAMO USATO: TESTA ALLEGRA,  
SPIRITATI, ORECCHIE SPIRITATE,  
SPIRITATO E BOCCA SPIRITATA.

## 3<sup>^</sup> Fase



PER OGNI MOSTRO  
ABBIAMO  
INVENTATO UN  
CORPO, LE  
CARATTERISTICHE  
DEL CARATTERE E  
DEL  
COMPORTAMENTO



DESCRIVIAMO  
IL NOSTRO  
MOSTRO



Il mio mostro si chiama  
Dacibel Smorfioso, ha 10  
anni, è un alunno della  
scuola media, il suo sport  
preferito è football e può  
scherzare a chiunque voglia, ma  
anche le bocacce.  
La sua statura è di 1,51 e  
è molto magro, il suo viso  
molto quadrato, i suoi capelli  
sono neri, gli occhi uno grande  
e l'altro piccolo, il suo naso  
è come un fiocco e la bocca  
sdentata.  
Di particolari ha sei fili

La capote, adorno alla  
cassa e la cassa sono e indolenti.  
normale sia anche come  
cantaloni e trappate.  
situazioni particolari in  
caravatta sporca e jeans.  
i suoi capi preferiti sono le  
chine, i colori verde e nero e  
coloratura le scarpe rotte.  
suo portamento è sbouazzino,  
posizione in cui sta di  
to e stare in piedi, perché  
annoia, i suoi movimenti  
suo movimento tipico  
traballare come un budino.

La sua espressione è la  
e sempre sbalordita, come  
si meravigliasse di tutto.  
È disponibile e giocherellone  
se un po' dispettoso.

# I MOSTRI SI INCONTRANO





FUMETTI

Le parole e fumetti sono fatte da  
i e da parole.

Si chiamano "fumetti" perché le  
sono racchiuse in nuvolette  
come che escono dalla bocca  
dei personaggi.

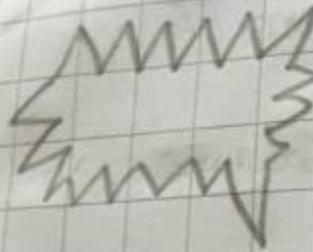
SE VOLETE DEI FUMETTI POSSONO

DI DIVERSO TIPO

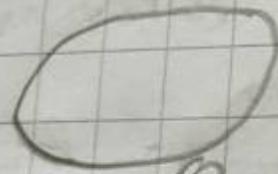
• Parole  
pronunciate  
normalmente

• Parole  
sussurrate

# IL FUMETTO



• Parole  
gridate



• Parole  
pensate



• Parole  
pronunciate da  
più persone.

# DAL FUMETTO AL DISCORSO DIRETTO

LE STORIE A FUMETTI SONO FATTE DA DISEGNI E PAROLE. SI CHIAMANO FUMETTI PERCHÉ LE PAROLE SONO RACCHIUSE IN NUVOLETTE DI PUPA CHE ESCONO DALLA BOCCA DEI PERSONAGGI.

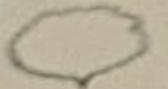
## VARI TIPI DI NUVOLETTE



PAROLE PRONUNCIATE NORMALMENTE



PAROLE SUSSURRATE



PAROLE GRIDATE



PAROLE PENSATE



PAROLE PRONUNCIATE DA PIÙ PERSONE

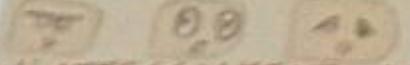
LE EMOZIONI DEI PERSONAGGI SI POSSONO COMPRENDERE DALL'ESPRESSIONE DISEGNATA SUI LORO VOLTI.

PER OTTENERE LE DIVERSE ESPRESSIONI I

- DISEGNATORI MOVINGANO
- LA POSIZIONE DELLE SOPRACCIGLIA



- L'APERTURA DEGLI OCCHI



- L'ATTEGGIAMENTO DELLA BOCCA



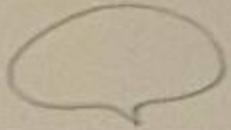
IL DISCORSO DIRETTO RIPORTA ESATTAMENTE LE PAROLE PRONUNCIATE DA UNA PERSONA QUANDO SI UTILIZZA IL DISCORSO DIRETTO SI INSERISCONO I DUE PUNTI E LE PAROLE SI SCRIVONO RACCHIUSE NELLE VIRGOLETTE O NELLE LINEETTE

• «                      »

• "                      "

• -                      -

## TANTI SINONIMI



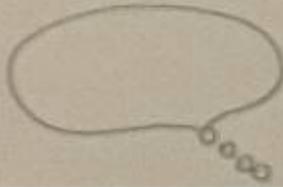
DIRE - PARLARE - ORAZIONE -  
RACCONTARE - SUGGERIRE -  
CANTARE - PRONUNCIARE -  
MONTARE - NARRARE - ESTERRE -  
RACITARE - SETTURARE



SUSSURRARE - MORMORARE -  
SISIBILLARE



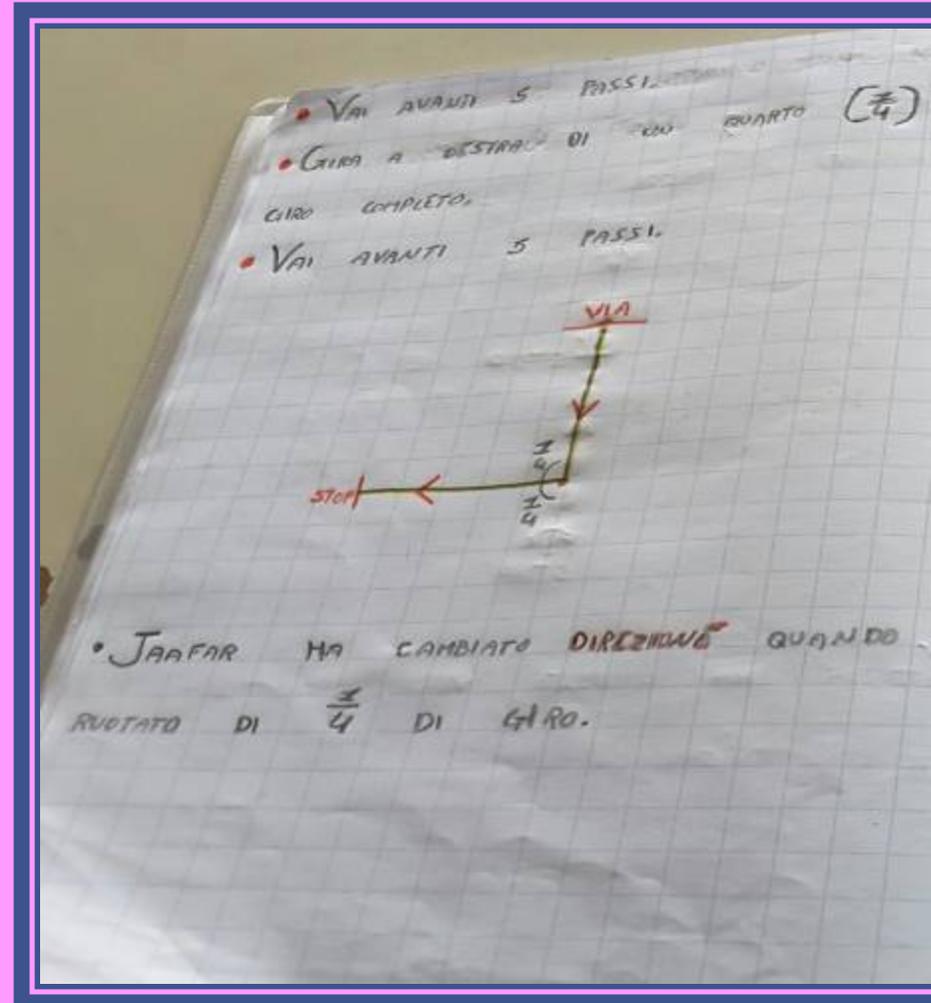
GRIDARE - URLARE - SCANDIRE -  
SCHIAZZARE - STRILLARE -  
TUONARE - URLARE



PENSARE - FANTASTICARE - DELIRARE -  
RASONARE - IMMAGINARE - RISPONDERE -  
ESULTARE - SINDICARE

## 5<sup>^</sup> Fase

AVEVAMO PROVATO A PROSEGUIRE IL LAVORO SUL CODING GIOCANDO CON FROZEN. PERÓ CI SIAMO BLOCCATI AL LIVELLO 6 PERCHÉ NON RIUSCIVAMO A FAR GIRARE ELSA, QUINDI CI SIAMO FERMATI E ABBIAMO STUDIATO GLI ANGOLI.



SECONDA UN PERCORSO CON DUE CAMBI DI  
 DIREZIONE E UN CAMBIO DIVERSO

I AVANTI 5 PASSI.  
 II UN QUARTO DI GIRO A SINISTRA  
 III AVANTI DI 5 PASSI  
 IV UN QUARTO DI GIRO A SINISTRA  
 V AVANTI 8 PASSI  
 VI DIETRO FRONT DI MEZZO GIRO,  
 VII AVANTI 8 PASSI

OGNI VOLTA CHE, IN UN PERCORSO, SI GIRA  
 OGGI SI CAMBIA DIREZIONE, SI DESCRIVE  
 UN ANGOLO.

SI PUÒ RUOTARE IN SENSO ORARIO, CIOÈ  
 SINISTRA VERSO DESTRA (COME LE LANCI  
 DELL'OROLOGIO.)

SI PUÒ RUOTARE IN SENSO ANTIORARIO  
DA DESTRA VERSO SINISTRA (AL CONTRARI  
 DELLE LANCIETTE DELL'OROLOGIO.)

E FINALMENTE ELSA HA DISEGNATO I  
SUOI MAGICI CRISTALLI!

