

HALLOWEEN & STEAM: DIVERTIMENTO DA BRIVIDI

Materiale necessario:

- 1 set Intelino Smart Train (cod. [342352](#))
- 1 PC con browser Chrome (per fare coding all'indirizzo <https://scratch.intelino.com/>)
- 1 Cricut maker 3 (cod. [332919](#))
- 1 littleBits - STEAM Student Set (cod. [337034](#))
- Cartoncino
- Caramelle
- Candele a LED

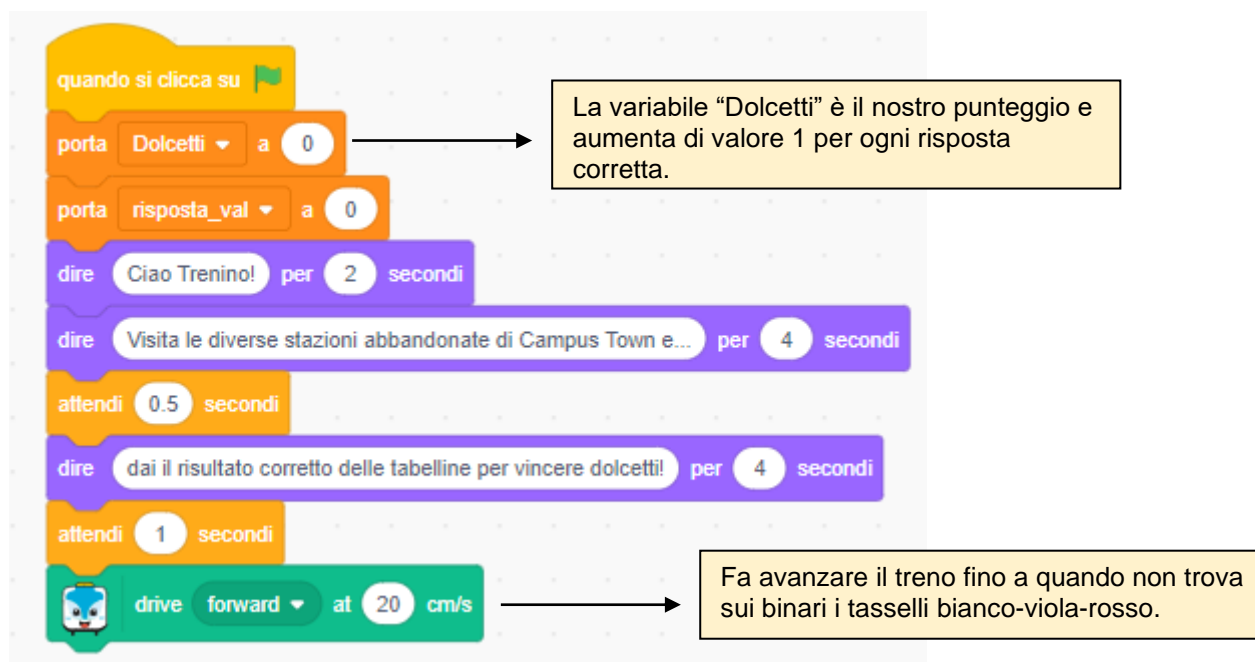
Non sarebbe da brividi imparare le tabelline vincendo qualche dolcetto?

Grazie al treno intelligente Intelino, alla magia del coding e a decorazioni da urlo, imparare quanto fa 8x7 sarà un gioco da maghetti!

Per prima cosa dobbiamo costruire una pista per il nostro treno. Possiamo impostarla a piacimento, l'importante è trovare almeno quattro punti sui binari dove inserire i tasselli di programmazione bianco-viola-rosso (vedi fig. 2). Questi tasselli ci serviranno per arrestare il treno e attivare a schermo la strega Clelia (vedi fig. 1), che ci porrà le sue temibili domande. Se rispondiamo correttamente possiamo prendere una caramella!

Passiamo ora al codice per il treno: dobbiamo andare sul sito <https://scratch.intelino.com/>, inserire uno sprite (ad esempio una strega) ed uno sfondo.

A questo punto inseriamo il seguente codice di programmazione:



The image shows a Scratch script for the Intelino Smart Train. The script starts with a 'when green flag clicked' block, followed by two 'set variable to 0' blocks for 'Dolcetti' and 'risposta_val'. Then, there are three 'say' blocks with durations of 2, 4, and 4 seconds. These are followed by 'wait' blocks of 0.5 and 1 second. The final block is a 'drive forward at 20 cm/s' block. Two callout boxes provide context: the first explains that 'Dolcetti' is the score variable that increases by 1 for each correct answer; the second explains that the 'drive forward' block moves the train until it finds white-violet-red tiles on the tracks.

```
quando si clicca su [bandierina verde]
  porta Dolcetti a 0
  porta risposta_val a 0
  dire Ciao Trenino! per 2 secondi
  dire Visita le diverse stazioni abbandonate di Campus Town e... per 4 secondi
  attendi 0.5 secondi
  dire dai il risultato corretto delle tabelline per vincere dolcetti! per 4 secondi
  attendi 1 secondi
  drive forward at 20 cm/s
```

La variabile "Dolcetti" è il nostro punteggio e aumenta di valore 1 per ogni risposta corretta.

Fa avanzare il treno fino a quando non trova sui binari i tasselli bianco-viola-rosso.

Pagina 1 di 3



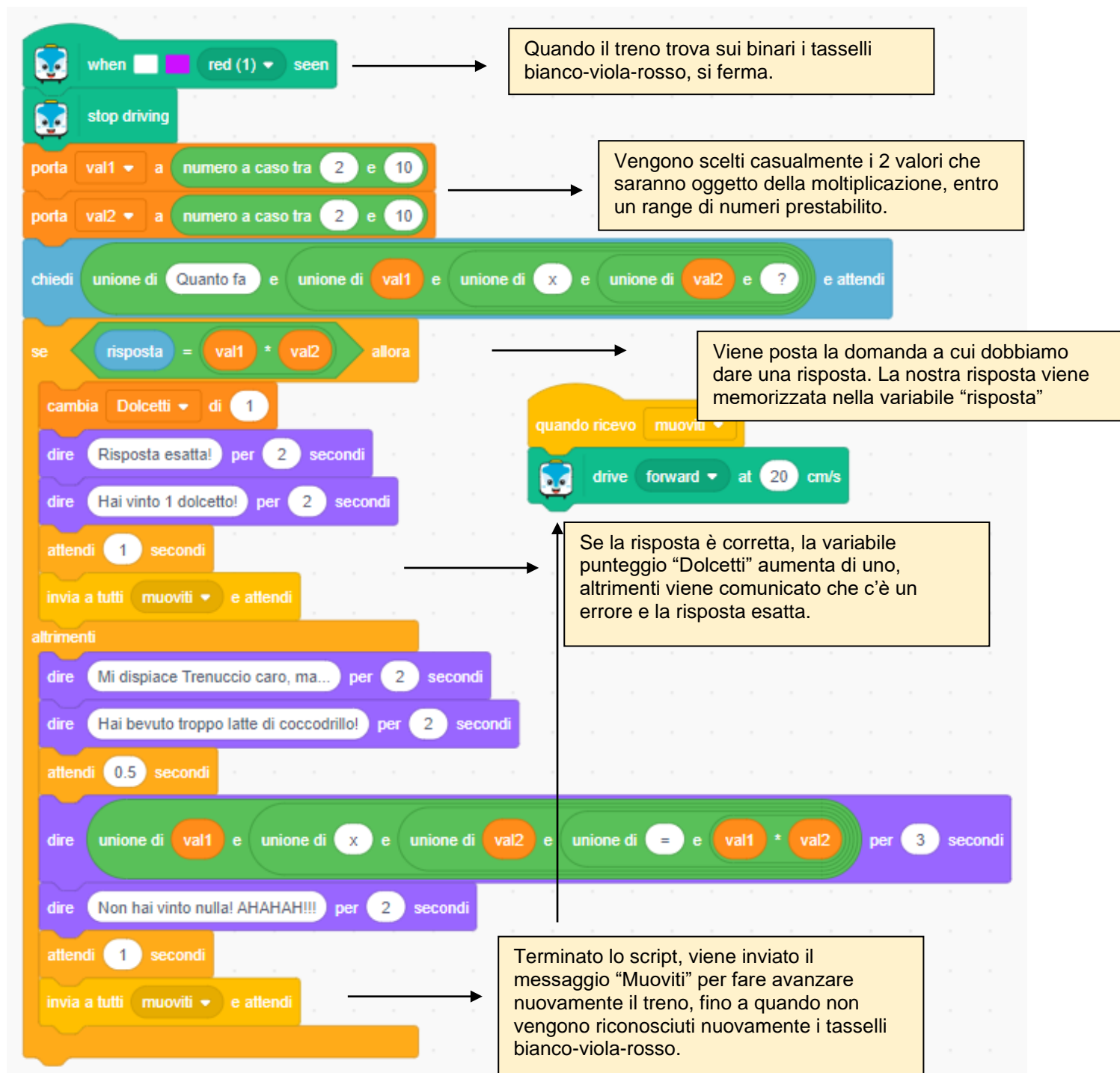




Fig. 1 Sullo stage dell'app di codifica, comparirà lo sfondo, la strega e i diversi dialoghi. Quando ci viene posta una domanda, dobbiamo cliccare sulla casella di testo, inserire il numero corretto e premere "invio". In alto a sinistra abbiamo il punteggio per le risposte corrette, contenuto all'interno della variabile "Dolcetti".

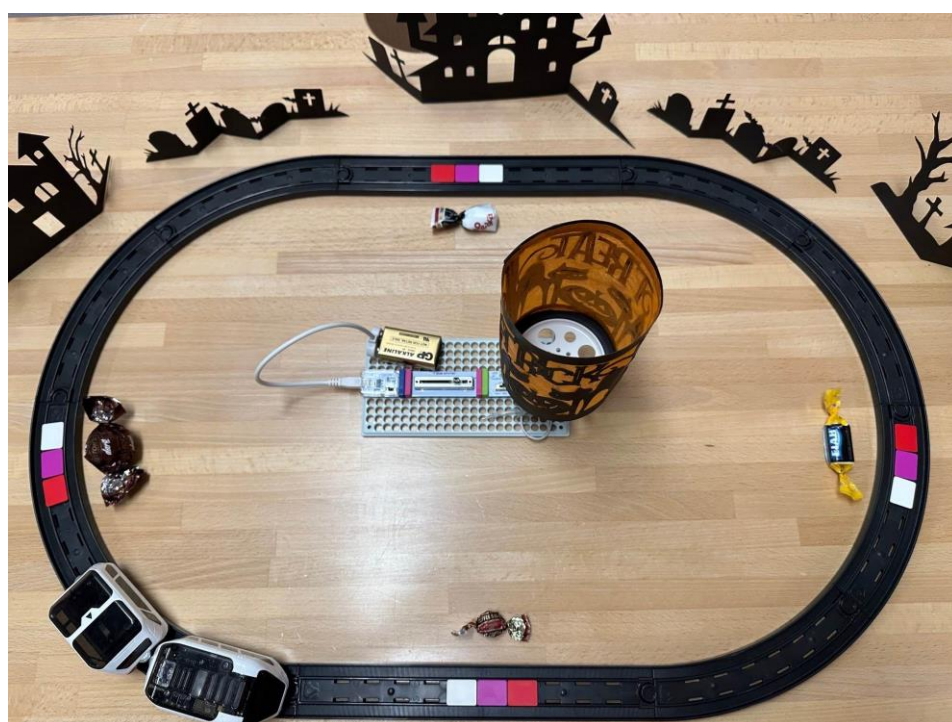


Fig. 2 Ecco la pista con Intelino e i tasselli colorati (che hanno funzione di stop + domanda su schermo). Ad arricchire lo scenario sono stati inseriti degli elementi in cartoncino, tagliati con Cricut maker 3. Una lanterna è stata motorizzata con dei mattoncini LittleBits (gira su sé stessa).

CampuStore: il più grande catalogo STEAM presente oggi in Europa
 Vuoi un consiglio? Contattaci: [clicca qui](https://www.campustore.it)
info@campustore.it | 800 244 994

