



Girls Who Code At Home

Il codice dell'amicizia
Capitolo 1

Panoramica dell'attività

Nell'attività di questa settimana di Girls Who Code At Home, leggerai il primo capitolo de *Il codice dell'amicizia*, Lucy va al Club di coding. Dopo aver letto questo capitolo, potrai riflettere e parlare di ciò che hai letto con un'amica, un amico o con i membri della tua famiglia, prima di buttarti a capofitto nella lettura della Sfida del capitolo (dove ti verrà data la possibilità di scegliere un'opzione unplugged o plugged)! Ti consigliamo inoltre, di prenderti un po' di tempo per dare un'occhiata alla Women in Tech di questa settimana, Trisha Prabhu. Trisha è stata motivata a progettare e a costruire una app poiché si è resa conto che il mondo nel quale viviamo ha un problema e così, ha deciso di aiutare a risolverlo.

Riepilogo del capitolo

Nel primo capitolo, Lucy, una studentessa di prima media della Halverston Middle School è molto contenta di partecipare al suo primo incontro del Club di Coding. La sua insegnante preferita è la Sig.ra Clark, che è la responsabile del Club! È da tanto tempo che Lucy desiderava progettare una app, quindi è molto contenta di cominciare. Quando Lucy arriva al Club, incontra molti volti familiari e persone che non conosceva prima. C'è Sophia, la sua ex-migliore amica delle scuole elementari, e poi c'è Maya, una ragazzina che ha un anno più di lei e che la rende nervosa. Dopo che la Sig.ra Clark ha finito di fare l'appello, il telefono di Lucy comincia a suonare. Lucy è imbarazzata, non riesce in nessun modo a far smettere il suo telefono di suonare. La Sig.ra Clark riesce a risolvere il problema di Lucy cancellando una finta applicazione che il fratello maggiore di Lucy aveva installato sul suo telefono.

Materiali

- *Il codice dell'amicizia: Capitolo 1 (incluso alla fine di quest'attività)*
- Facoltativo: Copia cartacea e digitale de [Il codice dell'amicizia](#)*
- Facoltativo: [Scratch online](#) o [Scratch offline](#)
- [Esempio Progetto Sfida del capitolo Fai parlare il tuo sprite](#)
- Facoltativo: Carta e penna, matita o evidenziatori

***Nota:** se non possiedi una copia de *Il codice dell'amicizia* e non vuoi acquistarne una, puoi sempre prendere in prestito il libro dalla tua biblioteca locale! Nel caso in cui la tua biblioteca non dovesse avere alcuna copia a disposizione de *Il codice dell'amicizia*, prova a inviare una richiesta per un prestito interbibliotecario. Altrimenti, puoi sempre consigliare alla biblioteca di acquistarne una copia. Molte biblioteche mettono a disposizione questo modulo direttamente online, per permettere agli utenti di inoltrare questo genere di richieste.

Women in Tech Spotlight: Trisha Prabhu



Fonte dell'immagine: [Trisha Prabhu](#)

Cosa ti motiva a voler imparare a costruire app e altri strumenti tecnologici? La Woman in Tech di oggi ha dimostrato di essere veramente motivata a progettare e a costruire una app poiché si è resa conto che il mondo nel quale viviamo ha un problema e così, ha deciso di aiutare a risolverlo. Trisha è venuta a conoscenza del fatto che una giovane ragazza si è tolta la vita a causa del cyberbullismo. Si è così sentita obbligata a dovere fare qualcosa, creando ReThink, una tecnologia che identifica e impedisce il bullismo online alla fonte, consigliando all'utente di ripensare al messaggio che sta per scrivere prima che questo possa danneggiare qualcuno. Trisha Prabhu ha 19 anni, è un'innovatrice, un'imprenditrice e una studentessa presso

l'Università di Harvard. È stata relatrice di TEDx, ha tenuto il discorso di apertura al quinto Anniversario del Girls Who Code che è stato celebrato a NYC. Ha proposto la sua applicazione su [Shark Tank](#) ed è arrivata fra i finalisti mondiali della Fiera della scienza di Google.

Guarda [questo video](#) su Trisha Prabhu e sulla sua app ReThink. Scopri di più su Trisha, la sua azienda e ReThink, sul suo [sito web](#). Dopo aver guardato il video e aver concluso la tua ricerca online, discuti sul lavoro di Trisha e sulla sua applicazione, servendoti delle domande qui sotto.

Riflessione

Essere un informatico significa molto di più che essere bravo a fare coding. Prenditi del tempo per riflettere su come Trisha e il suo lavoro hanno a che fare con i cavalli di battaglia che i grandi informatici puntano a costruire: coraggio, resilienza, creatività e motivazione.



RESILIENZA

Trisha sta cercando di affrontare il cyberbullismo. Si tratta di un problema difficile da risolvere. In che modo il fatto di essere resiliente sta aiutando Trisha nel suo lavoro?

Condividi le tue risposte con un membro della tua famiglia, con un'amica o con un amico. Incoraggia gli altri a ottenere maggiori informazioni su Trisha per partecipare alla discussione!

Fase 1: leggere il Capitolo 1 de *Il codice dell'amicizia* (10-15 min)

Leggi il primo capitolo de *Il codice dell'amicizia* sulla tua copia cartacea, altrimenti ne troverai un estratto alla fine di quest'attività.

Fase 2: riflettere o parlare del Capitolo 1 (10-15 min)

Se leggerai il capitolo con un'amica, un amico o con un membro della tua famiglia, ti consigliamo di discutere delle seguenti domande prima di completare la Sfida del capitolo. Se invece leggerai il capitolo da sola, e non vorrai parlarne con altri, ti consigliamo di riflettere su queste domande utilizzando il volantino (a pagina 8), un quaderno o il tuo diario. Potresti anche utilizzare il tuo telefono, computer o tablet per registrare un video con i tuoi pensieri e le tue riflessioni su questo capitolo!

Domande di riflessione e di discussione

- Come si sente Lucy all'idea di essere entrata a far parte del Club di coding e del fatto che imparerà a fare coding? Come lo sai?
- Sei sorpresa di vedere il genere di studentesse che hanno deciso di partecipare al Club di coding, così come ha fatto Lucy? Se sei sorpresa, perché lo sei? Se non sei sorpresa, perché non lo sei?
- Che cosa avresti fatto se fossi stata al posto di Lucy, quando il suo telefono ha cominciato a squillare?
- Che cosa pensi che farà Lucy ora? Perché?

Fase 3: completare la Sfida del capitolo (10-25 min)

Scegli di completare **una** delle sfide riportate qui sotto. Puoi scegliere tra una sfida Unplugged o una sfida Scratch.

Sfida Unplugged (10 min)

Pensa a un momento in cui ti sei ritrovata in una situazione nuova o in cui hai imparato qualcosa per la prima volta. Correre dei rischi è una cosa coraggiosa che a volte può portare a commettere degli errori. Fai del brainstorming ed elenca una serie di consigli e di strumenti che potresti usare per aiutarti ad essere coraggiosa, provare cose nuove e imparare dai tuoi errori. Puoi utilizzare il volantino di brainstorming (a pagina 9), un quaderno o il tuo diario. Se hai più tempo a tua disposizione, condividi o metti in pratica queste strategie, in modo che anche gli altri possano vedere come funzionano!

Sfida Scratch: Fai parlare il tuo sprite (10-25 min)

È molto importante avere delle istruzioni dettagliate! Scratch è una piattaforma di programmazione gratuita; utilizza un linguaggio di programmazione basato su blocchi ed è sviluppata da MIT: ti permette di programmare storie interattive, giochi e animazioni. Presentati e condividi alcune strategie da mettere in pratica per provare nuove cose usando Scratch, per esempio come fare un oggetto (o degli **sprite** su Scratch) e fare in modo che ti dica qualcosa!

Fase 3: completare la Sfida del capitolo (continua)

1. Registrati o Accedi a [Scratch](#).

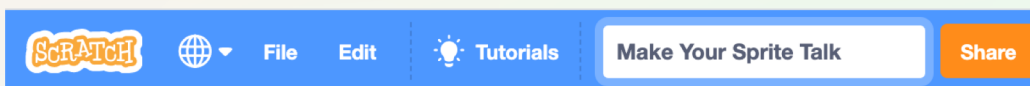
Per salvare il tuo lavoro sulla piattaforma online di Scratch, dovrai creare un account, se non ne possiedi già uno. Per creare il tuo account, segui le istruzioni sul modulo di iscrizione. Se hai meno di 13 anni avrai bisogno dell'indirizzo e-mail di un tuo genitore, per registrarti. Se non desideri creare un account puoi anche decidere di scaricare e utilizzare la [versione offline di Scratch 3.0](#).

2. Crea un nuovo progetto.

Dalla home page clicca su **Creare** per creare un nuovo progetto!

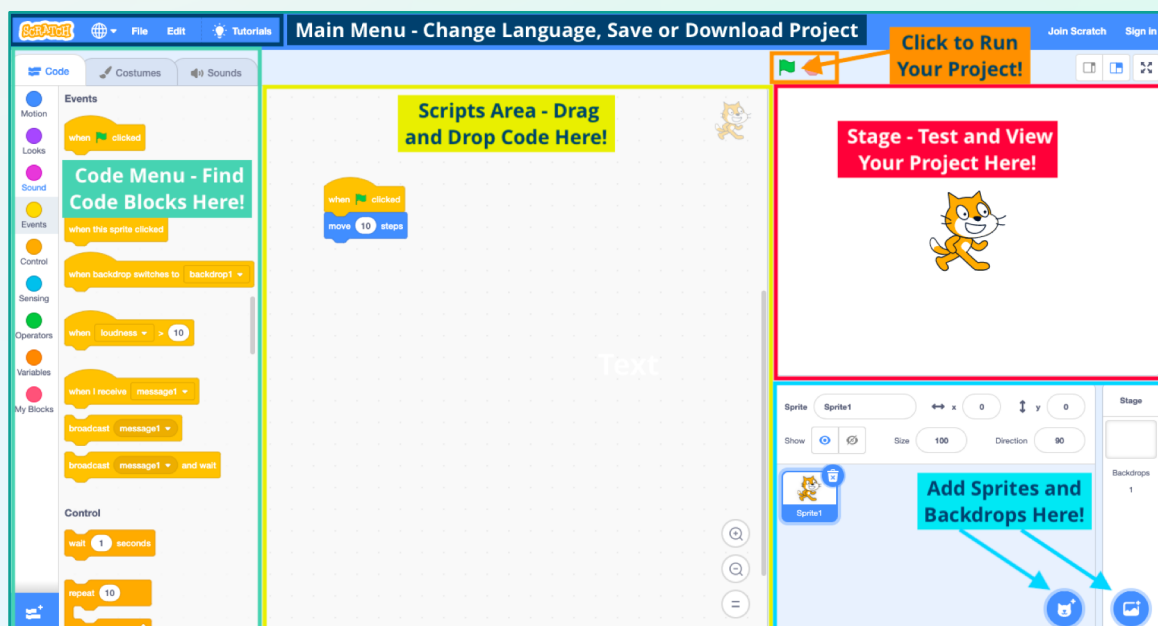


Dai al tuo progetto un nome specifico, come per esempio “Fai parlare il tuo sprite”.



3. Esplora l'interfaccia di Scratch.

Se sei un nuovo utente di Scratch, dedica qualche minuto ad esplorarne l'interfaccia. Puoi anche guardare questo tutorial su come [Cominciare](#) su Scratch!



Fase 3: completare la Sfida del capitolo (continua)

4. Aggiungere uno sprite e uno sfondo.

Aggiungi lo sprite o lo sfondo che desideri dalla libreria, cliccando sulle icone di sprite o di sfondo che si trovano in basso a destra dell'editor.

5. Codifica il tuo sprite.

Scratch è un **linguaggio di programmazione basato su eventi**, ciò significa che il codice viene eseguito o avviene in seguito a una serie di eventi diversi. Per esempio, i blocchi **se tasto __ premuto allora** o **se si sposta il mouse** possono attivare la lettura di un copione ogni qualvolta c'è un evento. Su Scratch i *blocchi di eventi* possono essere trovati sul menu **Eventi**. Per molti progetti, l'evento **quando si clicca su bandiera verde** è utilizzato per avviare la maggior parte dei programmi.



Facciamo una prova con il tuo progetto!

- Seleziona il tuo sprite principale e aggiungi l'evento di partenza alla tua area di copioni.
- Scrivi il codice per la prima parte della tua animazione. Puoi decidere di utilizzare una combinazione di blocchi a partire dal menu **Look**. Questi blocchi possono includere il blocco **dire __ per 2 sec** per far sì che il tuo sprite condivida un'informazione su di te o che condivida dei consigli o degli strumenti che ti permettono di essere coraggiosa e di provare cose nuove.



6. Testa il tuo progetto.

Adesso che hai costruito la prima parte della tua storia digitale, testala cliccando sulla bandiera verde o impostando qualsiasi evento tu abbia usato per avviare il tuo progetto. Mentre testi il tuo progetto, poniti queste domande:

- Funziona come ti aspettavi?
- Tutte le azioni previste avvengono seguendo l'ordine giusto?

Se non è così, modifica e applica soluzioni di debug sul tuo codice, prima di continuare.

Fase 3: completare la Sfida del capitolo (continua)

7. Estendi il tuo progetto.

Una volta che ti sarai accertata del corretto funzionamento della prima parte delle tue animazioni, continua con le tue animazioni, condividendo più informazioni su di te o condividendo consigli su come non avere paura e provare cose nuove. Volendo, potresti anche decidere di migliorare il tuo progetto, provando una delle idee qui sotto.

- **Aggiungere effetti grafici ai tuoi sprite o sfondi.**

Sotto il menu *Look*, troverai dei blocchi di effetti grafici diversi. Fai delle prove con blocchi quali **cambia dimensione da_** o **cambia colore effetto da _** per vedere che cosa succede. Ti consigliamo di dare un'occhiata ai tutorial su Scratch [Aggiungere effetti e fare girare](#).



- **Aggiungere suoni o sfondi ai tuoi sprite.**

Dai un'occhiata alle opzioni sul menu **Suono** per aggiungere effetti sonori al tuo progetto. Scratch mette già a disposizione dei suoni perché tu possa utilizzarli direttamente a partire dalla sua libreria multimediale. Altrimenti, puoi registrare o caricare i tuoi suoni! Se vuoi, puoi anche dare un'occhiata al tutorial su Scratch [Registrazione un suono](#).



Fase 4: condividi la tua creazione (5 min)

1. Condividi il tuo progetto su Scratch.

Una volta che avrai terminato il tuo progetto, o quando sarai pronta a condividerlo con gli altri, premi sul pulsante Condividi su Scratch. Ti consigliamo di aggiungere le istruzioni alla pagina del tuo progetto, in modo che gli utenti sappiano come guardare le tue animazioni. Se hai utilizzato altre immagini o dei suoni, non dimenticare di citarle sulla pagina del progetto, aggiornando la sezione Note e crediti.

2. Condividi come stai affrontando le sfide con Girls Who Code at Home!

Non dimenticarti di condividere i tuoi progetti sui social media. Tagga @girlswhocode e utilizza l'hashtag #codefromhome. Potremmo anche presentarti sul nostro account!

Capitolo 1 Domande per riflettere

Domande	La tua riflessione
Come si sente Lucy all'idea di essere entrata a far parte del Club di coding e del fatto che imparerà a fare coding? Come lo sai?	
Sei sorpresa di vedere il genere di studentesse che hanno deciso di partecipare al Club di coding, così come ha fatto Lucy? Se sei sorpresa, perché lo sei? Se non sei sorpresa, perché non lo sei?	
Che cosa avresti fatto se fossi stata al posto di Lucy, quando il suo telefono ha cominciato a squillare?	
Che cosa pensi che farà Lucy ora? Perché?	

Brainstorming Consigli e strumenti per essere coraggiosi

Pensa a un momento in cui ti sei ritrovata in una situazione nuova o in cui hai imparato qualcosa per la prima volta. Correre dei rischi è una cosa coraggiosa che a volte può portare a commettere degli errori. Fai del brainstorming ed elenca una serie di consigli e di strumenti che potresti usare per aiutarti ad essere coraggiosa, provare cose nuove e imparare dai tuoi errori.

	Consigli e strumenti per essere coraggiosi
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	