

*Scuola primaria di Cantalupo nel Sannio*  
*Via Fiume 1, 86092 – Cantalupo nel Sannio (Isernia)*

DESCRIZIONE del PROGETTO

Il progetto “BE-smart”, presentato dalla Scuola Primaria di Cantalupo nel Sannio, ha l’obiettivo di avvicinare, in maniera semplice e piacevole, gli utenti più piccoli al concetto di MOBILITÀ NELLA CITTÀ DEL FUTURO.

Guidati dalla metodologia del tinkering, gli alunni hanno realizzato la struttura di un **robot**, assemblando e dipingendo materiali di riciclo. In un secondo momento hanno lavorato sulla composizione di una **filastrocca originale in rima**, per poi registrare su Scratch la propria voce, leggendo i vari versi.

All'interno della piattaforma Scratch ogni audio è stato numerato e rinominato per assicurare una facile gestione nel momento della scrittura del codice.

Per la scrittura del programma è stata utilizzata l'estensione specifica di Makey Makey su Scratch; in particolare sono serviti i blocchi: “Quando si preme il tasto...” e “Avvia riproduzione suono...”.

Sul robot sono stati individuati 7 punti di contatto resi interattivi e ciascuno, ricoperto con materiale conduttivo, è stato collegato ad una estremità di un cavo coccodrillo; l’altra estremità è stata collegata agli input della scheda Makey Makey (Freccia giù, su, destra, sinistra, spazio, w, a)

Per attivare l’audio è necessario toccare un pulsante sul robot e contemporaneamente impugnare il cavo collegato alla "messa a terra" (**Earth**) della scheda per chiudere il circuito; Scratch riceve il segnale e riproduce il corrispondente file audio della filastrocca precedentemente registrata.

Questo ha permesso di trasformare un modello statico in un **dispositivo interattivo parlante, rendendo l’utente stesso parte del circuito**.

L’attività può essere sicuramente replicata nelle scuole o anche in altri contesti: la scheda Makey Makey è facilmente reperibile ed offre un semplice utilizzo rendendo l’apprendimento davvero stimolante, con ricaduta positiva nella didattica.

Immaginiamo il nostro robot come prototipo da riprodurre e inserire in aree-gioco, nei centri commerciali, nelle scuole dove i bambini, con curiosità, si avvicinano al dispositivo in maniera ludica, recependo al tempo stesso importanti suggerimenti sulla tematica.

**PROGETTO “BE-smart”**  
**- workshop di cultura maker -**

<b>COMANDI MAKEY MAKEY</b>	<b>PUNTI DI CONTATTO SUL ROBOT</b>	<b>REGISTRAZIONE DELLE VOCI SU SCRATCH</b>
	<b>0 TITOLO</b>	Scegli ciò che è <b>sostenibile</b> , rendi la città più vivibile.
	<b>1 CONSIGLIO GREEN</b>	Un po' in metrò e un po' a piedi, forse è meglio non te lo chiedi? Girerai per la città e il tuo viaggio più green sarà.
	<b>2 CAR POOLING</b>	Se in auto devi andare, ai colleghi un passaggio potrai dare: meno traffico e più risate, e le spese son dimezzate.
	<b>3 MOTORE E ATTESA</b>	Se la sosta è un po' prolungata, la chiave va girata: col motore spento e muto, all'aria dai un aiuto.
	<b>4 RISPETTO PER IL PIANETA</b>	Chi si muove con rispetto, ha il pianeta nel suo petto; ogni passo intelligente, fa bene a tutta la gente.
	<b>5 FAI IL PASSAPAROLA</b>	Quanto è bello pedalare, se sei nel traffico ti sembra di volare. Si arriva prima e non si inquina , dillo anche alla tua vicina.
	<b>6 CAR SHARING</b>	Se l'auto non vuoi possedere, il <b>car sharing</b> devi vedere: la usi solo quando ne hai bisogno e aiuti la città con il tuo impegno.