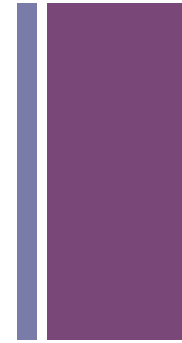


T4T Piossasco Informatica 2016/2017

Secondaria - Lezione 2

Ilaria Lombardi
Università degli Studi di Torino
Dipartimento di Informatica
lombardi@di.unito.it

+ Coding



- scrivere programmi eseguibili da un calcolatore (in generale da un agente)
- aiuta a sviluppare i pensiero computazionale
- approccio ludico


+ Scratch



- ambiente d'apprendimento basato su un linguaggio di programmazione visuale
- semplice ma efficace
- sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab di Boston <https://scratch.mit.edu/>
- si può utilizzare online:
https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted
- oppure in locale; questo è il link alla pagina da cui scaricarlo per installarlo sul proprio computer:
<https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

File Modifica Suggestimenti Info

ce Party-2
pratchteam



x: 240 y: 159

Script Costumi Suoni

Movimento Situazioni
Aspetto Controllo
Suono Sensori
Penna Operatori
Variabili e Liste Altri Blocchi

fai 10 passi
ruota di 15 gradi
ruota di 15 gradi
punta in direzione 90
punta verso puntatore del mouse
val a x: -152 y: -40
raggiungi puntatore del mouse
scivola in 1 secondi a x: -152 y: -40
cambia x di 10
val dove x è 0
cambia y di 10
val dove y è 0
rimbalza quando tocchi il bordo
ruota stile rotazione a sinistra-destra

quando si clicca su
per sempre
passa al costume seguente
scivola in 0.5 secondi a x: -80 y: -40
passa al costume seguente
scivola in 0.5 secondi a x: -170 y: -40

Sprite Nuovo sprite: Dinosaur Casey

+ (ScratchJr)

- versione di Scratch per bambini che non hanno ancora imparato a leggere bene

<https://www.scratchjr.org/>

- è disponibile un'App per tablet, che si può usare anche su PC tramite BlueStacks (un emulatore di dispositivi Android)

<http://www.bluestacks.com/>

