

# Registro delle attività formative

Docente esperto Docente tutor	<b>Ombretta Crivellaro</b> <b>Simona Della Siega</b>
----------------------------------	---

Data  Ore 14,40 – 16,40	Attività laboratoriali svolte	Ore svolte
07/02/2022  Alunni assenti: Guerrini Hanboussi	Introduzione ai concetti di pensiero computazionale, problem-solving e coding. Attività laboratoriale in Blockly: la programmazione per blocchi attraverso una serie di attività di difficoltà crescente (trovare la soluzione per risolvere un problema dato attraverso la programmazione di una sequenza di istruzioni). Sperimentare il debugging. Blockly Games: il labirinto. Blocchi di movimento semplice, blocchi di ripetizione di una sequenza di istruzioni, blocchi logici (se...allora)	2 ore
14/02/2022  Alunni assenti: Zarkani Fois Torricelli Gabban	Attività laboratoriale in Blockly: continua la scoperta della programmazione per blocchi attraverso una serie di attività di difficoltà crescente (trovare la soluzione per risolvere un problema dato attraverso la programmazione di una sequenza di istruzioni). Sperimentare il debugging. Blockly Games: la tartaruga. Blocchi di movimento avanzato, blocchi di impostazione, blocchi di cicli	2 ore
21/02/2022  Alunni assenti: Fois Torricelli	Scratch 3.0: ambiente di programmazione basato sul linguaggio di programmazione per blocchi. Gli sprite, lo stage e gli sfondi. Primi passi con Scratch: comandi di movimento, di dimensionamento degli sprite, modifica degli sfondi e degli sprite. Uso di cicli e creazione di variabili. Tutorial guidati: Anima un nome, Anima uno sprite, Crea un gioco di acchiapparella	2 ore
28/02/2022  Assenti: Torricelli Copez Pedriali Zarkani Maggiori Ravagnani	Scratch 3.0: come utilizzare le variabili per calcolare il punteggio in un gioco. Come far interagire più sprites fra di loro. Creazione di un setting per il digital story-telling. Tutorial guidati: Crea un click game, Gioco del pong, Crea una storia.	2 ore

<b>07/03/2022</b> <b>Ore 14,40 – 16,40</b>  Alunni assenti: Copez, Hanboussi, Pedriali, Zarkani, Maggiori	Scratch 3.0: utilizzare la programmazione per blocchi per creare una storia digitale. Come far interagire il programma con l'utente. Compito assegnato: crea un quiz a tema libero, con scelta di setting, argomento, sfondi e sprites, utilizzando l'interazione fra programma ed utente e calcolando il punteggio ottenuto dall'utente.	2 ore
---	---	-------

Riepilogo delle ore svolte:

docente esperto: Ombretta Crivellaro 10 ore

docente tutor: Simona Della Siega 10 ore

Il docente esperto

Ombretta Crivellaro

Il docente tutor

Simona Della Siega