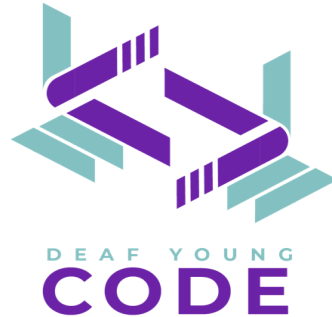




2023-2-IT03-KA220-TU-000179130

Fogli di lavoro per il modulo 3

Introduzione al coding

da utilizzare come lavoro individuale o di gruppo



Co-funded by
the European Union

1

Finanziato dall'Unione europea. I pareri e le opinioni espressi sono tuttavia quelli esclusivi dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili..

Scheda di lavoro – Introduzione alla programmazione

Modulo: Introduzione alla programmazione

Durata: 90 minuti

Livello: Principiante

Gruppo target: I giovani sordi imparano le competenze digitali essenziali

Nota per l'insegnante:

Incoraggiare i partecipanti a lavorare in coppia. Utilizzare esempi reali o simulati di pseudocodice o e-mail e consentire l'uso pratico dei dispositivi per favorire il coinvolgimento.

Test di riscaldamento: cos'è la programmazione?

- A – Una password segreta che solo il computer conosce
- B – Istruzioni precise passo dopo passo su come fare qualcosa
- C – Un computer particolarmente veloce con molto spazio di archiviazione
- D – Un linguaggio di programmazione speciale

Parte 1 – Linguaggi di programmazione

Per il coding hai bisogno di un linguaggio di programmazione. Guarda l'elenco con 5 importanti linguaggi di programmazione.

Spunta le risposte corrette:

Python

Editor

JavaScript

Scratch

Email

Java

C++

Codice sorgente

Parte 2 – Istruzioni passo passo

Esercizio: Campanello per bicicletta

Numerare le istruzioni nell'ordine corretto

INIZIO

VERIFICA che il pulsante per il pollice sia facilmente raggiungibile

VAI al manubrio

STRINGERE nuovamente la vite

Campanello di riposizionamento

CAMPANELLA DI TEST di nuovo

PRENDI cacciavite

PRENDI il campanello della bicicletta

ALLENTARE la vite del supporto della campana

APRIRE il morsetto del campanello POSIZIONARE il campanello sul manubrio

Morsetto CHIUSO attorno al manubrio

STRINGERE la vite

PROVA il campanello

Se la campana non suona bene o oscilla

QUINDI ALLENTARE la vite

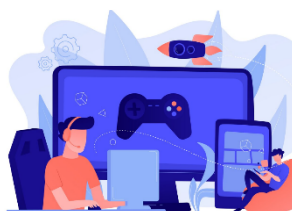
Campanello di riposizionamento

FINE



Parte 3 – Applicazioni della programmazione

Indica 4 applicazioni importanti



Parte 4 – Scrivere un codice (Pseudocodice)

Compito: Lavarsi i denti algoritmo



Linguaggio quotidiano	Coding
INIZIO	START
Vai in bagno.	go_to('bathroom')
Prendi il tuo spazzolino.	take('toothbrush')
Prendi il tubetto di dentifricio.	
Apri il dentifricio.	
Spremi un po' di dentifricio sullo spazzolino.	
Metti lo spazzolino sotto l'acqua (bagnalo brevemente).	
Posiziona lo spazzolino sui denti.	place_on('toothbrush', 'teeth')
Muovi lo spazzolino su tutti i denti per 2 minuti.	
Sputa il dentifricio.	

Linguaggio quotidiano	Coding
Sciacqua la bocca con l'acqua.	
Sciacqua lo spazzolino.	
Rimetti a posto lo spazzolino e il dentifricio.	
FINE	END

Parte 5 — Riflessione

- Cosa hai imparato oggi?
- Cosa ti è risultato difficile?
-
- Cosa ti piacerebbe praticare di più?

Allegato:

Soluzione: Parte 3 – Campanello per bicicletta

INIZIO

PRENDI cacciavite

PRENDI il campanello della bicicletta

VAI a manubrio

ALLENTARE la vite del supporto della campana
Morsetto a campana aperto

POSIZIONARE il campanello sul manubrio
CONTROLLA che pollice pulsante è facile portata

morsetto CHIUDI in giro manubrio
STRINGERE la vite

PROVA il campanello
SE la campana non suona bene OPPURE oscilla ALLORA
ALLENTARE la vite
Campanello di riposizionamento
STRINGERE la vite Ancora
CAMPANELLA DI TEST di nuovo

FINE

Soluzione: Parte 4

INIZIO

vai_al (' bagno ')

prendere (' spazzolino da denti ')

prendere (' dentifricio ')

apri(' dentifricio ')

spremere_il_dentifricio_su_lo_spazzolino_da_denti

bagnato (' spazzolino da denti ')

posizionare_su (' spazzolino da denti ', ' denti ')

spazzolare i denti (2 minuti)

sputare ()

sciacquare_la_bocca_con_acqua ()

risciacquare (' spazzolino da denti ')

rimetti a posto (' spazzolino da denti ')

chiudi (' dentifricio ')

FINE