

BACK TO THE FUTURE

oic3
chieti



MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 12 2020 . 09 : 00
DESTINATION TIME

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 12 2015 . 09 : 00
PRESENT TIME

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 13 2014 . 09 : 00
LAST TIME DEPARTED

26 OTTOBRE 2015
Ore 18,00

CodeWeek. 

Relatore:
Enrica Polidoro

Che cos'è un programma?

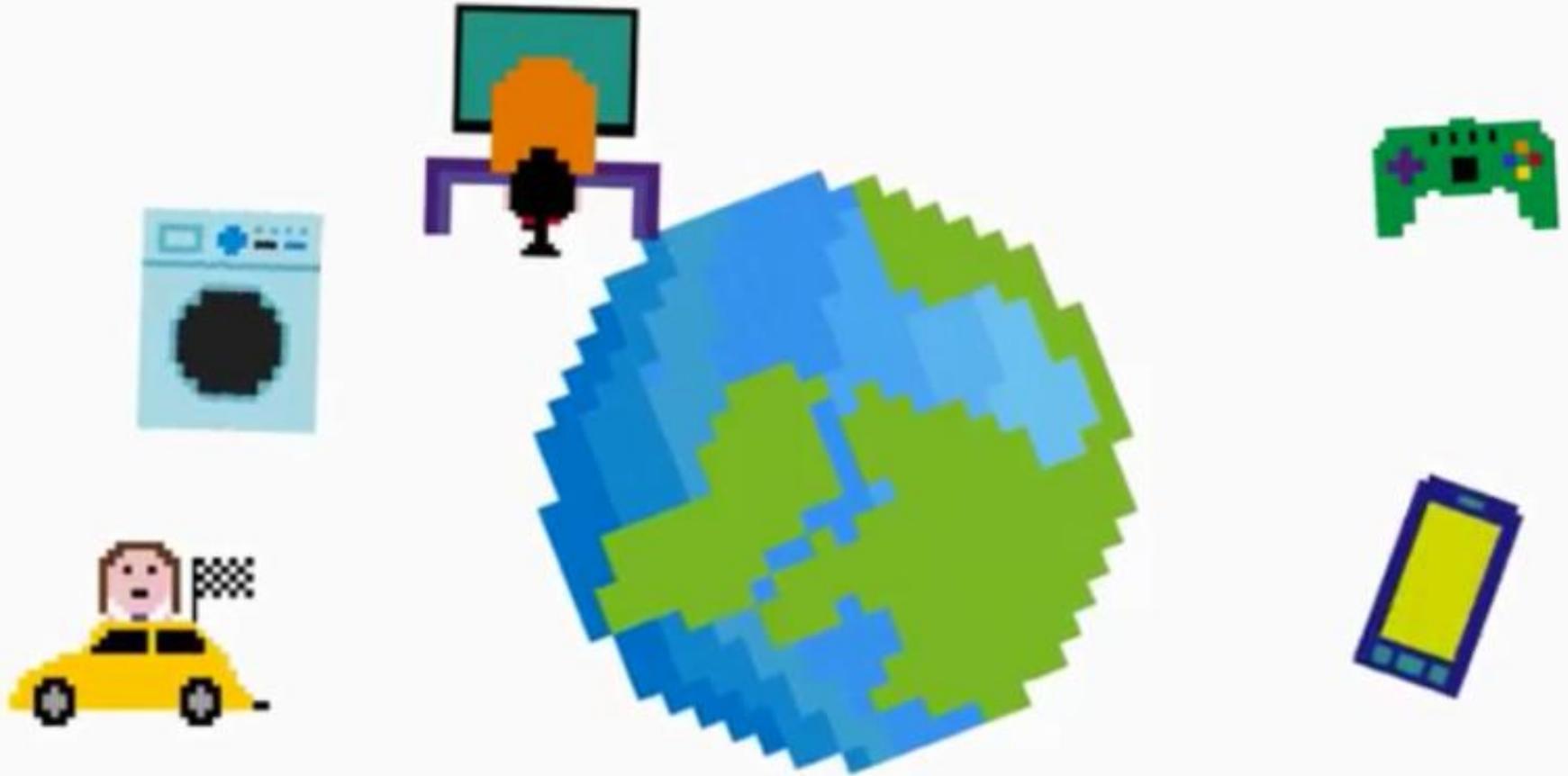
Un programma è una serie di istruzioni che il computer esegue per completare un compito.

Con il termine "**Coding**" o "**programmazione**" si intende la scrittura, passo dopo passo, delle istruzioni che il computer deve eseguire.



Al giorno d'oggi siamo circondati da oggetti che necessitano di essere programmati per poter funzionare

Tutti questi dispositivi seguono
“step by step” le istruzioni scritte
da un **programmatore**



Come lavora un programma per computer?



Nei panni di un programmatore...



Osserva con attenzione!

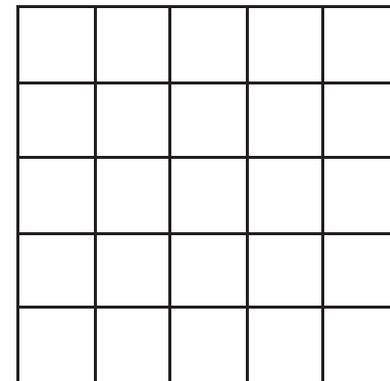
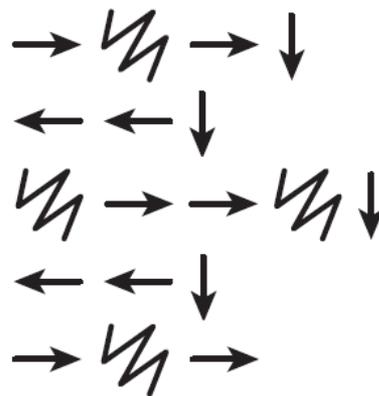
Prove di programmazione sulla carta

- I robot funzionano seguendo “istruzioni”, cioè specifiche azioni che sono stati predisposti a compiere. Per riuscire a completare un compito, un robot ha bisogno di avere una precisa sequenza di istruzioni (a volte chiamata “programma”) da poter eseguire. Un programma è l’espressione di un “algoritmo” in un formato eseguibile da un calcolatore.
- Per prendere dimestichezza con i concetti di programma e algoritmo, useremo un linguaggio di programmazione fatto di linee e frecce.

SIMBOLI PER LA PROGRAMMAZIONE

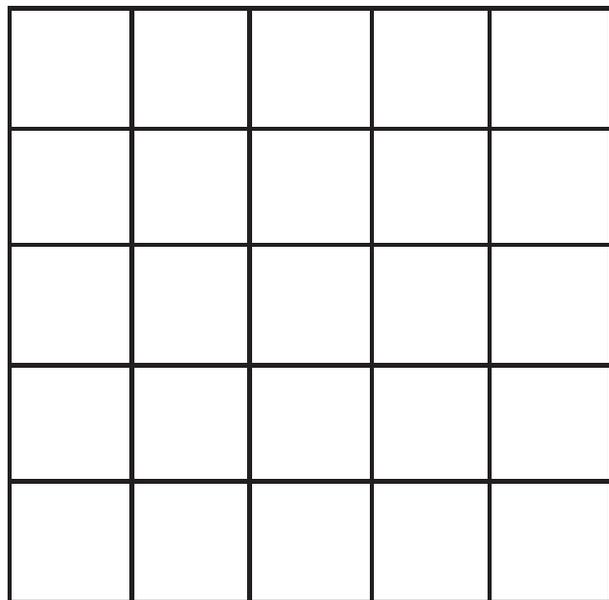
-  — Vai avanti di una casella
-  — Vai indietro di una casella
-  — Vai in alto di una casella
-  — Vai in basso di una casella
-  — Riempi la casella con il colore

1° ESERCIZIO: ESEGUI

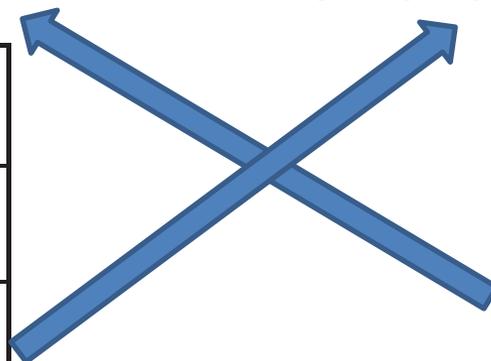
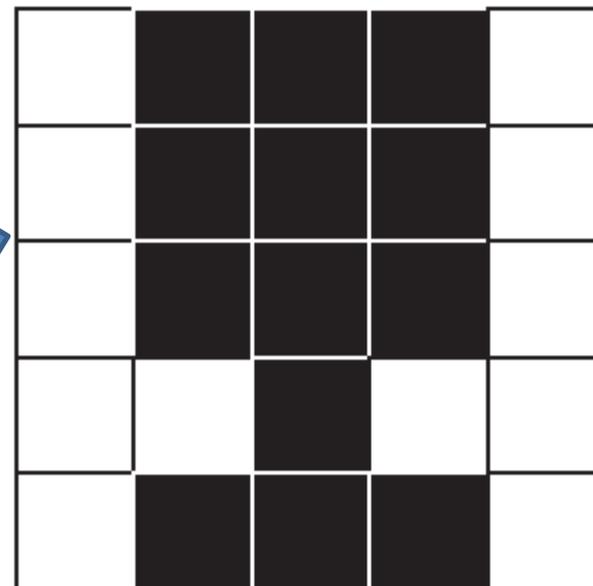


A/B

2° ESERCIZIO: ASCOLTA ED ESEGUI



3° ESERCIZIO: OSSERVA E DETTA I COMANDI



Dalla carta ai dispositivi digitali

- The Foose
- Run Marco!
- Scratch
- Lego education

