

Snap!

Programmazione visuale anche su tablet



Marco Morello

24 aprile 2018

Google CV

The latest tweets from **Marco Morello** (@marmorello). Panorama (carta e web), icon e icon Design. Editor at large. Roma ma non troppo.

Marco Morello – CoderDojo Perugia

coderdojoperugia.com/tag/marco-morello/

... Perugia) in occasione dell'evento internazionale "SHARPER – Notte Europea dei Ricercatori". Il professor Massimo Capponi, ricercatore dell'università di Perugia e docente di "Informatica applicata all'educazione", aprirà l'incontro spiegandoci l'importanza del **coding** e del pensiero computazionale per la formazione dei ...

Marco Morello - CoderDojo Perugia - WordPress.com

<https://coderdojoperugia.wordpress.com/author/supersalute/>

Ci ritroviamo a Palazzo della Penna, Salone di Apollo, sabato 24 alle ore 14. Tutte le informazioni e i link per registrarsi sul sito ufficiale del CoderDojo di Perugia. **Marco Morello** Champion del CoderDojo di Perugia. Annunci. Contrassegnato da tag CoderDojo, CoderDojo Perugia, CoderDojo PG, **coding** Perugia, **Marco** ...

Nuovo ciclo di webinar sul Coding - YouTube



<https://www.youtube.com/watch?v=pQEwcYgAm-Y>

29 mar 2018 - Caricato da MondadoriEducation

Marco Morello ci invia a seguire i suoi 3 webinar del nuovo ciclo sul **Coding**. Il programma completo ...



CoderDojo
PERUGIA

Coding perché e per chi?

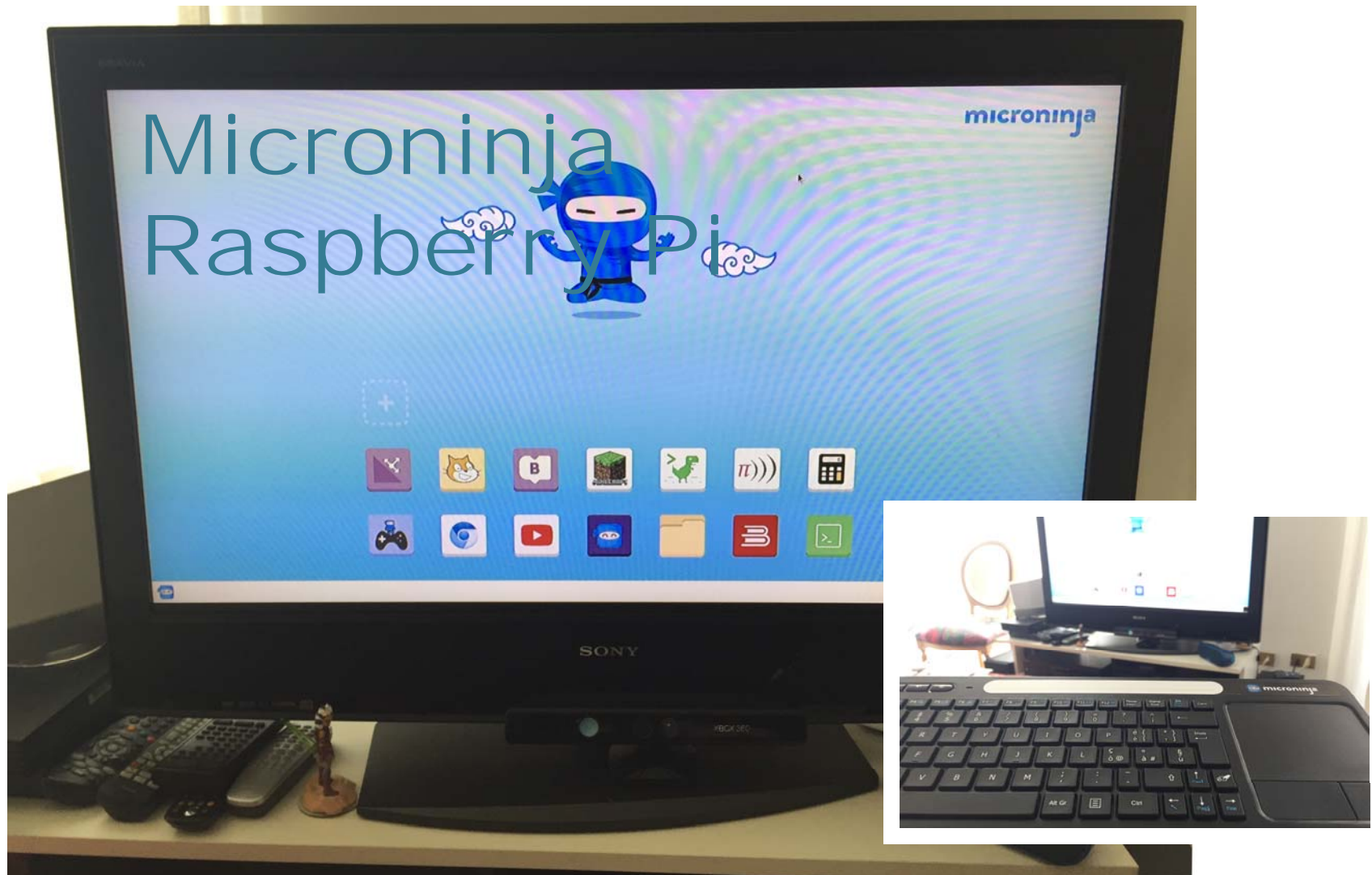
- **Da fruitori passivo-interattivi a creatori di artefatti digitali.**
- **Coding visuale:** bisogna saper leggere senza problemi, quindi adatto certamente dai 7 anni in poi.
- Per l'**introduzione ai temi generali** ci sono i webinar di Piero Gallo, Elisa Pettinari, Francesca Magni sul canale YouTube di Mondadori Education.

Coding con quali strumenti?



Snap! Programmazione visuale anche su tablet

Altri strumenti



Snap! Programmazione visuale anche su tablet

Scratch 2.0

The image shows the Scratch 2.0 Offline Editor interface. At the top, the title bar reads "Scratch 2 Offline Editor". Below it is a menu bar with "ScratchH", "File", "Modifica", "Suggerimenti", and "Info".

The main workspace is divided into several panels:

- Stage:** Displays a cat sprite (Sprite1) with a thought bubble saying "Miaone". The stage is labeled "v460".
- Sprite Panel:** Shows "Sprite1" and "Nuovo sprite:" with icons for creating a new sprite.
- Script Panel:** Contains a script for the cat sprite. The script starts with a "quando si clicca su" block (green flag clicked), followed by "vai a x: 0 y: 0", "porta dimensione al 100 %", "mostra", "dire 'Ciao!' per 2 secondi", "punta in direzione 90°", "ripeti 20 volte" (loop containing "fai 5 passi", "passa al costume seguente", "attendi 0.1 secondi"), "produci suono miao", "dire 'Miao!'", "attendi 1 secondi", "ripeti 20 volte" (loop containing "cambia dimensione di 10"), and "pensa 'Miaone'".
- Control Panel:** Lists various control blocks such as "attendi 1 secondi", "ripeti 10 volte", "per sempre", "se allora", "attendi fino a quando", "ripeti fino a quando", "ferma tutto", "quando vengo clonato", "crea clone di me stesso", and "elimina questo clone".

The bottom of the screen shows a Windows taskbar with various application icons and a system tray with the time "10:33".

Snap! Programmazione visuale anche su tablet

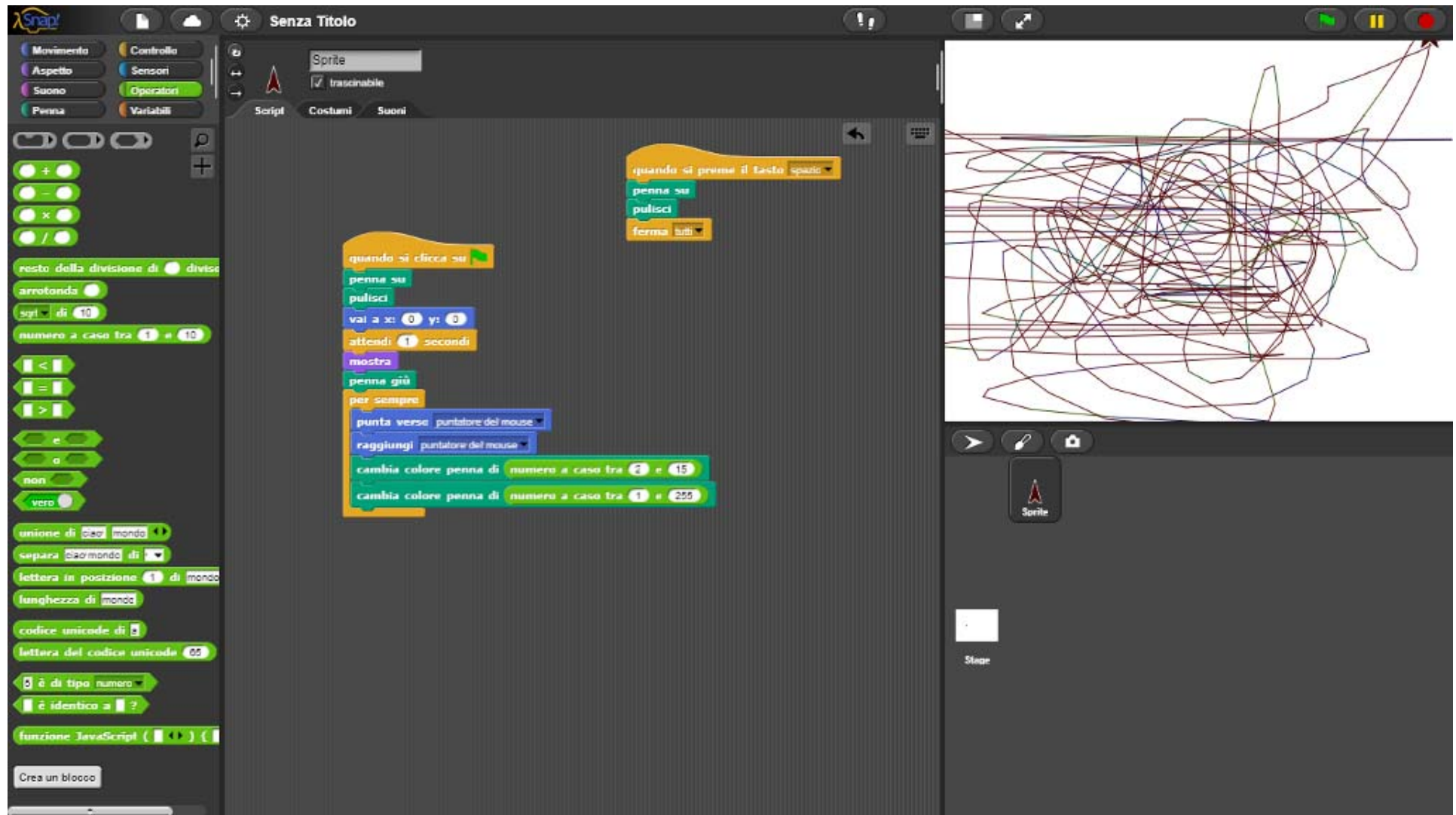
Che cosa ci piace di Scratch?

- **Offline:** utilizzabile offline (senza connessione a Internet), con la versione dell'Editor Offline di Scratch 2.0.
- **Anche senza installazione:** Utilizzabile su un computer (Win, Mac o Linux) anche senza installare alcun software (quando si è online) .
- **Immagini e suoni predefiniti:** Ricco di immagini e suoni predefiniti per arricchire i nostri giochi e le nostre creazioni con personaggi, sfondi, effetti audio e colonne sonore.
- **Community:** La comunità di programmatori è enorme e possiamo prendere spunto da programmi e giochi realizzati da programmatori di tutto il mondo, per remixarli.

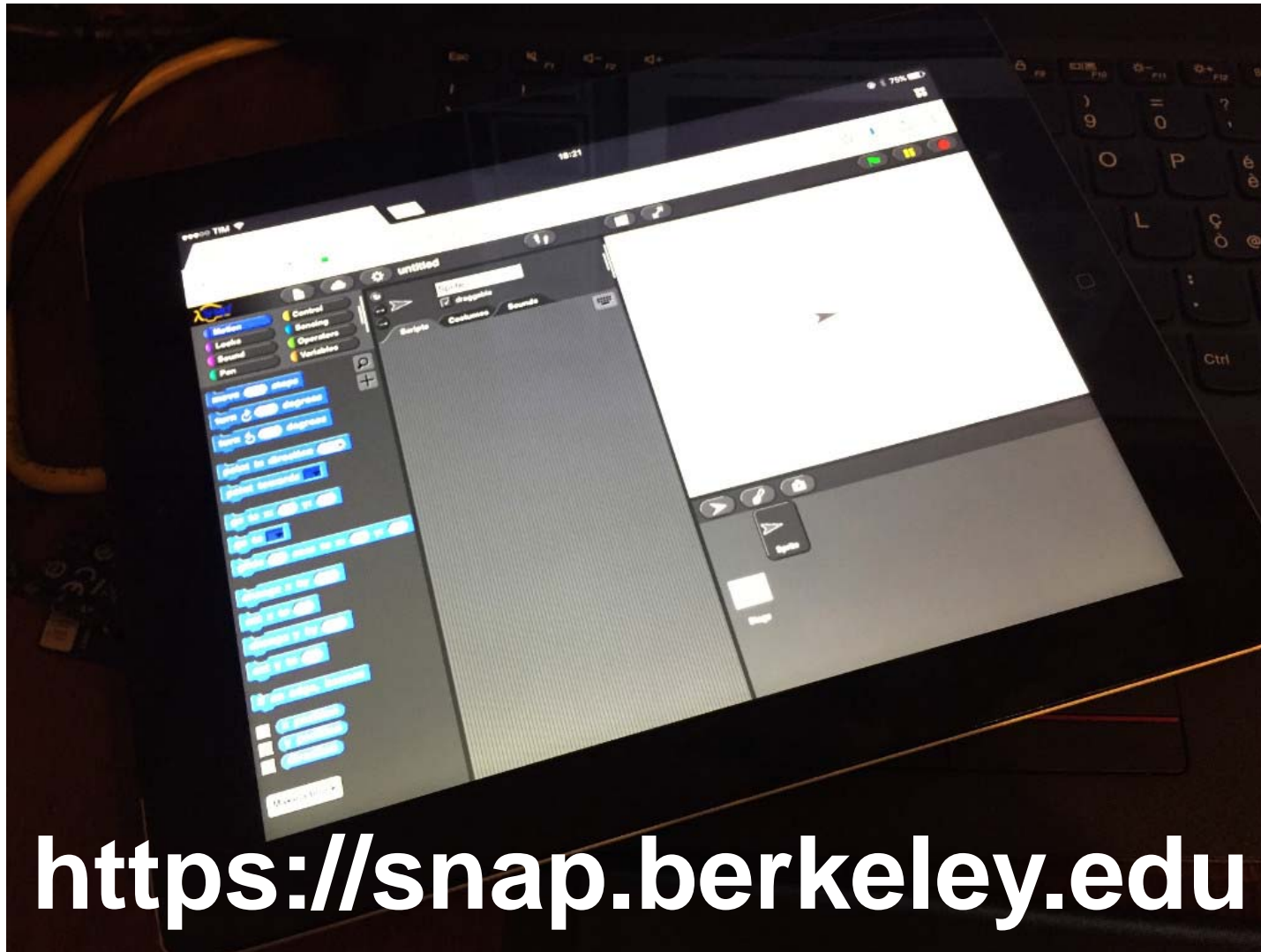
Che cosa NON ci piace di Scratch?

- **Adobe Flash:** sia la versione online sia quella offline sono realizzate in Flash, una tecnologia sorpassata non compatibile con gli standard attuali.
- **No tablet/smartphone:** essendo realizzato in Flash, non può essere utilizzato sui tablet più diffusi al mondo (ovvero Android o Apple). Solo i tablet Microsoft che installano Windows 10 possono utilizzare flash (e quindi anche Scratch).
- **Immagini e suoni predefiniti:** è sia un pregio sia un difetto. Il deposito di immagini per gli sfondi, di suoni e di costumi per i personaggi è molto vasto e ben organizzato, quindi spesso si investe molto tempo nella selezione di dettagli del tutto secondari.

Snap!

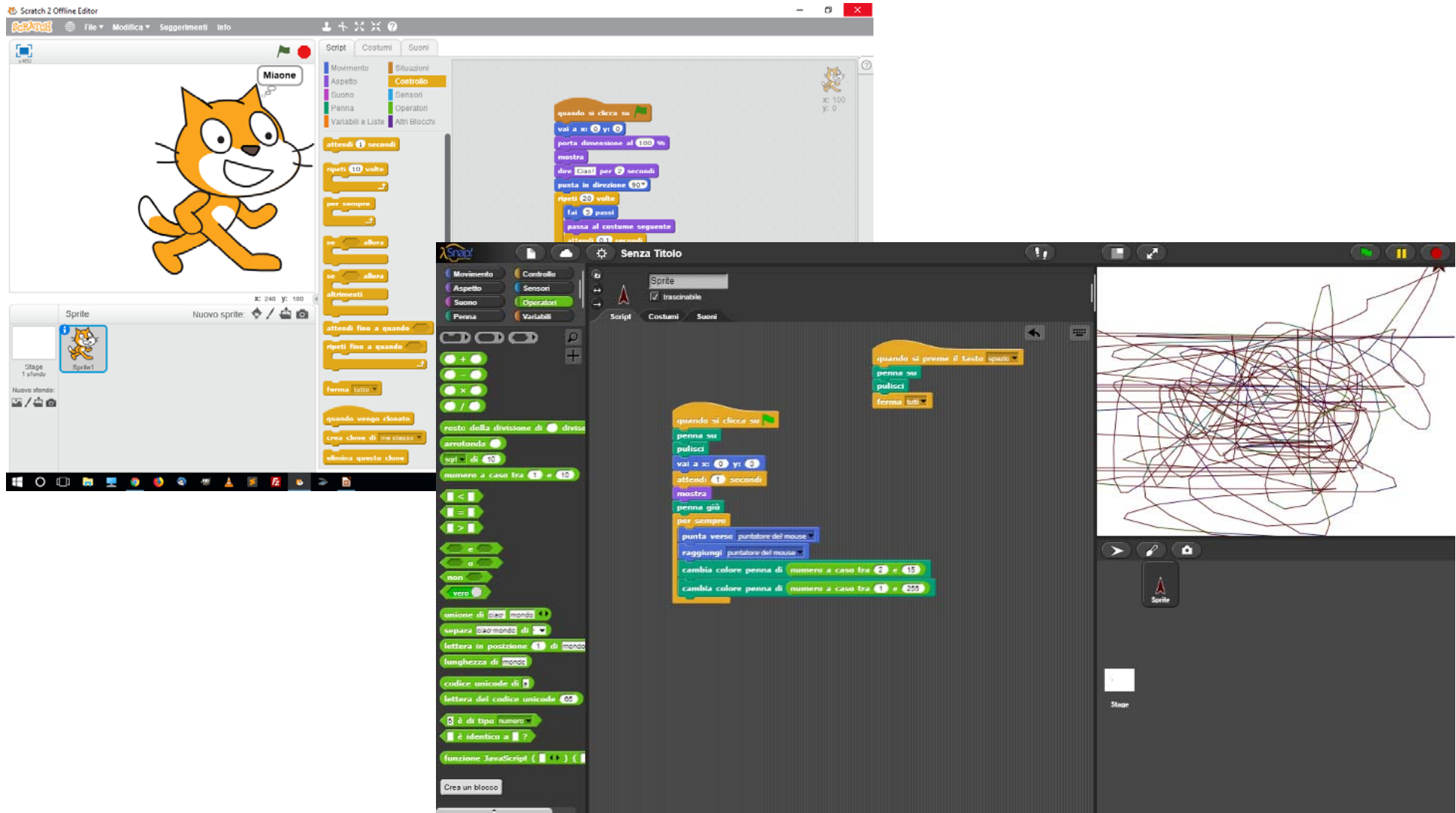


Uno dei motivi per cui piace Snap!



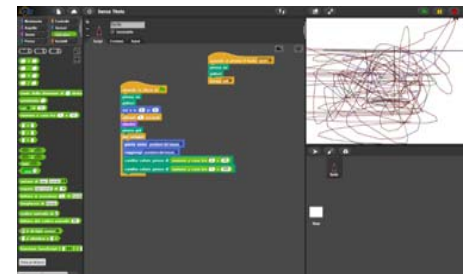
<https://snap.berkeley.edu>

Mappiamo le somiglianze



Evidenziamo le differenze principali

- **Può essere usato su tablet/iPad:** è realizzato in HTML5 e può essere usato su tutti i dispositivi muniti di un browser.
- **Blocchi personalizzati:** si possono creare blocchi che prima non esistevano, programmati usando i blocchi esistenti o altri blocchi creati in precedenza.
- **Programmazione avanzata:** consente di realizzare programmi di grande complessità, utile soprattutto in caso di utilizzo con studenti della secondaria di secondo grado.
- **Metodi di salvataggio:** diversi modi per salvare il proprio lavoro e anche i blocchi creati da noi.

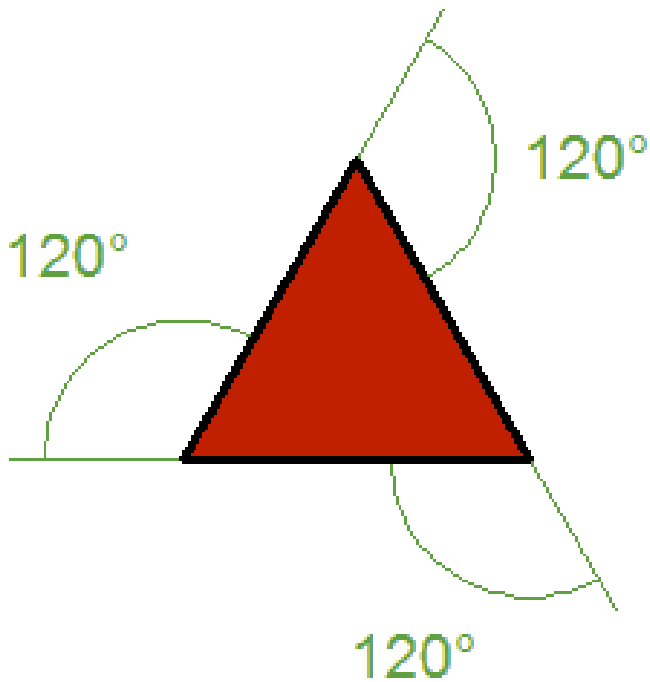


Giochiamo con i POLIGONI

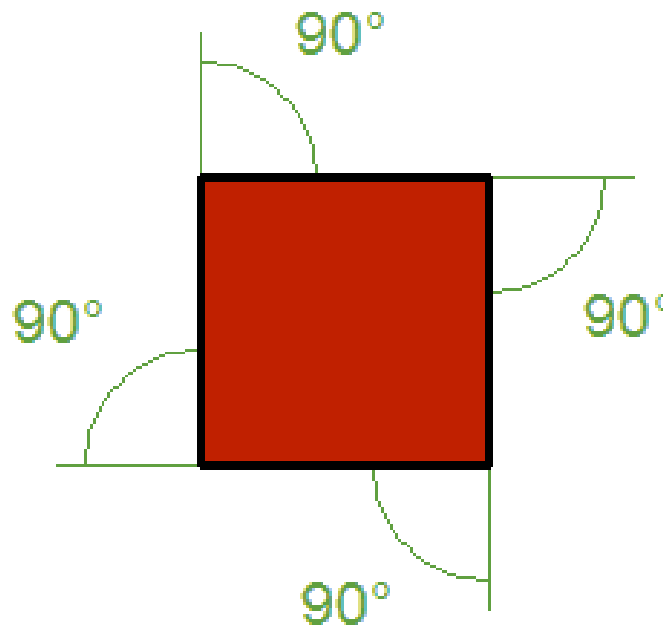
- **Giochiamo:** quindi introduciamo l'attività in modo divertente, stimolante, come ad esempio:
"Oggi creeremo caleidoscopi automatici – chi sa che cos'è un caleidoscopio?" e mostrate qualche immagine di caleidoscopio... o ne fate passare uno di mano in mano...
oppure
"Oggi useremo la scienza per creare immagini fantastiche"...
- **Gli strumenti giusti aiutano:** se avete un'aula informatica dotata di computer con tastiera e mouse, preferitela ad altre configurazioni. *Altrimenti fate di necessità virtù.*
- **Concentratevi sul risultato e non insistete sulle regole:** usate le regole come pretesto per raggiungere il risultato.

La regola: angoli esterni = 360°

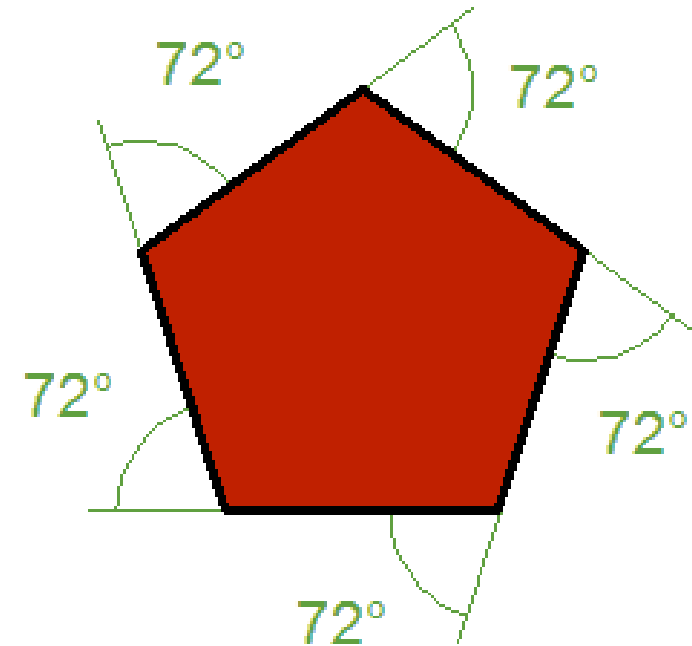
La **SOMMA** degli **ANGOLI ESTERNI**
di un **POLIGONO** è pari a 360°



$$360^\circ : 3 = 120^\circ$$



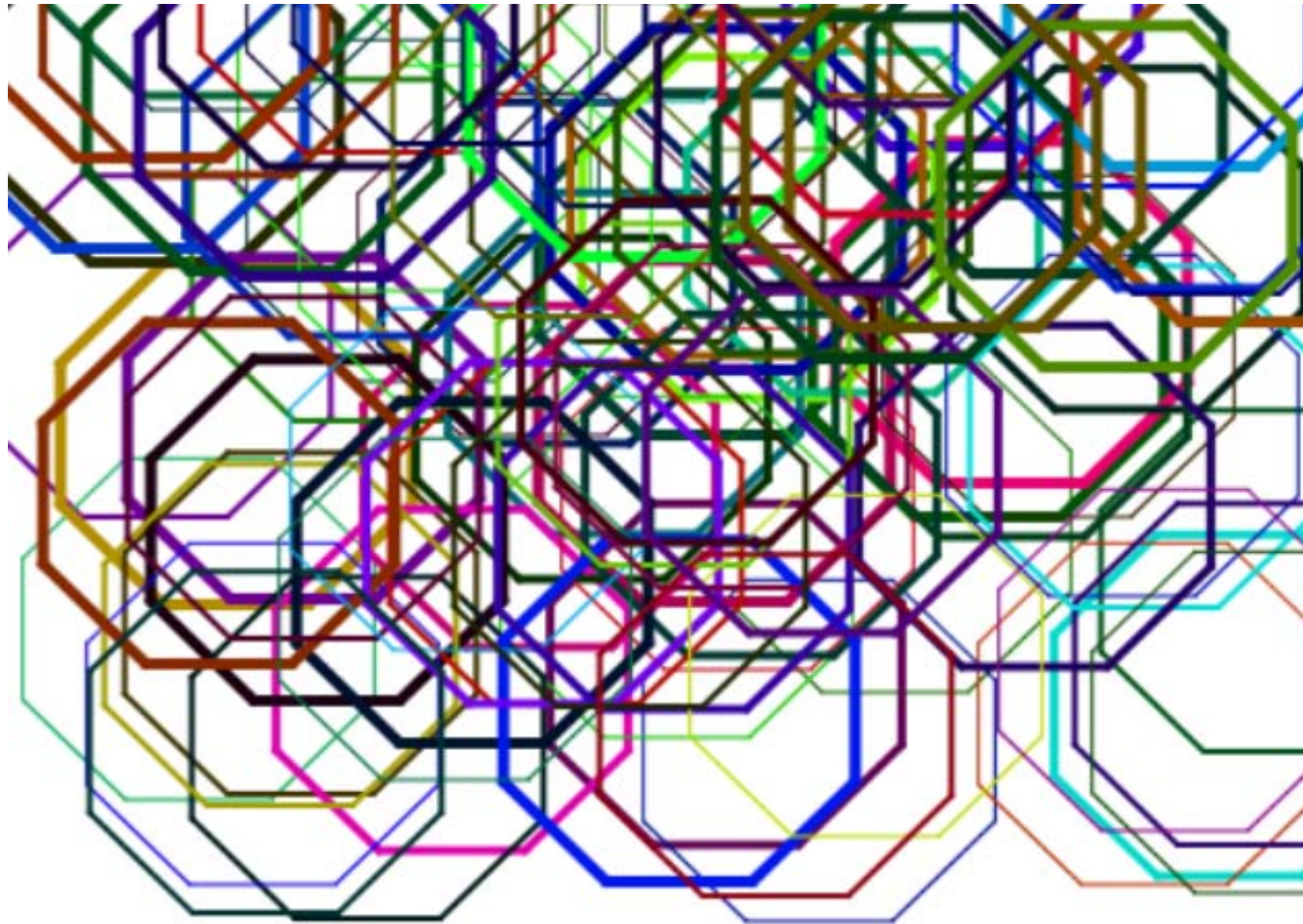
$$360 : 4 = 90^\circ$$



$$360 : 5 = 72^\circ$$

A che cosa ci serve la regola?

Ci serve per creare le nostre immagini fantastiche!



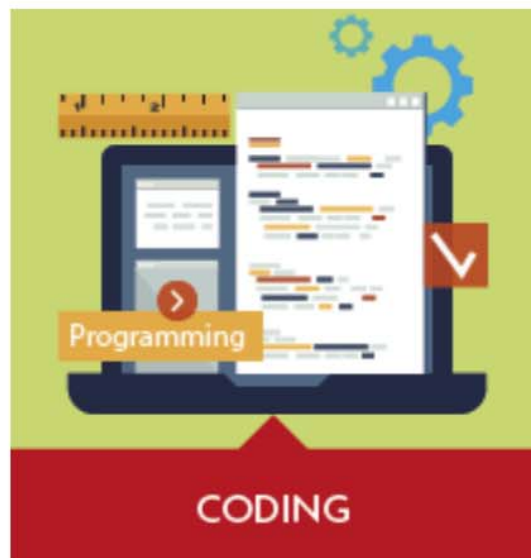
Risorse

- **Sito ufficiale:** <https://snap.berkeley.edu/>

In particolare:

- MANUALE:
<https://snap.berkeley.edu/SnapManual.pdf>
- USARE SNAP SENZA CONNESSIONE A INTERNET (su PC):
<https://github.com/minimalprocedure/Snap-electron-runner>
- HOPSCOTCH: app per iPad simile a Scratch.
- Le app per i robot (spesso basate su Blockly), come:
 - Ozoblockly: <https://ozoblockly.com/editor>
 - DASH & DOT app

Il prossimo Webinar sul coding

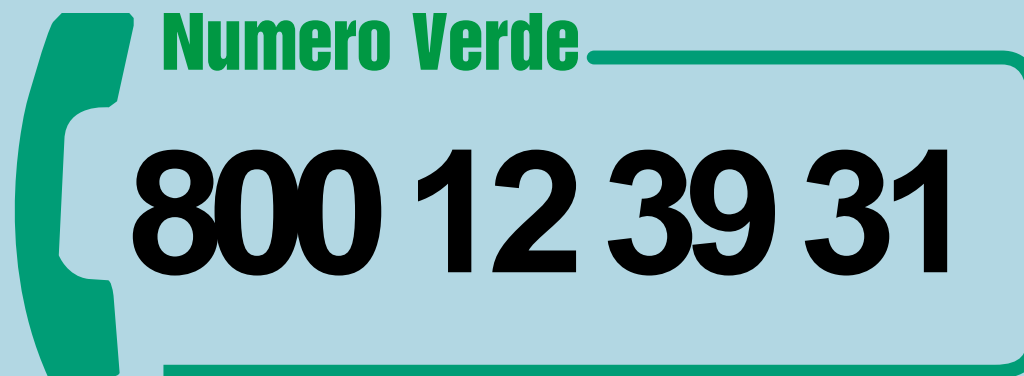


Coding - Impariamo a riconoscere le istruzioni cicliche

Piero Gallo - mercoledì 2 maggio - ore 17.00

Le istruzioni cicliche sono alla base del pensiero logico-computazionale e permettono di scrivere algoritmi nella forma più sintetica ed efficace. La procedura per risolvere un problema è spesso costituita da azioni che si ripetono più volte, ma non è facile per i bambini riconoscerle. Vedremo alcune attività che mirano a sviluppare questa importante capacità. Riconoscere le operazioni cicliche significa saper trovare la strategia risolutiva più breve e semplice e permette quindi di sviluppare un'abilità necessaria a risolvere qualunque tipologia di problema nella vita quotidiana e non solo quelli di natura matematica. Attraverso la logica, il gioco e Scratch impareremo a trovare soluzioni di problemi snelle e ottimali...divertendoci!

Piero Gallo è autore Mondadori Education e docente di discipline informatiche e robotica negli istituti tecnologici. Perfezionato nell'insegnamento di DNL in modalità CLIL, è formatore ministeriale per il personale della scuola nell'ambito del PNSD in merito alla didattica supportata dalla tecnologia, al pensiero computazionale e alla robotica educativa. Ha rappresentato la scuola italiana in vari convegni internazionali su temi legati alle metodologie didattiche innovative.



webinar@mondadorieducation.it
www.mondadorieducation.it