

Informatica II (laboratorio) - 2014/2015

Corso di laurea magistrale in Programmazione e gestione dei servizi educativi

Programma

1. Informatica e alfabetizzazione informatica, lucidi
2. Promuovere la creatività con attività di programmazione
3. L'ambiente di sviluppo Scratch:
 - a. Sapere da dove lo si scarica e come
 - b. Scratch strumento per comporre attività creative
 - c. Una cartolina interattiva (interattivo cosa vuol dire?)
 - d. Invento e costruisco una equazione con una variabile poi la risolvo
 - e. Crea una tua storia
 - f. Una storia con variabili
4. Algoritmi e programmi
5. Proprietà degli algoritmi
6. Architettura di un calcolatore, le memorie
7. Due attività a scelta da *Computer Science unplugged* all' indirizzo <http://csunplugged.com/teachers-edition>

Testi

- A. G. Barbara Demo, *Promuovere la creatività con attività di programmazione*,
Appunti disponibili nell'ambiente moodle del corso, in parte ancora in forma di
lucidi pubblicati sulle stesse pagine
- B. Tim Bell et al., *Computer Science unplugged* <http://csunplugged.com/teachers-edition>
due attività a scelta
- C. G. Barbara Demo, E. Giovanetti, R. Trincherò, *Informatica nella scuola primaria*,
disponibile all'indirizzo:
<http://www.di.unito.it/~barbara/MicRobot/Pubbl07/Luzz28genn.pdf>
- D. G. Barbara Demo, *Materiale nell'ambiente moodle2 del corso.*