



**Istituto Comprensivo Rignano-Incisa
Scuola Secondaria di I grado Rignano
sull'Arno**

**Classe
2C**

Attività A13



Docente: Rosaria Ferro (Tecnologia)

ATTIVITÀ A13

Uso del linguaggio di programmazione gratuito **Scratch** per creare storie interattive, videogiochi o animazioni. Le attività di programmazione (*coding*) stimolano le capacità di problem solving, la metacognizione, l'immedesimazione negli altri (teoria della mente), il pensiero logico.

Attività A13



Uso del linguaggio di programmazione gratuito



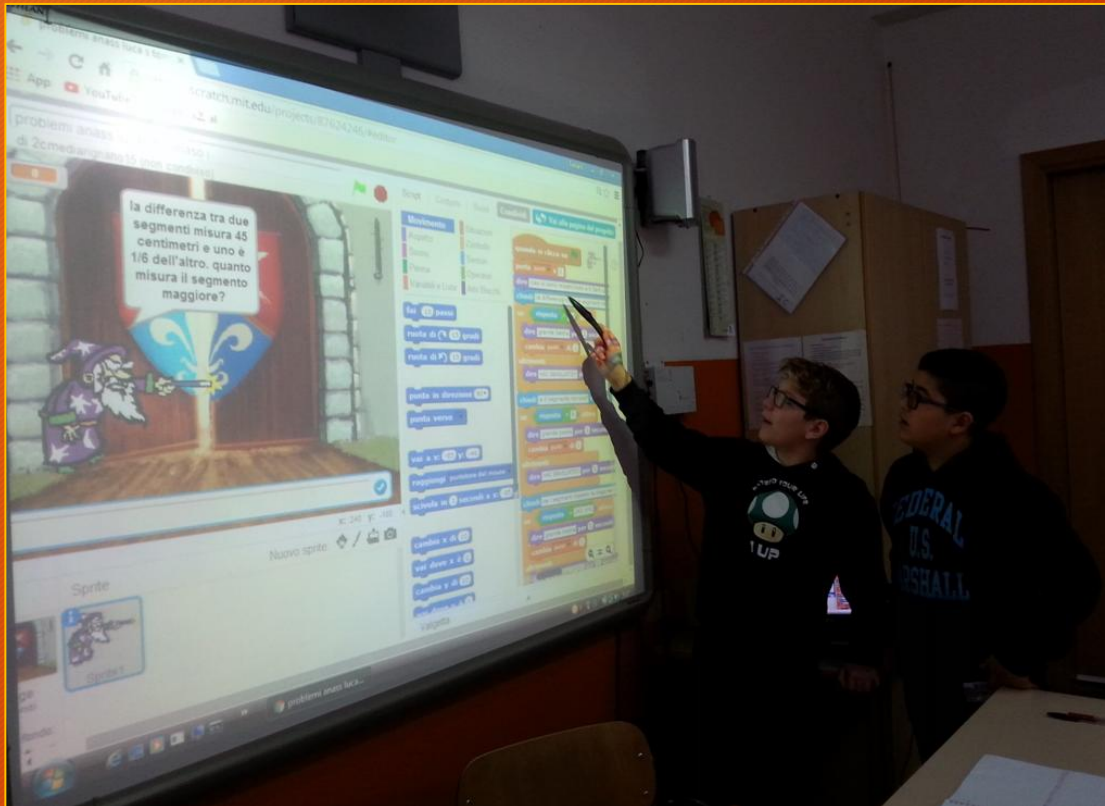
SCRATCH

per creare



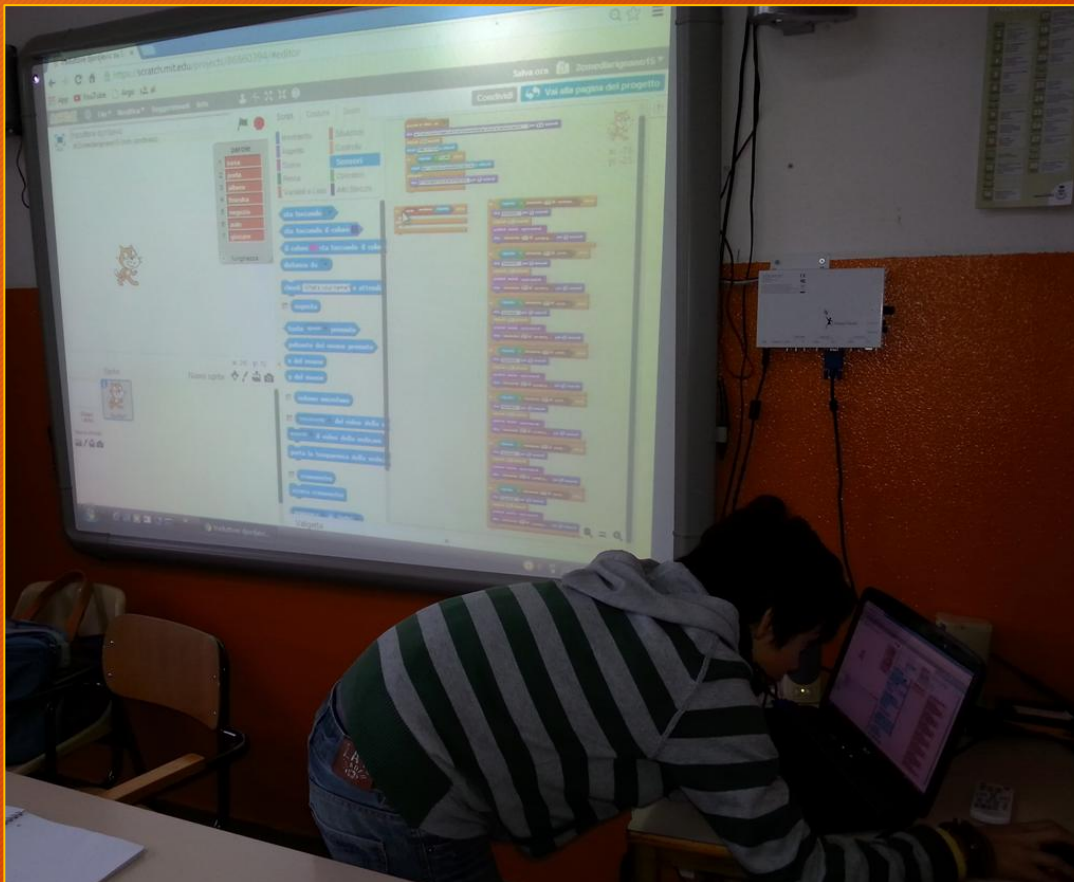
- storie interattive
- videogiochi
- animazioni

SCRATCH



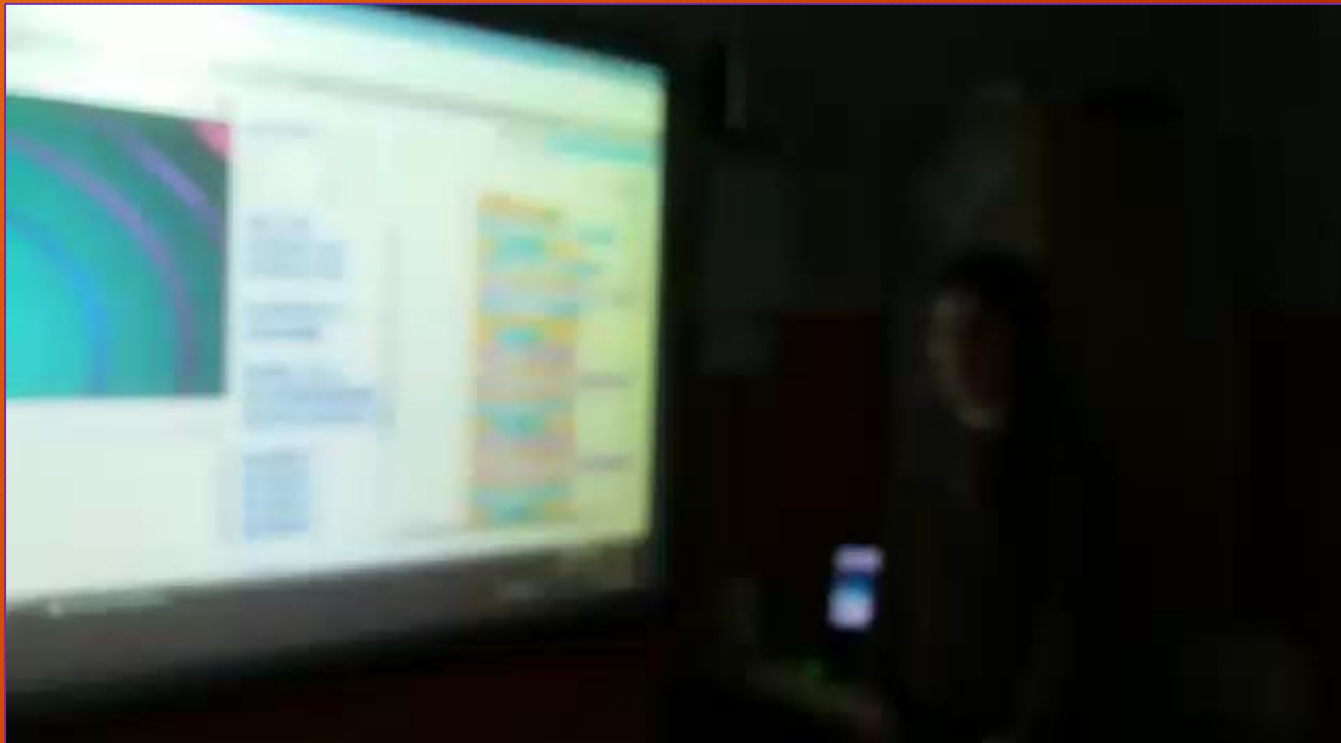
Tommaso e Anass mostrano ai compagni il loro progetto: un **quiz matematico** che consiste nel risolvere alcuni semplici problemi.

SCRATCH



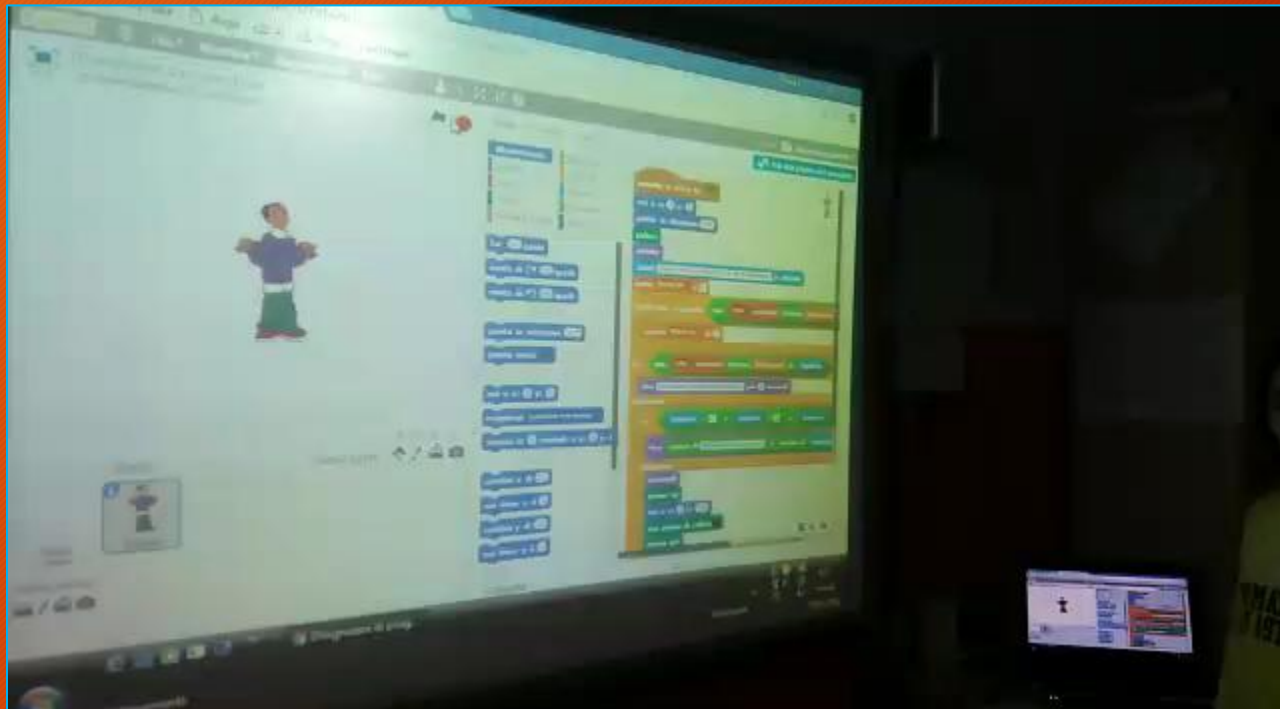
Riccardo, dopo un confronto con i suoi compagni, apporta modifiche al suo progetto.

SCRATCH



Ornela spiega il suo test sulla conoscenza delle **tabelline**.

SCRATCH



Cosimo mostra alla classe il disegnatore di poligoni