



**Reviving hands-on educational play for
learning skills of tomorrow**
PROJECT N° 2019-1-UK01-KA201-061466

MODULO 2

Scratch 2.0 - Valutazione

SVILUPPATO DA IDEC & PLATON

CIVIC

 **idec**


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ

 **learn**
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK


scholé

Emphasys
CENTRE

 **CCS**
Digital Education

DESCRIZIONE DEL MODULO

Scratch è uno strumento di programmazione visiva. Utilizzando Scratch è possibile creare animazioni e giochi con un'interfaccia *drag-and-drop*. In questo modo si potranno creare senza difficoltà giochi per computer e storie interattive senza aver bisogno di scrivere il codice.

La versione di Scratch disponibile con il Raspberry Pi rende semplice la comunicazione tra Raspberry e il pin GPIO (General Purpose Input Output). Attraverso questi pin è possibile connettere il proprio Raspberry Pi a sensori, luci led, pulsanti e molto altro.

1. Se vuoi far muovere il tuo personaggio, usa il comando:
 - A. Andare
 - B. Fare un passo
 - C. Muoversi**

2. Se vuoi che il tuo personaggio faccia qualcosa per 10 volte, usa il comando :
 - A. Aspetta
 - B. Ripeti**
 - C. Sempre
 - D. Se

3. Se si vuole avviare il programma, si usa il comando quando...:

VERO

FALSO

4. Si può aggiungere uno sfondo al palcoscenico.

VERO

FALSO

5. Scratch 2.0 non fornisce alcun suggerimento.

VERO

FALSO

6. Ci sono..... pin nel Raspberry Pi :

A. 12

B. 26

C. 40

7. Puoi accendere un LED ma non puoi farlo lampeggiare:

VERO

FALSO

8. Esercizi di abbinamento

- | | | | |
|------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| i. | Loop
di comandi di programmazione | a. ripete (reitera) attraverso un | elenco |
| ii. | Variabile | b. può anche essere definito come funzioni o
metodi in altri linguaggi di programmazione | |
| iii. | Concorrenza | c. Scratch include un editor di immagini
incorporato che consente di creare grafiche e
sprite per i propri progetti | |
| iv. | Grafiche vettoriali e Bitmap
programma | d. Conserva testo o numeri da riutilizzare nel | |
| v. | Procedure | e. La creazione di due script da eseguire sullo
stesso comando, consente un'esecuzione | parallela |

i-a, ii-d, iii-e, iv-c, v-b



**Reviving hands-on educational play for
learning skills of tomorrow**
PROJECT N° 2019-1-UK01-KA201-061466

CIVIC

