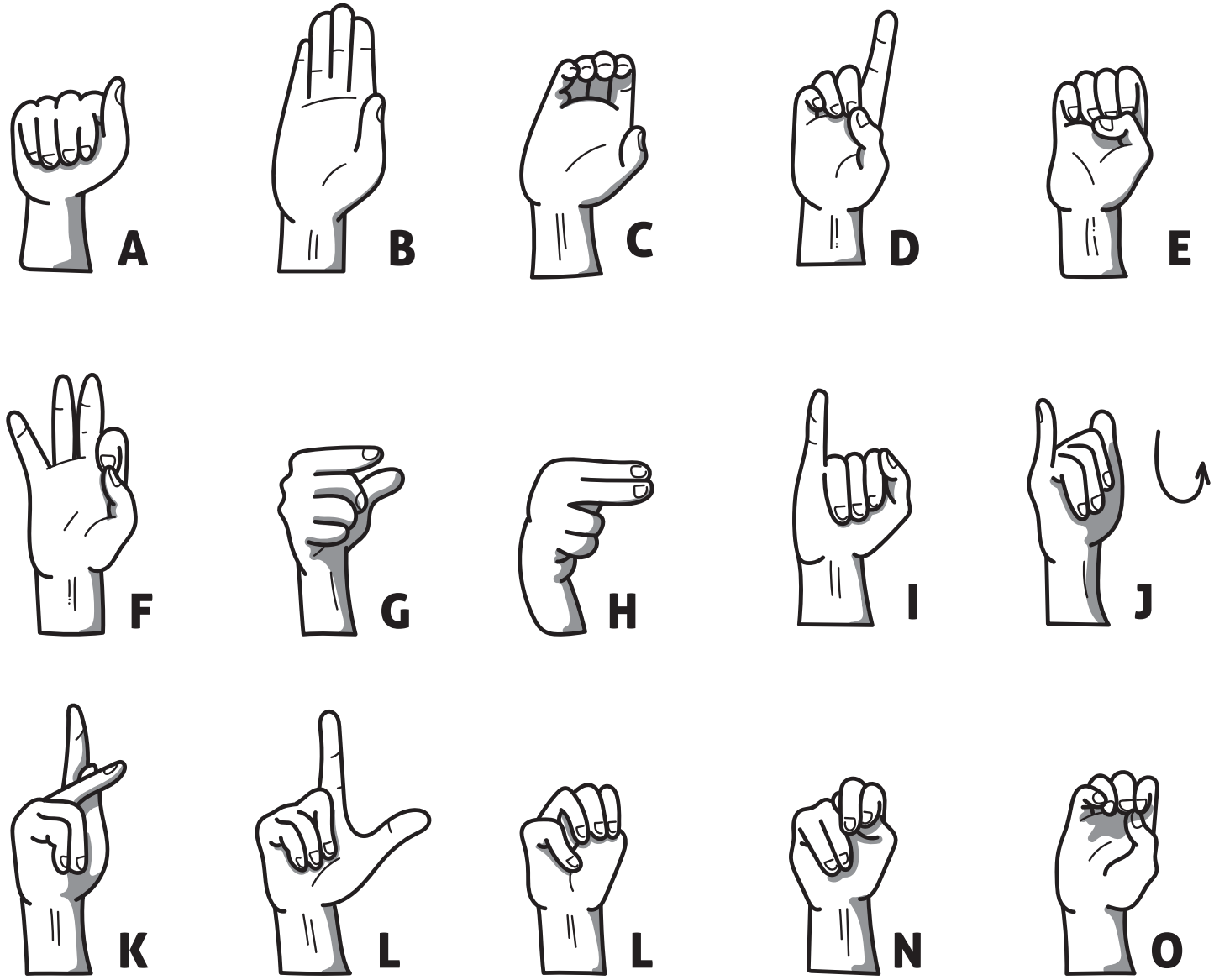
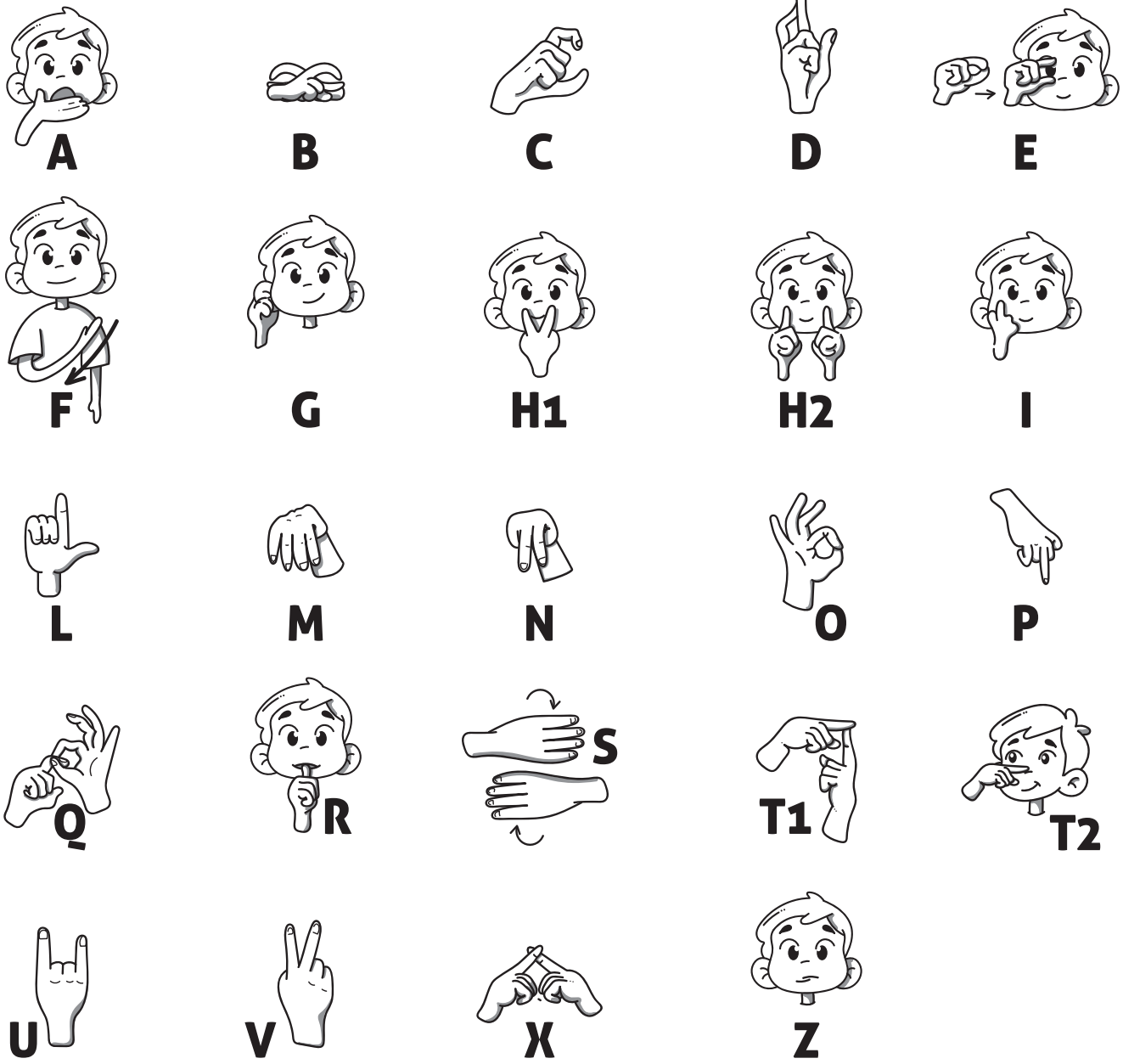
SCHEDA 7.01

Le lingue dei segni italiane

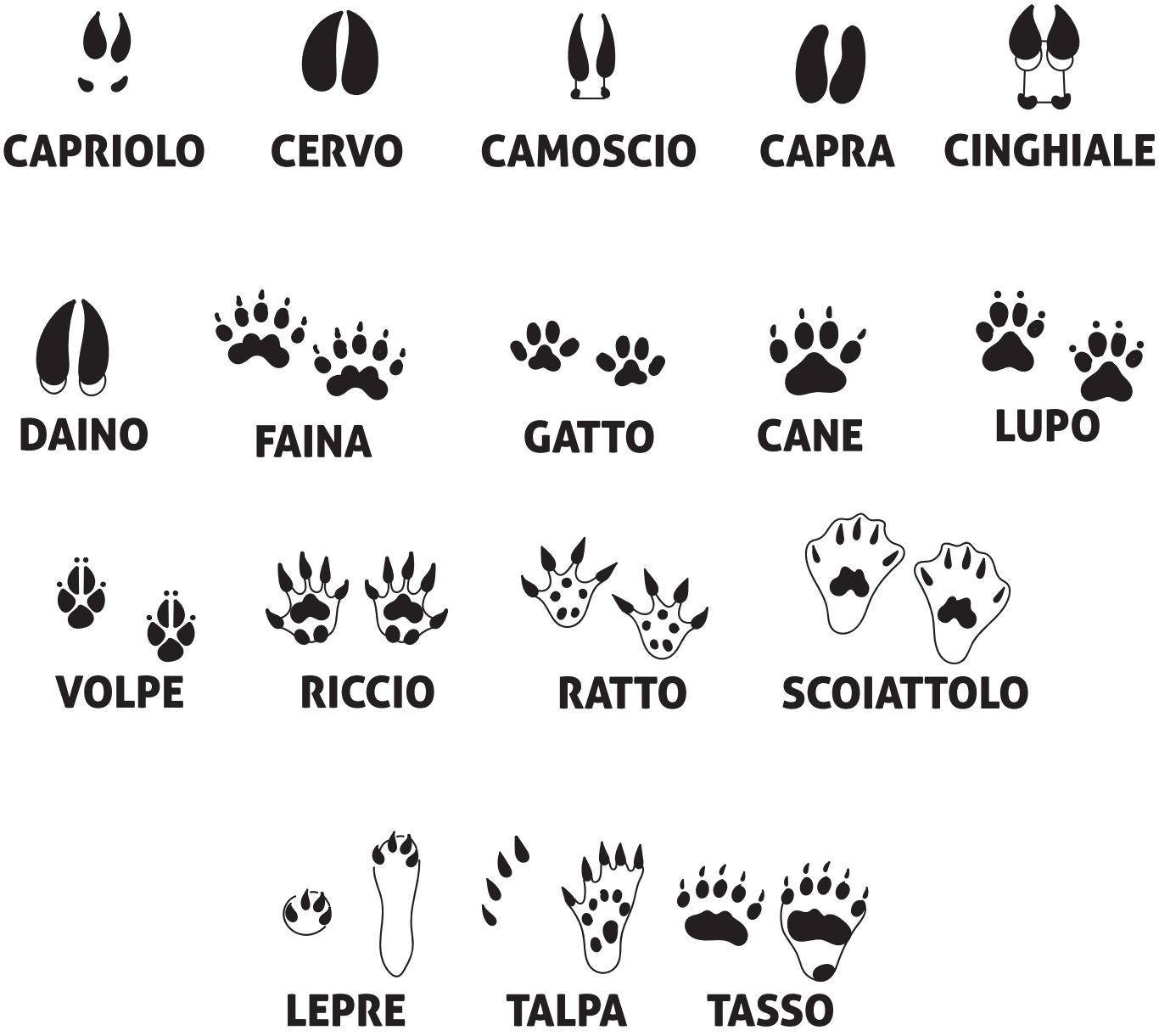


SCHEDA 7.02
L’alfabeto muto



SCHEDA 7.03

Dalle impronte impresse sul terreno, in base alla forma, posso capire quale animale è passato e in quale direzione è andato.



Le impronte fossili fanno parte di quel gruppo di fonti storiche dette materiali.

Gli storici dividono le tracce (fonti) del passato in diversi gruppi:

- fonti orali
- fonti iconografiche
- fonti materiali
- fonti scritte



SCHEDA 7.05
La passeggiata di Laetoli



Laboratorio di coding con materiale povero per la costruzione di uno striscione con le impronte lasciate da Pinocchio.

Occorrente:

- una striscia di stoffa bianca 50 cm X 200 cm circa
- tempere e pennelli
- fogli A4
- pennarelli

SCHEDA 7.07

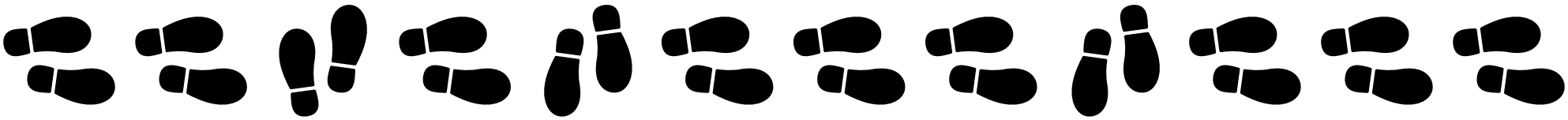


PARTENZA

ARRIVO

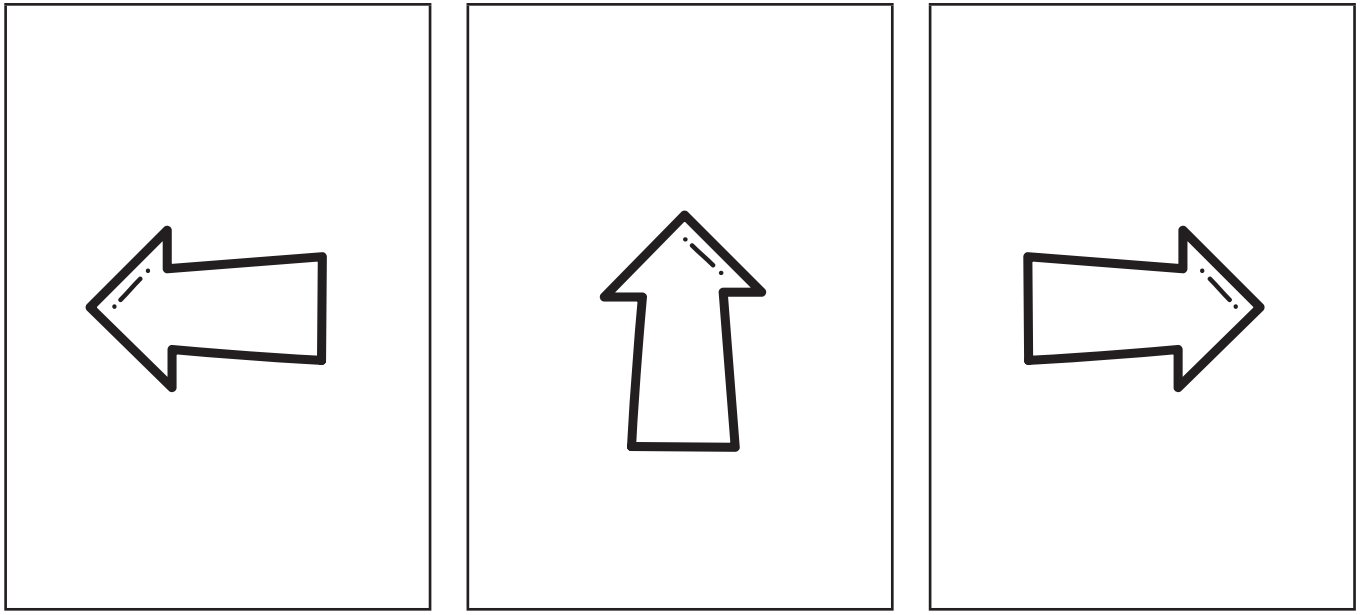
Proviamo ora a passare dal percorso al codice.

- Questa è la forma di alcune orme lasciate dalle scarpe di un umano
- Sul telo bianco dipingiamo le forme, indicando la direzione dello spostamento effettuato sulla tabella da Pinocchio.



SCHEDA 7.09

Stampare e far colorare con i pennarelli, ai bambini, le carte che serviranno per costruire il codice. Si consiglia di colorare tutte le frecce che indicano la stessa direzione dello stesso colore.

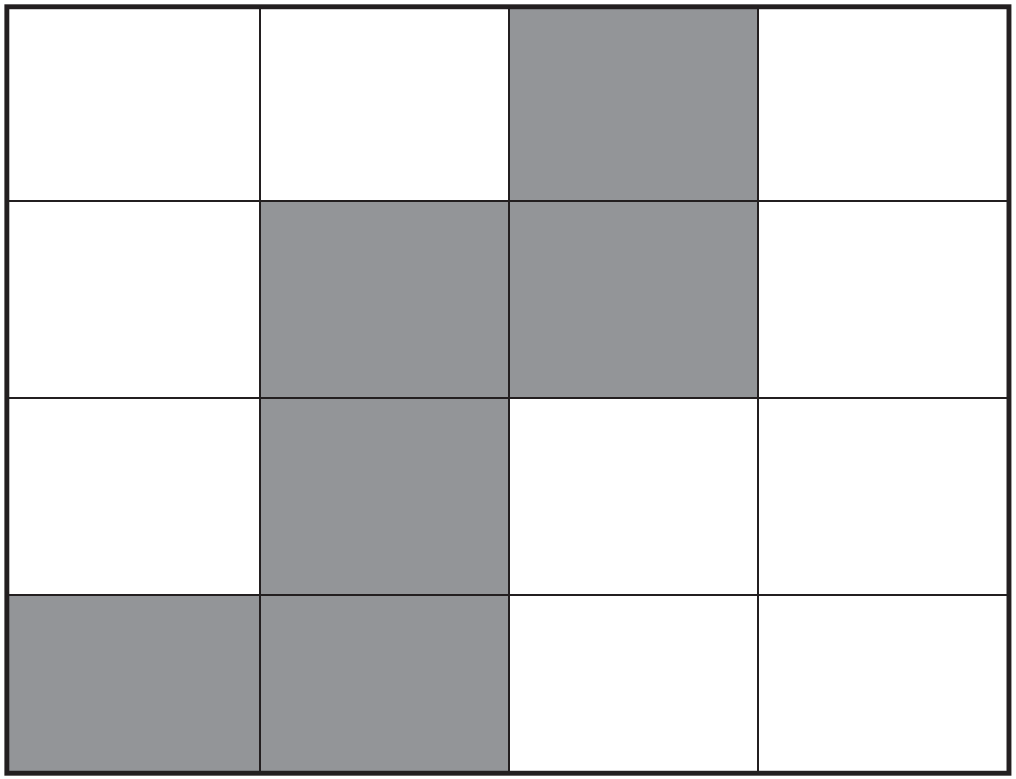


A SINISTRA **AVANTI** **A DESTRA**

SCHEDA 7.10

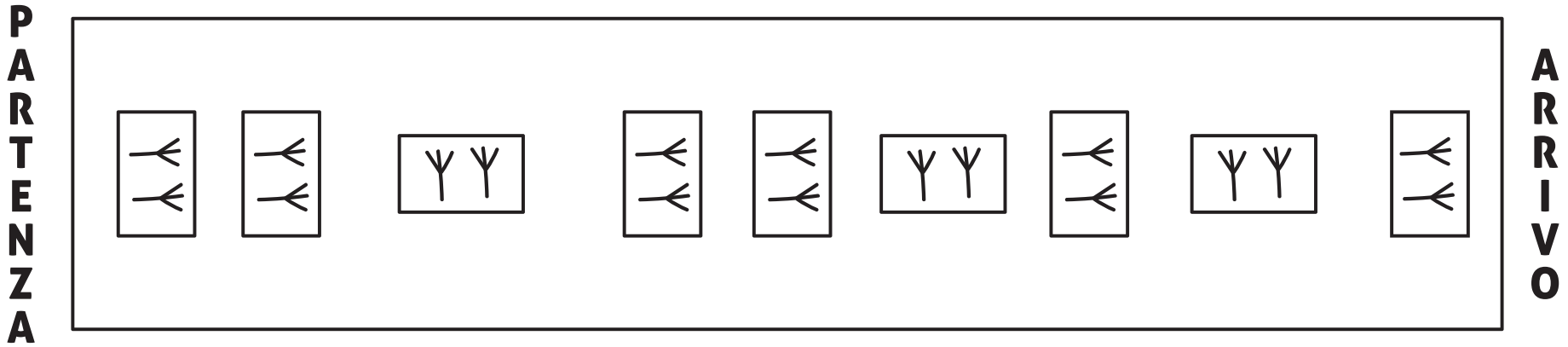
PARTENZA





ARRIVO

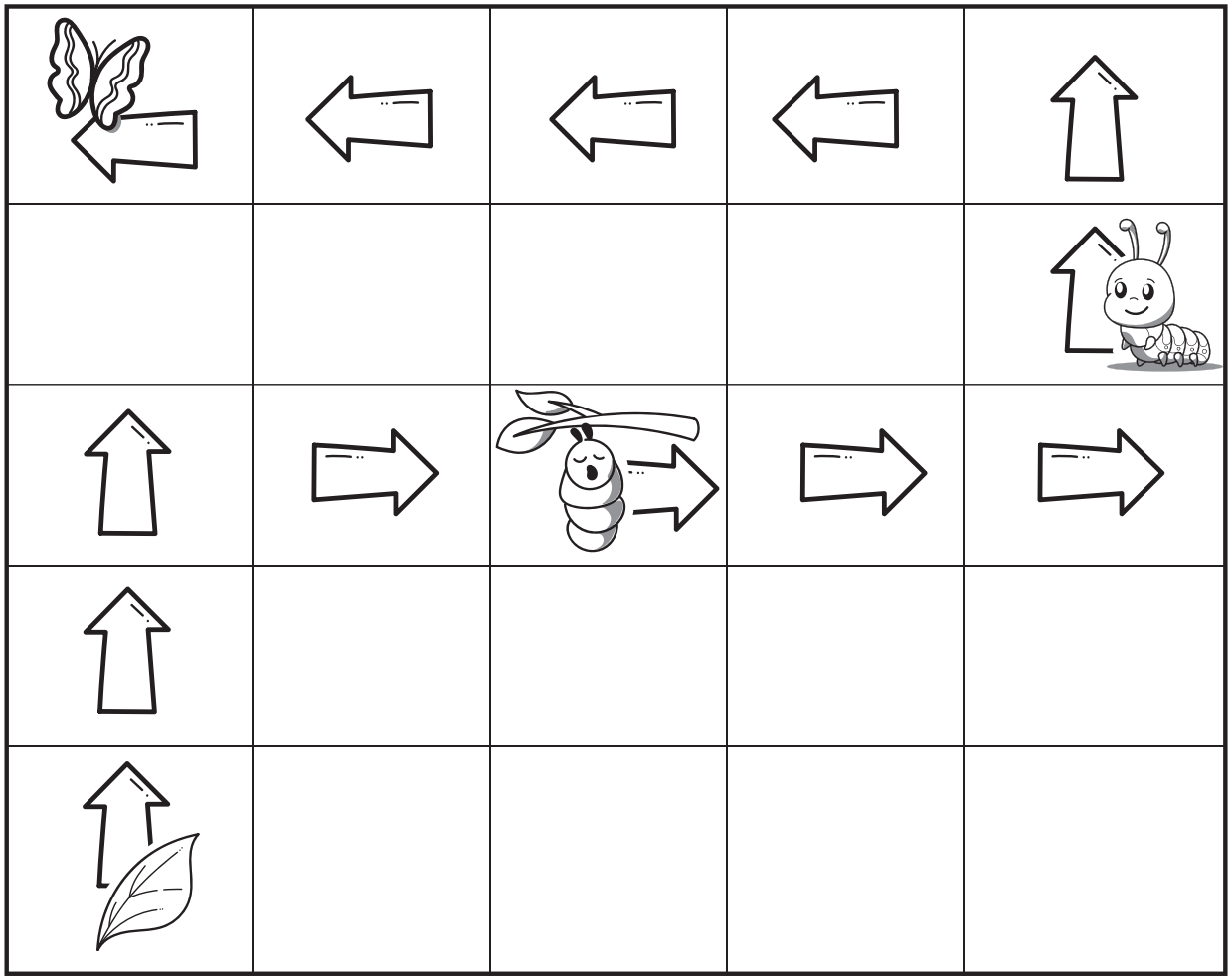
SCHEDA 7.11



SCHEDA 7.12
IL PICCOLO BRUCO MAI SAZIO

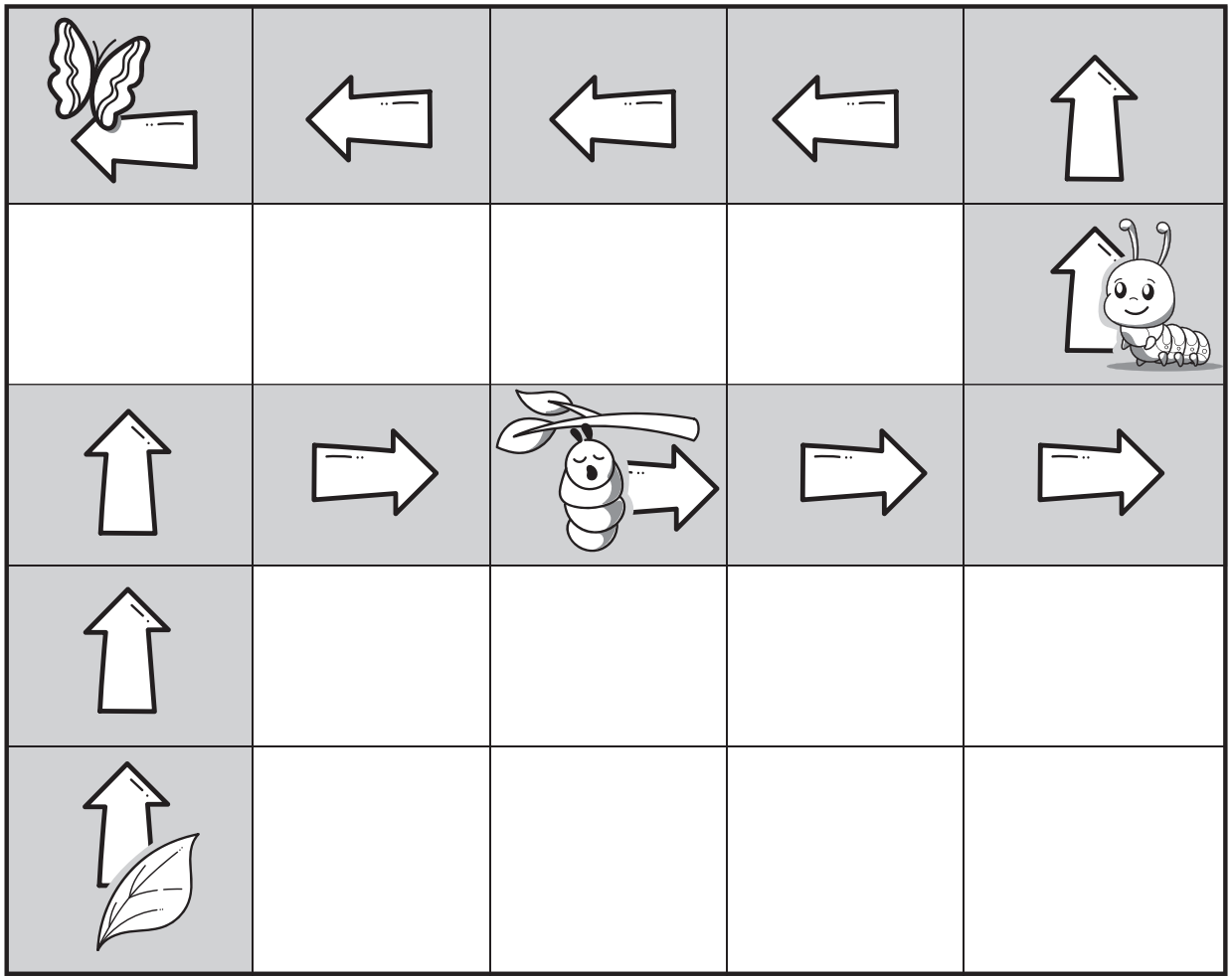
Una notte, su una foglia illuminata dalla luna, c'era un piccolo uovo. Ma una Domenica mattina, quando si levò il sole, caldo e splendente, dall'uovo "Crac!" uscì un piccolo bruco affamato. Subito si mise in cammino alla ricerca di cibo. Lunedì mangiò una mela, ma non riuscì a saziarsi. Martedì mangiò due pere, ma non riuscì a saziarsi. Mercoledì mangiò tre prugne, ma non riuscì a saziarsi. Giovedì mangiò quattro fragole, ma non riuscì a saziarsi. Venerdì mangiò cinque arance, ma non riuscì a saziarsi. Sabato mangiò un dolce al cioccolato, un gelato, un cetriolo, un pezzo di formaggio, una fetta di salame. Alla sera aveva il mal di pancia! Il giorno dopo era di nuovo Domenica. E il bruco si mise a mangiare una bella foglia verde. Si sentì subito meglio. […]

SCHEDA 7.13



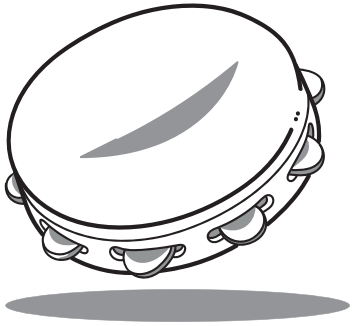
PARTENZA

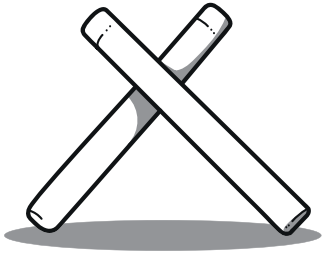
SCHEDA 7.14

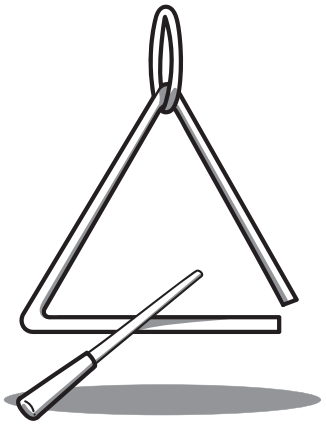


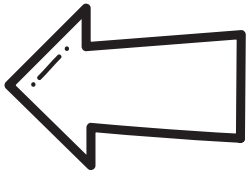
PARTENZA

SCHEDA 7.15

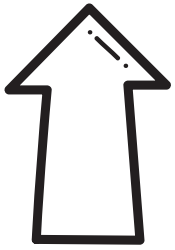




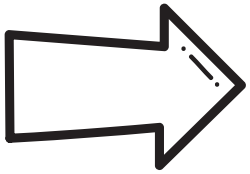




A SINISTRA

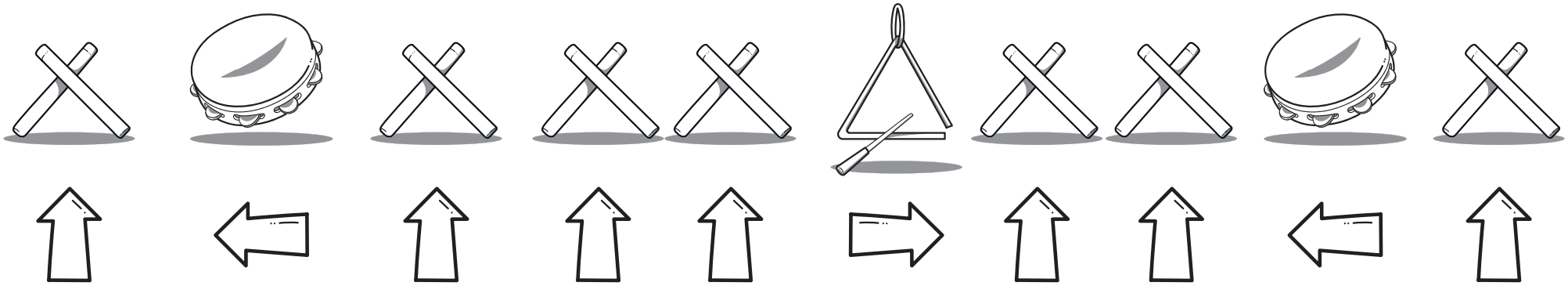


AVANTI



A DESTRA

SCHEDA 7.16



				PARTENZA

SCHEDA 7.17
In conclusione

- In informatica, un linguaggio di programmazione è un insieme di istruzioni che consentono di comunicare con un computer. Esistono diversi tipi di linguaggi: Python, Java, HTML...
- I linguaggi di programmazione sono strumenti che permettono all'uomo di comunicare con i computer. Sta all'uomo scegliere il linguaggio più adatto al risultato che vuole ottenere.