



Scratch senza urdinatore (1)

Eserciziu d'intruduzione

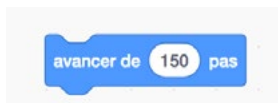
Ogettivi pedagogichi

Capacità messe in ballu : pruvà parechje piste di risuluzione.

Cumpetenze messe in ballu : raprisintà, cumunicà.

Enunciatu

1. Chì si passerà quand'omu dumanda à u fullettu di esegui st'azzione ?



2. Chì si passerà quand'omu dumanda à u fullettu di esegui st'azzione ?



3. Tandu disegname voi u disegnu ch'ellu ferebbe u fullettu (à manu libera).

4. Ripresentate ciò ch'ellu face u programma sottu quì (à manu libera).



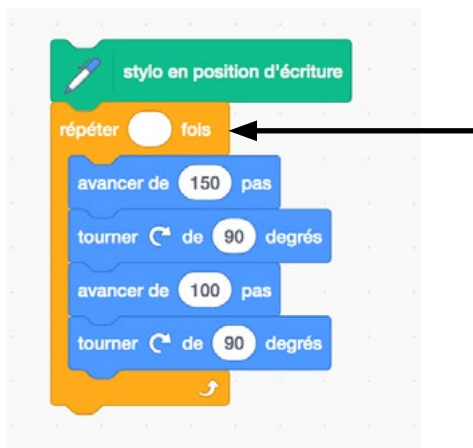
5. Ripresentate ciò ch'ellu face u programma sottu quì (à manu libera).



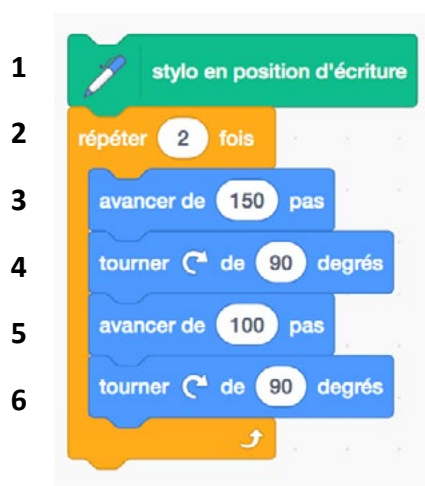


Scratch senza urdinatore (1)

6. Di chì natura hè a figura ottenuta ? Chì ne sò e dimensione ?
7. Eccu ci un programma. Chì dati ci vole à aghjunghje da chì u programma realizeghji u stessu disegnu chè u programma di a dumanda 5 ?



8. Indettate trà chì ligna vo mettereste a struzione u programma si disegni à pocu à pocu (vene à dì chì u disegnu si fia à tappe). Sò pussibile parecchie suluzione : a struzione ci vole à inframette la parecchie volte.



Lessicu

Esegui/asigui : *exécuter.*
 À manu libera : *à main levée.*
 Fullettu : *lutin.*
 Indettà/indittà : *indiquer.*