

COURSE STRUCTURE

– Presentazione del corso e del metodo	✓
– Introduzione, organizzazione e metodo	✓
– Descrivi lo scenario e le tue intenzioni	✓
– Gli strumenti di coding	✓
– Il linguaggio delle cose	✓
– Chiediamo agli oggetti smart di dar vita alle nostre idee	✓
– Programmiamo gli oggetti smart	✓
– L'ora di codice e il labirinto	✓
– Il labirinto	✓
– Il tuo labirinto	✓
– L'importanza delle campagne di alfabetizzazione	✓
– Il corso introduttivo di Code.org	✓
– Dal labirinto all'artista: i cicli e il caso	✓
– Dall'artista alla contadina: condizioni e cicli condizionati	✓
– L'artista 3: Variabili e funzioni	✓
– La Contadina 2: costruiamo nuove funzioni - Speciale 8 marzo	✓
– La tua attività in classe	✓
– L'Artista 4: aggiungiamo parametri alle nostre funzioni	✓
– La Contadina 3: debugging, l'arte di fare e correggere errori	✓
– L'Artista 5: le funzioni ricorsive e i frattali	✓
– Code.org Recap	✓
– Il metodo, la classe e i certificati	✓
– Creare e condividere con Scratch	✓
– Nuove forme di espressione con Scratch	✓
– Il mio primo Scratch REMIX	✓
– Coding e patrimonio culturale	✓
– L'albero degli alberi in Scratch	✓
– Inventiamo un gioco in Scratch	✓
– Il pensiero computazionale in pratica	✓
– Scratch in pratica	✓
– Le tue istruzioni con Blockly	✓
– Un algoritmo è per sempre	✓
– Come usare CodeMOOC da qui in poi	✓
– Il mio miglior remix Scratch	✓
– Il mio certificato k-8 di code.org	✓
– Il mio nome sull'attestato finale	✓
– Consenso al trattamento dei dati	✓
– Il codice della rete - Speciale Italian Internet Day	✓

Average: 100%

Last: 100%