

SCHEDA DOCENTE PROGRAMMA - A.A. 2016-2017

COGNOME E NOME: Nesi Monica

QUALIFICA: Professore Associato

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE: INF/01 – Informatica

CODICE INSEGNAMENTO: DQ0316

NOME INSEGNAMENTO: Multimedialità per le scienze sociali

NUMERO CREDITI: 3

PERIODO INSEGNAMENTO: Primo Semestre

PROGRAMMA DEL CORSO

OBIETTIVI: Il corso intende fornire competenze informatiche specifiche utilizzabili nel futuro contesto professionale degli studenti. Nel corso verranno introdotti strumenti utili per l'interazione con soggetti quali bambini, disabili, persone in situazioni di disagio, etc., tramite l'utilizzo del computer, al fine di organizzare attività formative o ludiche e sviluppare le capacità logiche ed algoritmiche. A questo scopo viene presentata la piattaforma Scratch sviluppata dal MIT (<http://scratch.mit.edu>), accreditata a livello mondiale ed ampiamente utilizzata a scopo educativo, che permette di realizzare animazioni (cartoni animati) partendo da semplici esercizi fino ad arrivare eventualmente a veri e propri audio-visivi.

CONTENUTI:

- Introduzione all'uso interattivo dell'Informatica.
- Introduzione all'utilizzo di Scratch ed alla creazione e salvataggio di un progetto.
- Creazione e personalizzazione dei personaggi di un cartone animato.
- Strutture di controllo semplici e movimenti dei personaggi.
- Strutture di controllo complesse e movimenti complessi dei personaggi.
- Interazione tra personaggi e scambio di messaggi.

PREREQUISITI: Nessuno.

METODO DI INSEGNAMENTO:

Presentazione e discussione degli argomenti del corso tramite esempi concreti e successiva introduzione di concetti generali. Esercitazioni e continua interazione con gli studenti in classe.

LINGUA IN CUI SI TIENE IL CORSO: Italiano.

MATERIALE DIDATTICO:

Il materiale informativo e didattico sulla piattaforma Scratch si trova sul sito citato. La docente metterà a disposizione gli esercizi sviluppati a lezione e materiale aggiuntivo disponibile sul web.

MODALITA' DI VERIFICA:

L'esame consiste nello svolgimento di un progetto in Scratch (in gruppi composti da 1-3 studenti) e in una prova orale che prevede la presentazione e discussione del progetto realizzato e qualche domanda sui concetti introdotti nel corso, in modo da valutare le conoscenze, competenze e proprietà di linguaggio acquisite da ogni studente.

ORARIO DI RICEVIMENTO: <http://scienzeumane.univaq.it/index.php?id=1696>

SEDE PER IL RICEVIMENTO: Stanza n. 216, secondo piano dell'edificio "Alan Turing" (ex-Blocco 0) del Polo Coppito.

N. TELEFONO (INTERNO): 3728

E-MAIL: monica.nesi@univaq.it