



L'ISTITUTO COMPRENSIVO "EUGENIO PERTINI"



Presenta il Team Digitale per socializzare l'utilità
del CODING e del PENSIERO
COMPUTAZIONALE nella DIDATTICA quotidiana

- **Coding** è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola programmazione. Parliamo di programmazione informatica ovviamente ma non nel senso più tradizionale dell'espressione. ... Con il **coding** bambini e ragazzi sviluppano il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi



- Il concetto chiave è il «pensiero computazionale», che «Significa pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla
- Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi». Insomma imparare a programmare apre la mente. Per questo si può cominciare già in tenera età. Anche per uscire da un equivoco: quello che i nostri bambini, i cosiddetti «nativi digitali», siano bravissimi con le nuove tecnologie. Quando i bambini si avvicinano al coding, invece, diventano soggetti attivi della tecnologia. I risultati sono immediati. In poco più di un'ora si può creare un piccolo videogioco, funzionante: «Li rendiamo produttori di tecnologia. E i ragazzi via via maturano anche una presa di coscienza. Quando lavorano per il loro videogame vogliono che sia difficile. “Altrimenti chi lo usa si annoia”, dicono. Iniziano a vedere le cose da una prospettiva diversa» .



- Per fare tutto ciò servono strumenti adatti. Il più diffuso è **Scratch**: un «tool» di programmazione visuale. Ne esiste persino una versione «junior» per chi ancora non sa leggere (dai 5 anni).
Crescendo le cose si fanno più complesse e il software si può interfacciare con il mondo fisico di altre «discipline» di frontiera: stampa 3D, hardware programmabile.
Ai genitori non è richiesta nessuna preparazione particolare. Se non quella di chiedere ai figli che cosa li incuriosisce di più, mostrando siti o brochure.
L'attenzione al coding è in crescita anche da noi, alimentata da progetti come la «CodeWeek» che ha coinvolto 30 mila studenti (grazie anche all'interessamento del Ministero per l'Istruzione).



IL 16 OTTOBRE GLI ALUNNI DELLA CLASSE 5°B DI VIA ERODOTO SI RECANO AL PLESSO DI VIA DE SANTIS CON LA MAPPA E CONTANDO I PASSI E INCONTRANO GLI ALUNNI DELLA 1°B DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1 GRADO



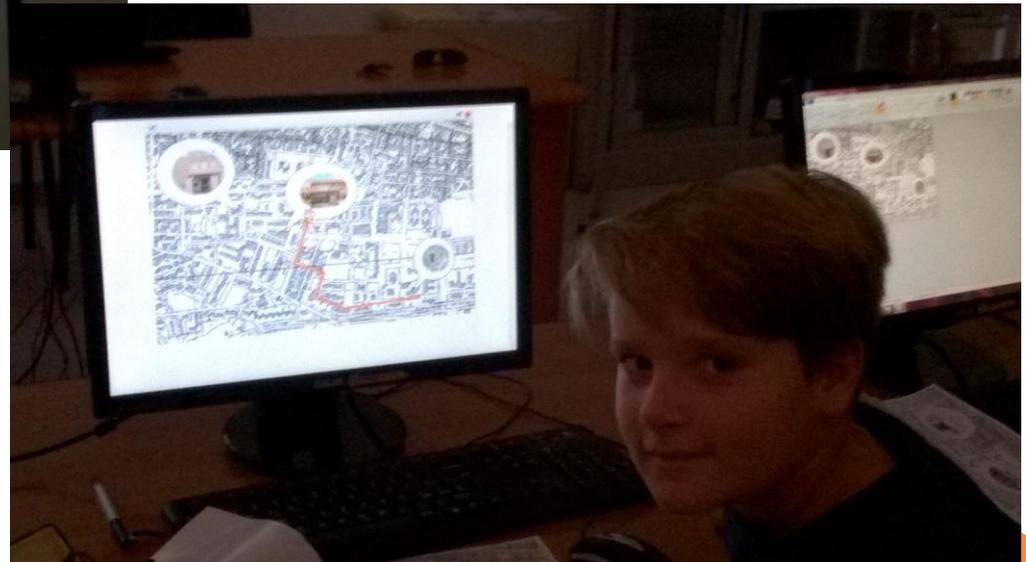


INIZIO PERCORSO 5°D VIA TERENCEZIO

I ragazzi
segnano il
percorso



LAVORIAMO INSIEME CON "SCRATCH" E LA 1[°]C DELLA SECONDARIA DI 1 GRADO



16 ottobre 2017





GRAZIE PER L'ATTENZIONE IL TEAM DIGITALE

