

Code is Cool

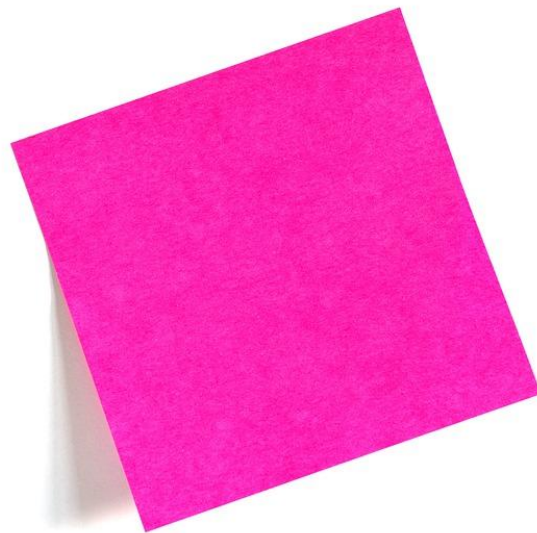
Metodologia di didattica creativa

[Caterina Moscetti](#)

IC Gualdo Tadino

Novembre/Dicembre 2016

**Cosa ti aspetti
da questo
corso?**



**Il pensiero
creativo.
Pronti a
sperimentarlo?**



Didattica creativa e tecnologia

Il coding è lo strumento, come la tecnologia in genere, per l'innovazione didattica.

E' inutile utilizzare nuovi strumenti per riprodurre una metodologia unidirezionale e frontale.

La tecnologia e la strutturazione dell'ambiente sono facilitatori che permettono la realizzare percorsi di apprendimento costruttivi e per competenze.

Gli alunni sono ricercatori attivi e costruttori del loro percorso di conoscenza.

Il docente è tutor, facilitatore dei processi.

Cosa è il coding?

Si accettano risposte, di tutti i tipi!!

Perchè la paura di sbagliare o di non essere perfetti rallenta il processo di scoperta e di apprendimento.



Ecco una possibile risposta su cosa si intende per coding.

“In informatica con il termine *coding* si intende la stesura di un programma, cioè di una sequenza di istruzioni che fanno eseguire a un calcolatore determinate azioni. Programmare è una competenza necessaria non solo agli informatici ma un’abilità di base per la comprensione dell’informatica, l’elemento che fa funzionare buona parte della tecnologia presente nel nostro mondo. Praticare *coding* attiva anche molte funzioni cognitive che vanno al di là dell’acquisizione della competenza tecnica in senso stretto.”

Coding e didattica:perche?

Programmare

- consente ai ragazzi di saper scrivere le tecnologie e non solo di leggerle;
- è un atto creativo, poiché l'alunno è stimolato a creare un prodotto con le proprie idee, con il proprio ragionamento;
- sviluppa competenze logiche poiché ne richiede l'utilizzo costante;
- aumenta la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente;
- allena alla soluzione di compiti complessi;
- richiede una pianificazione di passi da svolgere, la coerenza tra esecuzione e pianificazione, il controllo della qualità di istituzioni attraverso le attività *didebug* (controllo del programma per scoprire l'errore).
- dunque concorre allo sviluppo del pensiero computazionale

<http://www.programmailfuturo.it/perche/cose-il-pensiero-computazionale> ;



Coding e didattica: come?

SPORCANDOSI LE MANI!

PRONTI???