



Coding e pensiero computazionale



Coding e pensiero computazionale (PON-FSE 2014/2020 - “Competenze di base” Progetto: “Competenze di base in chiave innovativa”). Progetto realizzato nell'ambito del [PON - FSE - Competenze di base](#). E' un laboratorio matematico-tecnologico per lo sviluppo delle abilità di problem solving, una delle competenze di base della matematica, tramite il coding.

Per coding si intende in informatica una sequenza di istruzioni che eseguita da un computer dà vita ad un prodotto finito, che può essere un videogioco, un'applicazione, un sito web o, tramite la stampa 3D, un oggetto in tre dimensioni o altro. In particolare si cercherà di produrre applicazioni per la risoluzione di operazioni, espressioni algebriche (numeriche e letterali), equazioni e problemi col metodo grafico.

Una delle difficoltà in ambito matematico è spesso data dal fatto che gli allievi non capiscono in che modo alcune delle cose che studiano possano essere impiegate nella vita di ogni giorno, cosa che non alimenta certo la motivazione allo studio. Lo scopo di costruire l'algoritmo da codificare per la produzione di un'applicazione funzionante, da rendere fruibile alla comunità scolastica, può restituire forza alla disponibilità allo studio.

Si intende quindi promuovere un ripensamento delle metodologie di insegnamento/apprendimento che consenta l'evoluzione dinamica dell'intero sistema e lo sviluppo di una mentalità in grado di consentire alla popolazione scolastica un costante adeguamento dei modelli di sviluppo delle conoscenze, delle competenze e delle abilità. Le applicazioni prodotte verranno rese disponibili per il download su una sezione apposita del sito della scuola.