

TeacherDojo

2016-07-09 ~ Schio



AViCoderDojo



Città di Schio

Chi sono

Nicola Gramola

#coder #sysadmin

AViLUG

Associazione di promozione sociale per la
diffusione del software #opensource

Pensiero Computazionale

coniata Jeannette Wing nel 2006

si intende la definizione di **procedure** che vengono poi attuate da un **esecutore**, che opera nell'ambito di un contesto **prefissato**, per raggiungere degli **obiettivi assegnati**.

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

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di **metodi caratteristici** e di **strumenti intellettuali**, entrambi di valore **generale**.

Metodi ~ P.C.

- **astrazione** e organizzazione dei dati
- rappresentazione dei dati
- formulare il problema in forma **algoritmica** e generalizzata per una classe di problemi
- **automatizzare** la risoluzione adattandola ad un esecutore “meccanico”

Strumenti Intellettuali ~ P.C.

- confidenza nel trattare la **complessità**
- ostinazione nel lavorare con **problemi difficili**
- tolleranza all'**ambiguità**
- abilità nel trattare con problemi definiti in modo **incompleto**
- abilità nel trattare con aspetti umani e tecnologici
- capacità di comunicare e lavorare con altro

Regole per il Mentor

- **divertirsi** e far divertire
- il bambino sa quello che vuole e ha le risorse per farlo
- essere affianco e non sostituirsi
- non esistono “giusto” e “sbagliato” – non dire mai “non”
- gli **errori** sono la strada per la conoscenza
- stimolare le soluzioni individuali
- incentivare la **collaborazione** e la **condivisone** delle conoscenze individuali

<http://coderdojomilano.it/tools/7-regole-mentor/>