

SPERIMENTAZIONE PRIMA FASE

Alcuni studenti hanno mostrato di avere interesse, e in qualche caso una vera passione, per la programmazione.

Una parte di questi ha evidenziato anche capacità di progettare algoritmi per risolvere problemi. L'implementazione dell'algoritmo in uno specifico linguaggio di programmazione, ha fatto sì che progettare algoritmi avesse "un senso" concreto, e i risultati fossero immediatamente osservabili. Alcuni accettano volentieri di affrontare una quantità di lavoro non indifferente se poi possono provare la soddisfazione di aver raggiunto l'obiettivo, se possono osservare che la loro "idea" funziona..

È importante che lo studente possa controllare, da solo, quello che veramente riesce a fare. Infatti programmare e fare eseguire il programma da una macchina significa anche controllare se il problema è stato da noi stesso capito nei minimi dettagli, solo in questo caso possiamo essere in grado di tradurlo in passi elementari e comunicabili ad una macchina.

È importante il *gioco*, e solo un po' di competizione, ma la possibilità di rendere realtà *concreta e funzionante un'idea* è in generale la motivazione più importante per "*mettere in moto*" un *processo di apprendimento*.

La programmazione è uno dei modi di realizzare questo "sogno" almeno in parte, il gioco può creare un clima favorevole allo sviluppo della creatività e delle idee, che nel nostro caso sono idee per risolvere semplici problemi.

Suscitano più interesse infine i problemi che hanno qualche attinenza con la realtà, anche se parecchio semplificata.

Ho potuto notare che le critiche all'utilizzo del linguaggio di programmazione Pascal, da parte dei ragazzi e probabilmente anche da parte dei genitori, diventa sempre più consistente anche se ancora non ha raggiunto veri e propri livelli di guardia.

Il materiale della sperimentazione verrà completato, organizzato e commentato entro la fine dell'anno scolastico.