

Nome del progetto: Arduino al primo

Docente referente: Gianfranco Conoscenti

Sintesi:

Spesso gli studenti quando arrivano al nostro istituto non sanno cosa sia l'informatica. Imparare a programmare è infatti un processo lungo che implica una formazione mentale che deve coniugare rigore, precisione, tenacia e creatività.

Arduino permette un approccio divertente e a difficoltà crescente per cui lo studente viene stimolato a superare le difficoltà vedendo obiettivi vicini e divertenti. Si implementano inoltre semplici circuiti

Arduino quindi è un ottimo strumento per appassionarsi apprendere un approccio multidisciplinare al mondo delle tecnologie è infatti utilizzato, da molti anni in tutto il mondo, come approccio al coding.

