



CORSO A

INDIRIZZO INFORMATICO

Cl@sse 2.0

Lavagna Interattiva Multimediale, notebook personale, uso della rete per condividere materiali didattici. Le grandi potenzialità delle nuove tecnologie producono frutti concreti quando ai ragazzi si propongono le attività giuste: attività che valorizzino la loro capacità di riflettere, di progettare, di comunicare, affinché possano acquisire un metodo di lavoro e di apprendimento che li renda preparati, autonomi e propositivi.

L'uso dei linguaggi di programmazione (Coding) e le attività di Robotica potenziano la logica e la capacità di formulare ipotesi.

I linguaggi della multimedialità e l'uso del tablet per scrivere, fare musica, grafica e video migliorano la capacità di comunicare. Il notebook personale diventa la propria stazione di lavoro, dove concretizzare progetti e produzioni personali, prendere appunti o svolgere attività individuali di recupero e approfondimento.



Dal progetto IRIS a Cl@sse2.0

Il corso eredita l'esperienza ventennale della sperimentazione a indirizzo logico-informatico. Dal Progetto IRIS (1985) ad oggi, siamo sempre stati all'avanguardia nella didattica con le nuove tecnologie. Frequenti i risultati di eccellenza, come il primo premio mondiale al concorso video KWN di Panasonic (2005) o la realizzazione del DVD di video scientifici inserito nel testo "Facciamo Scienze" di F. Tibone, (Zanichelli - 2007). Nel 2009 siamo stati scelti, una delle 156 classi in tutta Italia, per il progetto Cl@ssi2.0, in cui sperimentare attività didattiche innovative con l'uso dei nuovi strumenti. Da allora anche le successive classi del corso A sono diventate 2.0. Gli alunni della nostra terza hanno implementato in HTML il sito "sabinriso.it," prodotto da tutte le classi seconde e presentato all'EXPO il 3 giugno 2015. Nell'attività didattica, i nuovi linguaggi di programmazione dell'MIT di Boston, Scratch e App Inventor, hanno sostituito i precedenti Basic e Visual Basic.



Il corso A all'Expo con il Progetto Riso

Guarda il gioco sulla basilica di S. Ambrogio, realizzato con Scratch dagli alunni di 1A (2015-2016)
<https://scratch.mit.edu/projects/111031715/>

La presentazione per le attività [Cl@sse2.0](#) nell'anno 2010

http://ospitiweb2.indire.it/ipertesti_lt/html/content/index.php?&id_pag=8489&id_cs=4368

Nel triennio...

| Coding (Scratch) | Robotica | Videoscrittura | Computer grafica | Linguaggi non verbali e produzioni multimediali | Bebras dell'informatica.