

INFORMATICA

La nostra scuola ha iniziato ad usufruire di computers fin dal mitico Commodore 128 negli anni '80, comunque adesso dispone di 2 aule informatiche con più di 15 macchine ciascuna, stampante, videoproiettore etc. Nell'ambito delle attività informatiche si possono citare quelle che seguono.



ECDL & PROPEDEUTICA

Il 24 aprile 2012 a Venezia è stato siglato un PROTOCOLLO D'INTESA tra l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico). Questo ha permesso all'IC di proporre ai suoi studenti il conseguimento dell'ECDL-BASE (4 moduli). I moduli sono stati inseriti come curricolari durante le ore lezione, sia al mattino nel programma di Educazione Tecnica, sia nel pomeriggio durante il tempo prolungato. Si è così pervenuti all'acquisizione di competenze informatiche in modo diffuso e organico. Invece dal punto di vista didattico lo studio tramite syllabus e l'esecuzione dei test certificativi ha permesso ai nostri studenti di provare le loro skills. Per aiutare i ragazzi ad esercitarsi è stata attivata anche un



ambiente di apprendimento interattivo denominato Aula 01.

Uno degli aspetti più interessanti è il progetto **“Didattica Propedeutica all'ECDL”** (esperienza unica nel Veneto) portato avanti nelle classi terminali della scuola primaria: un gruppo di docenti propone una serie di moduli originali sulla falsa riga di quelli ufficiali AICA per la scuola primaria ottenendo un vasto consenso.

Cl@sse 2.0

All'attuazione del progetto Cl@sse 2.0, (nel triennio 2013-16) partecipa una classe della secondaria: i principali relatori sono i docenti Diotallevi Silvia (Italiano) e Carniel Alberto (Matematica). Con un finanziamento pervenuto dal MIUR è stato possibile acquistare 16 portatili + 1 LIM + un proiettore, materiale da utilizzare in una classe per verificare come le nuove tecnologie influenzino positivamente la didattica. Nell'affrontare questa sfida ci si è avvalsi della consulenza del prof. Claudio Mirolo, docente d'informatica presso l'Università di Udine, che ha tracciato le linee d'intervento, rispondendo ai quesiti *“quale informatica.....pc o tablet”*. Il filo conduttore è lo sviluppo del tema *“Trasformazione di un impulso elettrico in informazione”*: saranno introdotti argomenti come i circuiti logici, il foglio elettronico, strumenti di presentazione, etc.



La robotica educativa

Perché la robotica educativa?

La robotica educativa gioca un ruolo rilevante nell'aumentare la motivazione e il coinvolgimento, nel favorire l'apprendimento learner-centered, le abilità di problem-solving, la creatività, la curiosità e il lavoro di squadra.

Le attività di robotica sono state avviate fin dalla scuola primaria con l'utilizzo delle api BEE BOT (che simulano il linguaggio LOGO) e permette agli studenti di prima e seconda di cimentarsi, giocando, con una lunga serie di algoritmi figurati.



Per i ragazzi della scuola media si adoperano invece i LEGO MINDSTORM che hanno tutti i sensori dei robot più evoluti e si programmano con NXT, un linguaggio iconico. E' stato da poco introdotto nelle classi terminali della primaria anche WeDo della Lego Education con il linguaggio di programmazione SCRATCH. Questa è una attività che si svolge sotto l'egida della scuola MINERVA.

