

Progetto “Programmazione ad oggetti in Java”

Il Progetto è iniziato al Liceo Galvani nell’anno scolastico 2005-06.

Un esperto esterno propone un metodo di insegnamento della programmazione ad oggetti in Java molto innovativo che induce gli studenti a comunicare in modo creativo con il computer mediante il linguaggio Java. Il Progetto nasce da una proposta del Dipartimento di Matematica e Fisica ma gli studenti lavorano per la soluzione di problemi di tipo eterogeneo (non solo matematici).

L’attuazione del corso è un esempio di come, anche in questo settore prevalentemente tecnico, si possa attribuire grande valore alla comunicazione linguistica consapevole, evitando un uso alienante della macchina. Gli stili comunicativi sono essenziali e si deve lavorare su di essi, oltre che sui contenuti logici e tecnici trasmessi.

Il corso si svolge nel nuovo Laboratorio d’Informatica e partecipano tutti gli studenti che frequentano la prima e la seconda classe del Liceo, durante le ore di lezione di Matematica ed Informatica.

Molti studenti hanno richiesto un approfondimento e la possibilità di proseguire il corso anche negli anni successivi: viene quindi offerto, dal terzo anno in poi, un corso Java più avanzato come attività extracurricolare pomeridiana non obbligatoria.

Dopo le prime 10 ore di lezione, la maggioranza di studenti è in grado di orientarsi nella scrittura di un codice funzionante, basato sui modelli appresi.

Dopo 20 ore di lezione, i più interessati diventano creativi, ottenendo risultati più che apprezzabili anche dal punto di vista informatico.

La pratica progressiva di Java stimola inoltre l’interesse per l’approfondimento degli argomenti trattati (prevalentemente, ma non esclusivamente di tipo scientifico), nonché la loro memorizzazione. L’uso della grafica e delle tecniche multimediali aumenta considerevolmente l’interesse per questo linguaggio, stimolando contemporaneamente l’attitudine all’apprendimento delle nuove tecnologie. Alcuni dei progetti creati dai ragazzi sono reperibili nella sezione Scuole-Elearning del sito

www.plurimasoftware.com