L’informatica entra al Classico

Un percorso graduale di programmazione e pensiero computazionale al Liceo “Frezzi - B.Angela” di Foligno

Negli ultimi anni il Liceo Classico "Frezzi – B. Angela" di Foligno ha introdotto attività di **pensiero computazionale** e di **coding** sfruttando la EU Code Week e l'Ora del Codice.
L’obiettivo è ridurre il divario tra studi umanistici e scientifici, mostrando che la razionalità analitica della traduzione classica è analoga alla logica algoritmica.
Anticipando nel secondo ciclo gli obiettivi del DM 221/2025, si promuove l'informatica come scienza attraverso percorsi di programmazione attiva ed esperienze laboratoriali concrete.

Autori
Enrica Donati, enrica.donati@scuola.istruzione.it
Roberta Barluzzi, roberta.barluzzi@scuola.istruzione.it

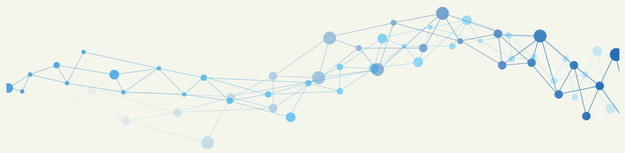
ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE
F. FREZZI - B. ANGELA
Foligno

[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO SULLA DIDATTICA DELL’INFORMATICA
4ª edizione
Padova, 9-11 ottobre 2026

L’esperienza didattica

Si descrive la realizzazione di app con App Lab di code.org, nell’ambito del progetto Programma il Futuro.
“Alla scoperta dell’Intelligenza Artificiale” è stata realizzata dala classe 3 A Classico a.s. 2023-2024 e ha partecipato al concorso ENI 2024 di Programma il Futuro, ‘Il nostro futuro insieme alll’Intelligenza Artificiale’.
“La sintesi delle proteine” è stata realizzata dalla 4 B Classico a.s. 2025-2026 e ha partecipato al concorso ENI 2026 di Programma il Futuro, ‘L’informatica come strumento di collaborazione e cooperazione’.





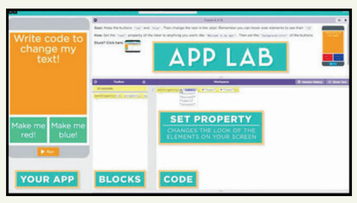




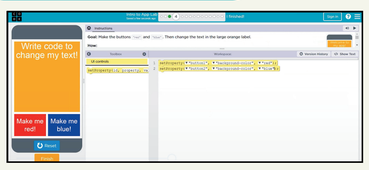


Hour of Code

Con "Intro to App Lab" di Code.org si introducono i concetti base di codice e interfaccia grafica.
Gli studenti affrontano 15 step in autonomia o a coppie, imparando a manipolare proprietà visive e interazioni elementari.

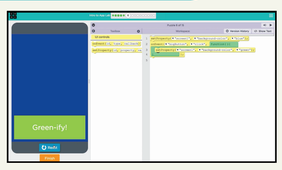


setProperty



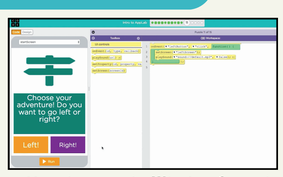
Uso del blocco setProperty() per controllare dinamicamente gli elementi visivi (testi, colori, immagini).

onEvent



Uso del blocco onEvent() per gestire l'interattività e l'esecuzione non sequenziale.

multiScreen



Progettazione dell'interfaccia utente (UI).
Assegnazione di ‘Good ID’.
Richiamo logico degli oggetti nel codice.

App Lab

Si realizza l’app con App Lab, sfruttamdone le funzionalità avanzate.

Tre i principi chiave :
1) L’uso della programmazione visuale a blocchi per abbattere le barriere dei linguaggi testuali, rendendo il percorso didattico accessibile, riutilizzabile e replicabile anche in ambiti tradizionalmente non scientifici.
2) L'acquisizione dei fondamenti della programmazione a eventi e della gestione degli identificatori (ID).
3) La programmazione come strumento per l'elaborazione dinamica e creativa dei contenuti disciplinari.

Accanto, il flusso di lavoro.

Ideazione



- Definizione del tema e dello scopo dell’app (Sintesi Proteica, IA).
- Studio, documentazione e selezione dei contenuti didattici.

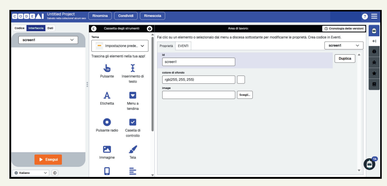
Progettazione





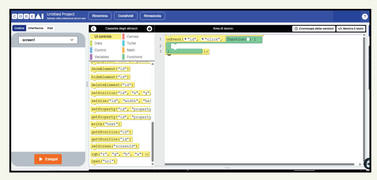
- Disegno cartaceo dell'interfaccia.
- Mappa logica dei collegamenti tra schermate.

Design mode



- Creazione della veste grafica.
- Assegnazione di ID univoci e descrittivi.

Code mode



- Uso del blocco onEvent()) “ascoltatore di eventi”.
- Associazione ID - evento (click).

Code mode



- Scrittura delle istruzioni da eseguire all'attivazione dell'evento.
- Uso del comando setScreen per il passaggio dinamico tra le schermate

Test/Debug



- Ciclo Esegui - Verifica - Correggi.
- Correzione degli errori di sintassi e di logica.