

LICEO SCIENTIFICO C. CAFIERO

OPZIONE SCIENZE APPLICATE

<https://liceocafiero.edu.it/>



INSTA: carlocafierowb



Insegnamenti obbligatori	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	5° anno	Verifiche
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4	S / O
Lingua e cultura straniera	3	3	3	3	3	S / O
Storia e geografia	3	3				O
Storia			2	2	2	O
Filosofia			2	2	2	O
Matematica	5	4	4	4	4	S / O
Informatica	2	2	2	2	2	S / O
Fisica	2	2	3	3	3	S / O
Scienze naturali *	3	4	5	5	5	S / O
Disegno e Storia dell'Arte	2	2	2	2	2	O / G
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2	O / P
Religione cattolica o Attività alternative	1	1	1	1	1	
Totale ore	27	27	30	30	30	

CORSO DI SCIENZE APPLICATE

•1° ANNO:

- Principi di base: numerazione binaria e codifica delle informazioni
- Architettura del computer;
- Studio di word, presentazioni e fogli excel;

•2° ANNO:

- Algoritmi
- Programmazione con Scratch;
- Primi passi di programmazione in C;

•3° ANNO:

- Programmazione in C e C++;
- PCTO: ArduinoLab

•4° ANNO:

- Progettazione nel web: HTML, CSS e JavaScript
- Database: progettazione e gestione
- PCTO: ArduinoLab

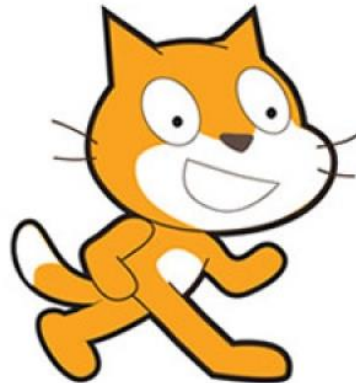
•5° ANNO:

- Reti di computer e servizi in rete
- Crittografia
- Analisi di modelli fisici e simulazioni
- Introduzione all'AI: le reti neurali

Cos'è Scratch?

- Scratch è un **semplice ambiente di programmazione** che utilizza un linguaggio di programmazione di tipo grafico, a blocchi.
- E' un linguaggio che consente a chiunque di creare dei semplici giochi.
- Scratch è un ottimo modo per introdurre i ragazzi alla programmazione.

SCRATCH



PCTO: ARDUINOLAB



CASSAFORTE



CASA DOMOTICA



MACCHINA TELECOMANDATA



JOHNNY JUMP



I NOSTRI RAGAZZI A LAVORO



OPS (2019-2020): CENTRALE EOLICA

