



**Istituto di Istruzione Superiore
"LICEO BOCCHI-GALILEI"**

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Scientifico, Scienze Applicate
Via Dante 4, 45011 ADRIA (RO) tel. 0426 21107 - C.F. 90016140296
Codice Meccanografico ROIS00100E - COD.UFF. UF90B7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE SVOLTA

Anno scolastico 2019/2020

Docente: Baccaro Chiara
Materia: Informatica
Classe: 1D
Indirizzo: Scienze Applicate



Istituto di Istruzione Superiore
"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Scientifico, Scienze Applicate
Via Dante 4, 45011 ADRIA (RO) tel. 0426 21107 - C.F. 90016140296
Codice Meccanografico ROIS00100E - COD.UFF. UF90B7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA	Unità 1
Primi passi nell'informatica	Unità 1
La classificazione dei computer	Unità 1
All'interno di un computer	Unità 1
La motherboard	Unità 1
Il case	Unità 1
L'interfaccia con l'utente: le porte di comunicazione, le periferiche di input, le periferiche di output.	Unità 1
Le memorie di massa	Unità 1
Il sistema binario e la rappresentazione delle informazioni	Unità 1
I campi di applicazione dei computer, le professioni legate all'informatica.	Unità 1
I SISTEMI OPERATIVI	Unità 2
Introduzione ai sistemi operativi	Unità 2
Il sistema operativo Microsoft Windows	Unità 2
INIZIAMO A PROGRAMMARE	Unità 4
Introduzione alla programmazione	Unità 4
Dal problema al programma -Lo sviluppo dell'algoritmo	Unità 4
Il concetto di variabile	Unità 4
Le fasi di simulazione e codifica di un algoritmo	Unità 4
Primi esempi di schemi di flusso	Unità 4



Istituto di Istruzione Superiore
"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Scientifico, Scienze Applicate
Via Dante 4, 45011 ADRIA (RO) tel. 0426 21107 - C.F. 90016140296
Codice Meccanografico ROIS00100E - COD.UFF. UF90B7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
Dal problema al programma -Lo sviluppo dell'algoritmo	Unità 4
Il concetto di variabile	Unità 4
LA CODIFICA DEGLI ALGORITMI	Unità 5
Scratch: la codifica per gioco	Unità 5
L'interfaccia di Scratch 1.4 e 2.0	Unità 5
Dai simboli degli schemi di flusso ai blocchi di Scratch	Unità 5
Esempi di programmazione	Unità 5
DALL'ALGORITMO STRUTTURATO AL PROGRAMMA	Unità 6
Generalità, equivalenza e ottimizzazione degli algoritmi	Unità 6
Dalla teoria alla pratica	Unità 6
Gli schemi di composizione fondamentali	Unità 6
I cicli postcondizionale e precondizionale	Unità 6
Il ciclo FOR con contatore	Unità 6
I cicli postcondizionale e precondizionale	Unità 6
Il ciclo FOR con contatore	Unità 6
<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
<u>IL FOGLIO DI CALCOLO</u>	Unità 7
Introduzione al foglio di calcolo	Appunti DIGITALI
I menu principali (home, inserisci, progettazione, layout)	Appunti DIGITALI



Istituto di Istruzione Superiore
"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Scientifico, Scienze Applicate
Via Dante 4, 45011 ADRIA (RO) tel. 0426 21107 - C.F. 90016140296
Codice Meccanografico ROIS00100E - COD.UFF. UF90B7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



Le funzioni principali di EXCEL (somma, media, min, max, se, conta.se, , conta.valori.)	Appunti DIGITALI
Come si utilizza un foglio elettronico (attraverso esempi)	Appunti DIGITALI
Progetto "Programma il Futuro": corso in 20 lezioni che introduce in modo sintetico i concetti fondamentali dell'informatica e della programmazione.	Sito Code.org e Programma il Futuro

DATA 05/06/2020

FIRMA DEL DOCENTE

Luca Zaccaro

Firme dei rappresentanti di classe

Giuseppe Secchi

Giulia Branefi