



**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. UF9OB7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE SVOLTA

Anno scolastico 2021/2022

Docente: PASSARELLA GUGLIELMO
Materia: INFORMATICA
Classe: 1C
Indirizzo: SA



**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. UF9OB7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



Argomenti(indicare anche eventuali percorsi di ripasso e di educazione civica)	Capitoli e/o pagine
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
La digitalizzazione dei suoni e dei video	Unità 1
I SISTEMI OPERATIVI	Unità 2
Introduzione ai sistemi operativi	Unità 2
Il sistema operativo Microsoft Windows	Unità 2
Il sistema operativo Linux (CENNI)	Unità 2
Installazione dei sistemi operativi	Unità 2
L'interfaccia utente di Microsoft Windows	Unità 2



**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. UF9OB7
e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



L'interfaccia di Linux (CENNI)	Unità 2
La gestione dei file	Unità 2
I programmi di utilità	Unità 2
LA RETE INFORMATICA	Unità 3
La rete Internet	Unità 3
La connessione a Internet	Unità 3
I principali servizi Internet	Unità 3
I pericoli di internet	Unità 3
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
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



**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



DATA 05/06/2022 FIRMA DEL DOCENTE

Firme dei rappresentanti di classe _____