



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO STATALE

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO GRADO, LICEO SCIENTIFICO

Sito web: www.icpadula.edu.it

Sede AMMINISTRATIVA e LICEO SCIENTIFICO: via Salita dei Trecento – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77130 – cod. mecc. SAPS070007 – C.F. 92006850652

e-mail: saic86900d@istruzione.it – saps070007@istruzione.it – saic86900d@pec.istruzione.it

Sede COMPRESIVO: via Dante Alighieri 32 – 84034 PADULA (SA)

Tel. 0975 77052 – cod. mecc. SAIC86900D

E-mail: saic86900d@istruzione.it – saic86900d@pec.istruzione.it

LICEO SCIENTIFICO STATALE

“CARLO PISACANE”

Padula

PROGRAMMA SVOLTO

Tecnologie Informatiche

Prof.ssa Chiara Chirichella

II Q

Anno scolastico 2023 – 2024

Gli argomenti effettivamente svolti sono stati i seguenti.

L'informatica, il problem solving e gli algoritmi	<ul style="list-style-type: none">• Il trattamento delle informazioni• La strategia risolutiva• L'analisi della formulazione dei problemi• La modellizzazione del problema• I metodi per trovare la strategia risolutiva Risolutore ed esecutore• Il concetto di algoritmo• Rappresentazione degli algoritmi con i diagrammi a blocchi e con lo pseudolinguaggio• Rappresentazioni delle variabili e costanti• Espressioni e loro valutazione
La programmazione strutturata – le basi	<ul style="list-style-type: none">• Le istruzioni di un algoritmo: classificazione per tipo• Introduzione a Flowgorithm• Utilizzo di Flowgorithm per la rappresentazione degli algoritmi• Le istruzioni di inizio e fine e le istruzioni operative• Le strutture di controllo• La sequenza• La selezione• L'algebra booleana e il suo ruolo nella programmazione strutturata
La programmazione strutturata – l'iterazione	<ul style="list-style-type: none">• Il costrutto iterativo e la potenza di calcolo• Il costrutto iterativo precondizionale e come si formalizza con un diagramma a blocchi e con lo pseudolinguaggio• Il costrutto iterativo postcondizionale e come si formalizza con un diagramma a blocchi e con lo pseudolinguaggio• Il costrutto iterativo definito e come si formalizza con un diagramma a blocchi e con lo pseudolinguaggio
Scratch: programmare giocando	<ul style="list-style-type: none">• Le prime nozioni sul linguaggio di programmazione Scratch• Lo stage• Gli sprite• Gli eventi• I costrutti
Scrivere con un foglio di calcolo	<ul style="list-style-type: none">• Uso del foglio elettronico• Creazione di tabelle• Uso di formule (MEDIA, SOMMA, SE, ecc...)• Creazione di grafici

Padula, 28/05/2024

Il Docente

Prof.ssa Chiara Chirichella

