

Programma Svolto

Disciplina: Informatica

Classi: 2AS Liceo

Ore Settimanali: 2 di cui 1 laboratorio

Testo di Riferimento: Informatica APP 1° Biennio - Piero Gallo, Pasquale Sirsi - Minerva Scuola, Mondadori Education.

Materiale didattico aggiuntivo

Caricato sulla piattaforma didattica Classroom della suite di Google.

Sezione D - Algoritmi e linguaggi di programmazione

1° periodo svolto dalla Prof.ssa Sodini Scilla Angela

- Tipologie Reti di computer
- Introduzione Algoritmi
- Diagrammi di Flusso
- Introduzione a Flowgorithm
- Operatori Logici
- Introduzione alla struttura di C++
- Iterazione con DAB

2° periodo

D3: Gli algoritmi

- Azioni e istruzioni
- Il concetto di algoritmo
- La rappresentazione degli algoritmi
- Variabili e costanti
- Gli operatori logici
- La classificazione dei dati
- Le istruzioni di un algoritmo: classificazione per tipo
- Le istruzioni di inizio e fine e le istruzioni operative
- Le strutture di controllo
- La sequenza
- L'iterazione pre condizionale
- L'iterazione post condizionale
- Pseudocodifica

Laboratorio:

- Flowgorithm, Pseudolinguaggio

Competenze raggiunte a fine anno per ogni disciplina	• Risolvere semplici problemi progettando algoritmi in pseudocodifica e i diagramma di flusso (Flowgorithm) • Comprensione dei rischi e limiti delle tecnologie nelle reti di computer
--	---

Abilità	• Padroneggiare l'uso di Flowgorithm per progettare i diagrammi di flusso. • Saper impostare la logica di un algoritmo attraverso la pseudocodifica
Metodologie	Lezione frontale, lezione interattiva, lavoro di gruppo, laboratoriale, brain storming, esercitazioni pratiche, problem solving, Power Point Lesson,
Criteri di valutazione	In conformità con il PTOF di Istituto
Testi e materiali Strumenti adottati	Libro di testo Lavagna luminosa Laboratori informatici

Docente
Rebecca Motroni