

PIANO DI INTEGRAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI A.S. 2019-20 - PIA
(da utilizzare per tutta la classe in relazione agli argomenti da recuperare)
(Ordinanza Ministeriale del 16/05/2020)

CLASSE	2ASA
DOCENTE	EMANUELA LUCANO
DISCIPLINA	INFORMATICA

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE

(Descrivere la situazione generale della classe, tenendo presente le attività didattiche svolte nel corso di tutto l'anno scolastico e soffermandosi nello specifico sull'attività didattica a distanza)

La classe 2ASA si è dimostrata durante l'anno scolastico molto interessata a questa disciplina. L'attività richiesta è stata svolta, dalla maggior parte degli alunni, con un atteggiamento partecipativo e un impegno costante, anche durante la didattica a distanza.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DA CONSEGUIRE O DA CONSOLIDARE: *(obiettivi di apprendimento non raggiunti rispetto alla programmazione in seguito alla sospensione delle attività didattiche in presenza)*

Tutti gli argomenti previsti dal programma sono stati svolti dall'insegnante senza particolari problemi, anche in seguito alla sospensione delle attività didattiche in presenza.

SPECIFICHE STRATEGIE PER IL RECUPERO E IL MIGLIORAMENTO DEGLI APPRENDIMENTI: *(modalità e tempi utilizzati per lo svolgimento delle attività)*

Letto e approvato dal Consiglio di classe

Meda, 8 giugno 2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Liceo Scientifico – Classico "Marie Curie"
Via Cialdini, 181 – 20821 Meda (MB)

PROGRAMMA SVOLTO

Anno scolastico 2019/2020

Classe 2 ASA

Disciplina : *INFORMATICA*

Docente : *Professoressa Emanuela Lucano*

Libro in adozione :

INFORMATICA APP. 1° BIENNIO

Autori: PIERO GALLO / PASQUALE SIRSI Editore: MINERVA SCUOLA – MONDADORI
EDUCATION

Unità didattiche

Modulo 1 : (RC e IS) – Internet e le reti di computer

- Reti di comunicazione: la telecomunicazione, gli elementi della comunicazione.
- Caratteristiche principali delle reti di computer; i vantaggi della connessione in rete.
- Classificazione dal punto di vista dell'estensione geografica.
- I segnali analogici e digitali
- I mezzi trasmissivi
- Reti analogiche e reti digitali
- Le connessioni ad Internet in banda larga
- Topologie di rete. Creare una semplice LAN.
- Caratteristiche principali di Internet.

Modulo 2 : (AL) – Progettazione di algoritmi

- L'informatica e il problem solving
- I ruoli di risolutore ed esecutore nella risoluzione di problemi
- Concetto di algoritmo e proprietà dell'algoritmo
- Rappresentazione degli algoritmi mediante Flow-chart e Pseudolinguaggio
- I dati presenti in un algoritmo: concetto di variabile e di costante.
- Le istruzioni presenti in un algoritmo e le strutture di controllo.
- Gli operatori aritmetici, logici e di confronto.
- Algebra di Boole; tavole di verità di enunciati semplici e composti.
- Stesura di algoritmi in flow-chart e pseudocodice.
- Introduzione all'ambiente di sviluppo Scratch.
- Esercitazioni con i comandi principali del linguaggio Scratch, con le strutture di selezione e di ripetizione

- Confronto tra il costrutto iterativo precondizionale e quello postcondizionale.
- Il costrutto iterativo definito.

Modulo 3 : (AL) – Il linguaggio C

- Introduzione al linguaggio C : dal codice sorgente al codice eseguibile
- Parole chiave ed identificatori nel C/C++
- Struttura di un programma e i commenti
- Le variabili e le costanti
- Le istruzioni di input, output e assegnamento
- Operatori aritmetici, logici, di confronto e operatori unari.
- Le strutture di selezione ad una via e a due vie; il costrutto 'switch'
- La selezione con gli operatori Booleani
- I tipi di dati numerici
- Conversioni di tipo implicite ed esplicite
- I numeri pseudocasuali in C
- Il tipo char
- Le strutture di iterazione *while*, *do..while* e *for*.
- I cicli annidati

Meda, 8 giugno 2020

La Docente

Prof.ssa *Emanuela Lucano*