

A1: PROGRAMMA SVOLTO, ARGOMENTI DI MAGGIOR RILIEVO E COMPITI PER LE VACANZE

CLASSE: 1LSA MATERIA: INFORMATICA DOCENTE: PIERPAOLO PUPA

1) PROGRAMMA SVOLTO NELL'ANNO SCOLASTICO 2025/2026

UdA 1 – L'informatica e il computer

Lezione 1 – L'informatica e il computer

- Il concetto di informatica
- L'architettura di Von Neumann
- Il computer e i suoi componenti
- Hardware e software

UdA 2 – Numeri binari e rappresentazione dei dati

Lezione 1 – I sistemi di numerazione

- I sistemi di numerazione posizionali
- Il sistema di numerazione decimale
- Il sistema di numerazione binario

Lezione 2 – Operare con i numeri binari

- Conversioni tra sistemi di numerazione
- Addizione tra numeri binari
- Sottrazione tra numeri binari
- Moltiplicazione tra numeri binari
- Divisione tra numeri binari

UdA 3 – Il foglio elettronico

Lezione 1 – Introduzione a Microsoft Excel

- L'interfaccia grafica di Excel

- Lavorare con celle, righe e colonne
- La barra della formula

Lezione 2 – Gestione dei dati

- I principali tipi di dato
- Formattazione di celle e dati

Lezione 3 – Le formule

- Il riempimento automatico
- Inserimento e utilizzo delle formule

Lezione 4 – Le funzioni

- Differenza tra formule e funzioni
- Le principali funzioni: SOMMA, MEDIA, MIN, MAX, SE, CONTA.SE e SOMMA.SE
- Copia ed estensione di formule e funzioni

UdA 4 – Problemi e algoritmi

Lezione 1 – Il problem solving

- Analisi e risoluzione dei problemi

Lezione 2 – Gli algoritmi

- Concetto e caratteristiche di un algoritmo

Lezione 3 – Istruzioni e variabili

- Le istruzioni
- Le variabili e il loro utilizzo

UdA 5 – Il coding con Scratch

Lezione 1 – Introduzione a Scratch

- L'ambiente di sviluppo Scratch
- Blocchi e sprite

Lezione 2 – Le variabili in Scratch

- Creazione e utilizzo delle variabili

Lezione 3 – Altri blocchi di programmazione

- Blocchi di controllo
- Blocchi per operatori
- Blocchi per eventi e messaggi

UdA 6 – Introduzione alla programmazione con Flowgorithm

Lezione 1 – L’ambiente Flowgorithm

- Presentazione del software
- Creazione di semplici flowchart

Lezione 2 – La selezione

- Il costrutto di selezione
- I connettivi logici nelle condizioni

Lezione 3 – L’iterazione

- Il ciclo di iterazione indefinita (while)

2) ARGOMENTI DEL PROGRAMMA DI MAGGIOR RILIEVO:

A PRESCINDERE DAL RIPASSO GENERALE DI TUTTO IL PROGRAMMA SVOLTO SI INDICANO I PUNTI DI MAGGIOR RILIEVO CHE OGNI STUDENTE DEVE RIPASSARE.

UdA 3 – Il foglio elettronico

Lezione 1 – Introduzione a Microsoft Excel

- L’interfaccia grafica di Excel
- Lavorare con celle, righe e colonne



- La barra della formula

Lezione 2 – Gestione dei dati

- I principali tipi di dato
- Formattazione di celle e dati

Lezione 3 – Le formule

- Il riempimento automatico
- Inserimento e utilizzo delle formule

Lezione 4 – Le funzioni

- Differenza tra formule e funzioni
- Le principali funzioni: SOMMA, MEDIA, MIN, MAX, SE, CONTA.SE e SOMMA.SE
- Copia ed estensione di formule e funzioni

UdA 4 – Problemi e algoritmi

Lezione 1 – Il problem solving

- Analisi e risoluzione dei problemi

Lezione 2 – Gli algoritmi

- Concetto e caratteristiche di un algoritmo

Lezione 3 – Istruzioni e variabili

- Le istruzioni
- Le variabili e il loro utilizzo

UdA 5 – Il coding con Scratch

Lezione 1 – Introduzione a Scratch

- L'ambiente di sviluppo Scratch
- Blocchi e sprite

Lezione 2 – Le variabili in Scratch

- Creazione e utilizzo delle variabili

Lezione 3 – Altri blocchi di programmazione

- Blocchi di controllo
- Blocchi per operatori
- Blocchi per eventi e messaggi

UdA 6 – Introduzione alla programmazione con Flowgorithm

Lezione 1 – L’ambiente Flowgorithm

- Presentazione del software
- Creazione di semplici flowchart

Lezione 2 – La selezione

- Il costrutto di selezione
- I connettivi logici nelle condizioni

Lezione 3 – L’iterazione

- Il ciclo di iterazione indefinita (while)

AGLI STUDENTI CHE HANNO LA SOSPENSIONE DEL GIUDIZIO E’ RICHIESTO UNO STUDIO APPROFONDITO DEGLI ARGOMENTI INDICATI, AL FINE DI COLMARE LE LACUNE MANIFESTATE AL TERMINE DELL’ANNO.

UdA 6 – Introduzione alla programmazione con Flowgorithm

Lezione 1 – L’ambiente Flowgorithm

- Presentazione del software
- Creazione di semplici flowchart

Lezione 2 – La selezione

- Il costrutto di selezione
- I connettivi logici nelle condizioni

Lezione 3 – L’iterazione

- Il ciclo di iterazione indefinita (while)



CLASSE: 1LSA

MATERIA: INFORMATICA

DOCENTE: PIERPAOLO PUPA

1) **COMPITI PER LE VACANZE ESTIVE (PER TUTTI GLI STUDENTI DELLA CLASSE)**

Svolgere gli esercizi assegnati su Google Classroom.

2) **GLI STUDENTI CON SOSPENSIONE DEL GIUDIZIO SONO TENUTI A SVOLGERE, OLTRE AI COMPITI DI CUI SOPRA, ANCHE I SEGUENTI ESERCIZI.**

Gli studenti con sospensione del giudizio dovranno svolgere gli esercizi specifici assegnati su Google Classroom.