

- Progettazione di piccoli giochi interattivi e storytelling digitale
- Introduzione al controllo di dispositivi Mbot

Introduzione al linguaggio Python e programmazione strutturata

- Struttura di un programma Python
- Tipi di dati e variabili
- Istruzioni di input/output e assegnamento
- Testi e stringhe

Attività laboratoriali

- Esercitazioni su problem solving
- Diagrammi di flusso con Flowgorithm
- Attività con Scratch
- Introduzione alla programmazione C/C++
- Semplici esercizi di coding individuali o di gruppo

Raccordi con la cittadinanza digitale

- Responsabilità nell'uso del codice
- Collaborazione nei lavori digitali
- Consapevolezza nell'uso degli ambienti di programmazione

Il programma è stato letto e condiviso con gli studenti rappresentanti di classe.

Erba, 3 giugno 2026

Il docente: Prof. Roberto Pazzi Firma: _____

I rappresentanti degli studenti

Nome e cognome: SAMUELE BIANCO Firma: Samuele Bianco

Nome e cognome: _____ Firma: _____

samuelebianco@gmail.com

Programma svolto di Informatica – Classe 2C

Disciplina: Informatica

Docente: Prof. Roberto Pazzi

Anno scolastico: 2025-2026

Classe: 2C

Il presente documento riporta il programma effettivamente svolto nella classe 2C durante l'anno scolastico 2025-2026.

Programma effettivamente svolto

Informatica e problem solving

- L'informatica e l'elaborazione delle informazioni
- Il pensiero computazionale e le fasi del problem solving
- Analisi del problema, modellazione e strategia risolutiva
- Esercitazioni guidate su casi pratici

Gli algoritmi

- Concetto di algoritmo
- Azioni, istruzioni, variabili e costanti
- Classificazione dei dati
- Strutture di controllo (sequenza, selezione, iterazione)
- Diagrammi a blocchi con Flowgorithm
- Esercitazioni di rappresentazione e simulazione di algoritmi

Laboratorio Scratch

- Ambiente di lavoro e logica a blocchi
- Strutture di controllo e variabili in Scratch