

## 2D - PROGRAMMA DI INFORMATICA - Prof. Luca Bianchi

### UDA 1 Informatica e problem solving

- L'informatica e l'elaborazione delle informazioni
- Il pensiero computazionale
- Il problem solving
- La modellazione del problema
- La strategia risolutiva

### UDA 2 Gli algoritmi

- Azioni e istruzioni
- Il concetto di algoritmo
- I diagrammi a blocchi
- Variabili e costanti
- La classificazione dei dati
- Le strutture di controllo
- Utilizzo di Flowgorithm

### UDA 3 Laboratorio Mbot

- Uso di Mblock per la programmazione a blocchi delle macchine educative e inseguimento linea

### UDA 4 Programmazione in linguaggio C/C++

- Introduzione a C/C++
- Le variabili
- Ambiente locale e globale
- I parametri e il loro passaggio
- Funzioni e procedure
- Vettori, Matrici
- Algoritmi di: bisezione, ordinamento, shift
- Cicli; FOR, DO-WHILE, WHILE. Costrutto SWITCH-CASE

Partecipazione alle Olimpiadi di Informatica individuali.  
Prove invalsi di cittadinanza digitale

Erba, 04 giugno 2026

L'insegnante  
(Prof. Luca Bianchi)

I rappresentanti degli studenti