



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



A.S. 2022/2023	Disciplina Informatica
Docente Damiano Salvadori	Classe 2A ITE
Libro di testo: Informatic@mente smart, Maria Grazie Ottaviani, Cappelli editore	
Strumenti: Simulatore Maxisoft Scratch Flowgorithm Dispense AICA	

Modulo 1- Foglio di calcolo (Spreadsheets - modulo 3 ICD)					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Il modulo Spreadsheets definisce concetti e le competenze necessarie all'utilizzo di un programma di fogli elettronici per la preparazione di semplici tabelle.	Utilizzo dell'applicazione Celle Gestione dei fogli di lavoro Formule e funzioni Formattazione Grafici Preparazione delle stampe		Unità1: Utilizzo dell'applicazione Unità 2: Celle Unità 3:Gestione di fogli di lavoro Unità 4:Formule e funzioni Unità 5:Formattazione Unità 6: Grafici Unità 7: Preparazione della stampa	Settembre- Dicembre	Scritta Pratica



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



Modulo 2- Introduzione alla programmazione - Coding

Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione Stimolare la creatività Sviluppare il pensiero logico matematico Ricercare soluzioni ai problemi	Le caratteristiche fondamentali di un algoritmo Diagrammi a blocchi Introduzione alla programmazione Costrutti base: sequenza - selezione - iterazione	Saper realizzare e progettare un algoritmo Saper utilizzare i principale costrutti dell'informatica	Le variabili I diagrammi a blocchi Assegnazione La selezione L'iterazione pre condizionale e post condizionale La sequenza	Febbraio- Aprile	Scritta Pratica

Modulo 3- Progettazione laboratoriale Scratch/Mblock

Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Sviluppare il pensiero computazionale e imparare a programmare con Scratch. Acquisire abilità di problem solving applicate al coding.	Conoscenza del software Scratch Conoscenza del software mblock	Saper realizzare animazioni grafiche e videogame Saper risolvere un problema assegnato mediante l'uso dei SW	I blocchi Le variabili I messaggi Cicli Input/output	Maggio- Giugno	Scritta Pratica