

PROGRAMMA SVOLTO
DISCIPLINA: INFORMATICA
CLASSE: 3B
DOCENTE: ALESSIA COCCO
a.s. 2022/23

- **Algoritmi e strutture di controllo:**
- Introduzione agli algoritmi:
 - Definizione di un algoritmo e sua importanza nella risoluzione di problemi.
 - Panoramica delle fasi di progettazione di un algoritmo: analisi del problema, progettazione, implementazione e test.
- Strutture di controllo condizionale:
 - Introduzione all'istruzione "if" per la selezione condizionale.
 - Esempi di utilizzo dell'istruzione "if" per eseguire diverse azioni in base a condizioni specifiche.
- Strutture di controllo iterativo:
 - Introduzione ai cicli "for" e "while" per l'iterazione.
 - Esempi di utilizzo dei cicli per eseguire azioni ripetute.
- **Scratch:**
- Introduzione a Scratch:
 - Panoramica dell'interfaccia di Scratch.
 - Creazione di uno sprite e movimento di base.
 - Utilizzo dei blocchi di comando.
- Animazione e interazione:
 - Creazione di animazioni utilizzando gli sprite.
 - Risposta a input dell'utente (ad esempio, clic del mouse o pressione della tastiera).
 - Utilizzo di variabili per tenere traccia dello stato degli sprite.
- Programmazione di giochi:
 - Creazione di giochi semplici.
 - Gestione delle collisioni e dei punteggi.
- Suoni e musica:
 - Aggiunta di suoni e musica ai progetti.
 - Controllo dei suoni utilizzando blocchi di comando.
- Progetti interattivi:
 - Creazione di progetti interattivi come quiz o storie interattive.
 - Utilizzo di variabili per tenere traccia delle risposte dell'utente.
 - Creazione di ramificazioni nella storia basate sulle scelte dell'utente.
- Grafica e disegno:
 - Utilizzo degli strumenti di disegno di Scratch per creare immagini personalizzate.
 - Creazione di animazioni frame-by-frame utilizzando gli sprite.
 - Utilizzo di effetti grafici come sfumature e trasparenza.

- **Ed. Civica:** Uso consapevole dei Social Network (vantaggi e svantaggi);
- **HTML:**
 - struttura di una pagina web in HTML: tag principali;
 - formattazione di testo e paragrafi;
 - inserimento di elenchi puntati e numerati;
 - inserimento di tabelle;
 - inserimento di immagini;
 - link interni ed esterni;
 - creazione di siti web con più pagine;
- **App Inventor:**
 - Creazione di applicazioni per Android e IOS;
 - App Inventor: descrizione dell'ambiente di sviluppo - sezione Designer (Palette, Viewer, Components, Media, Properties) - sezione Blocks;

La docente

Alessia, Coco