



ISTITUTO
DI ISTRUZIONE
SUPERIORE
G.M. ANGIOY
CARBONIA

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Tecnico Statale
Commerciale e per Geometri
"Giovanni Maria Angioy"
Via Costituente - 09013 CARBONIA (Su)

t: 0781 66 04 06 - w: <https://istitutoangioy.edu.it>
m: catd020007@istruzione.it
pec: catd020007@pec.istruzione.it
Cod. Fisc: 81003250925 - Cod. Mecc: CATD020007
Cod. Univoco Ufficio: UF4NDF

Anno Scolastico
2025/2026

ANNO SCOLASTICO 2025_2026

PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE: 2^ A LSA

MATERIA: INFORMATICA

DOCENTI: PROF.ABIS ROBERTO



ORGANIZZAZIONE DIDATTICA DEL PERCORSO FORMATIVO

Libri di testo

Camagli – Nikolassy – Infom@t – Hoepli

Programma svolto:

Programma didattico:

1. Moduli 1:UDA 1: ALGEBRA DI BOOLE

1.1 Algebra di Boole: termini, operazioni, proprietà

- Introduzione all'algebra di Boole
- Porte logiche: AND, OR, NOT, combinazioni complesse
- UDA2_L2 Analisi di espressioni booleane con le tavole di verità
- Analisi e sintesi di circuiti combinatori

1.2 Porte logiche e circuiti combinatori

- Funzioni logiche e mintermini

1.3 Le mappe di Karnaugh

1.4 Esercitazioni con logisim

- Implementazione circuiti logici partendo dalla tavola di verità.

2. Modulo 2: UDA 2: Dal problema al programma le basi della programmazione

2.1 Teoria della programmazione

- Storia e classificazione dei linguaggi di programmazione
- Proprietà degli algoritmi
- Sintassi e semantica della programmazione
- Struttura del programma e logica computazionale

2.2 Conoscere gli algoritmi e i linguaggi: I problemi e la loro soluzione

- Il concetto di algoritmo
- Algoritmi ed esecutori
- Storia e classificazione dei linguaggi di programmazione
- Proprietà degli algoritmi
- Sintassi e semantica della programmazione
- Struttura del programma e logica computazionale

2.3 Codificare gli algoritmi con i flow chart

- I linguaggi per descrivere l'algoritmo
- I diagrammi a blocchi o flow chart
- Realizzare i primi diagrammi a blocchi
- Le variabili e le costanti

2.4 Realizzare i flow chart con Flowalgorithm

- Presentazione dell'interfaccia utente

2.5 L'istruzione di selezione e le condizioni logiche

- Programmi con percorsi alternativi
- L'istruzione di selezione doppia
- La selezione con Flowalgorithm
- L'istruzione di selezione semplice

L'istruzione di iterazione o ciclo

- L'istruzione di iterazione o ciclo
- Codificare l'iterazione
- Iterazione indefinita



- Iterazione definita

3. Esercitazioni con Flowgorithm

- Somma tra due numeri
- Calcolo perimetro e area di un rettangolo, di una circonferenza
- Tessera spesa amica per il calcolo dei punti e dello sconto su una tessera fedeltà
- Implementazione di una semplice calcolatrice: le quattro operazioni fondamentali tra due numeri
- Soluzione equazioni primo e secondo grado
- Somma di n numeri a piacere inseriti dall'utente applicazione delle strutture while, do while e for
- Calcolo del punteggio di un torneo di freccette

Carbonia, 11 giugno 2026

Il docente
Roberto Abis