

# INTRODUZIONE

INFORMATICA

---

# CHE PAROLE ASSOCI AL TERMINE INFORMATICA?

---

# REGOLE

---

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# REGOLE DELLA CLASSE

---

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# REGOLE DELLA CLASSE

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# REGOLE DELLA CLASSE

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# REGOLE DELLA CLASSE

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.



# REGOLE DELLA CLASSE

---

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

*“QUESTA É INFORMATICA!”*

**Definizione**

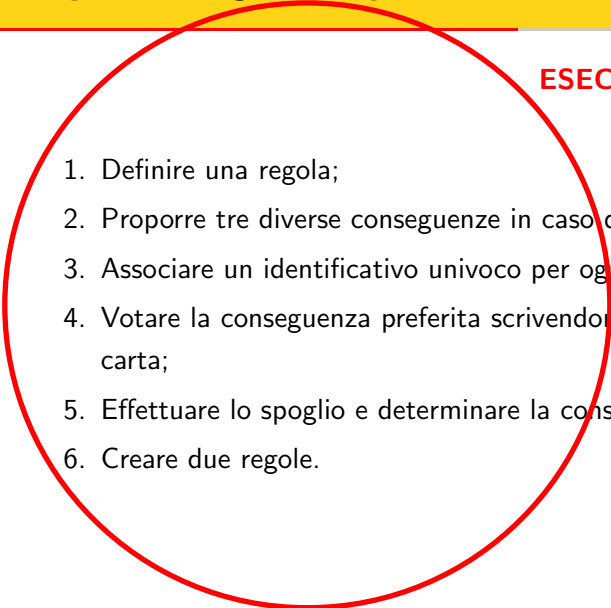
definizione di informatica

# PERCHÉ É INFORMATICA?!

---

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

## ESECUZIONE DI UN “ALGORITMO”

- 
1. Definire una regola;
  2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
  3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
  4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
  5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
  6. Creare due regole.

## CREAZIONE DI “REGOLE” E “DEFINIZIONI”

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

## CREAZIONE DI “SELEZIONI LOGICHE”: CAUSA - EFFETTO

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse **conseguenze** in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# PERCHÉ É INFORMATICA?!

## CREAZIONE DI UNA “CODIFICA”

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un **identificativo** univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

# PERCHÉ É INFORMATICA?!

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un **bigliettino** di carta;
5. Effettuare lo spoglio e determinare la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

**UTILIZZO DI UN “MEZZO DI COMUNICAZIONE”**



# PERCHÉ É INFORMATICA?!

1. Definire una regola;
2. Proporre tre diverse conseguenze in caso di mancato rispetto della regola;
3. Associare un identificativo univoco per ogni conseguenza;
4. Votare la conseguenza preferita scrivendone l'identificativo su un bigliettino di carta;
5. Effettuare lo spoglio e **determinare** la conseguenza più votata;
6. Creare due regole.

**“DECODIFICA” DELLE INFORMAZIONI**

# CHE PAROLE ASSOCI AL TERMINE INFORMATICA?

- Dati, informazioni, definizioni e simboli formali;
- Rappresentazione, interpretazione e memorizzazione dei dati: codifica e decodifica;
- Algoritmi, logica, programmazione e risoluzione di problemi;
- Comunicazione e mezzi di trasmissione dati;
- **Elaborazione automatica dell'informazione.**