

INTRODUZIONE

informatica

Che parole associ al termine informatica?

REGOLE

gioco

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
6. CREARE TRE REGOLE

CONGRATULAZIONI

AVETE APPENA FATTO UN'ORA DI INFORMATICA.
DOVE?!

SEGUITO UN «ALGORITMO»



REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
6. CREARE TRE REGOLE

CREATO REGOLE E DEFINIZIONI

REGOLE DELLA CLASSE



-
1. DEFINIRE UNA REGOLA
 2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
 3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
 4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
 5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
 6. CREARE TRE REGOLE

CREATO SELEZIONI LOGICHE: CAUSA EFFETTO

REGOLE DELLA CLASSE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
6. CREARE TRE REGOLE

REGOLE DELLA CLASSE

UTILIZZATO UNA CODIFICA DELL'INFORMAZIONE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
6. CREARE TRE REGOLE


REGOLE DELLA CLASSE

UTILIZZATO UN MEZZO DI COMUNICAZIONE DELL'INFORMAZIONE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
6. CREARE TRE REGOLE

REGOLE DELLA CLASSE

UTILIZZATO UNA DECODIFICA DELL'INFORMAZIONE

1. DEFINIRE UNA REGOLA
 2. PROPORRE 3 DIVERSE CONSEGUENZE SE LA REGOLA NON VIENE RISPETTATA
 3. ASSOCIARE UN IDENTIFICATIVO UNIVOCO PER OGNI CONSEGUENZA
 4. VOTARE LA CONSEGUENZA PREFERITA SCRIVENDONE L'IDENTIFICATIVO UNIVOCO SU UN PEZZO DI CARTA
 5. EFFETTUARE LO SPOGLIO E DETERMINARE LA CONSEGUENZA PIÙ VOTATA PER LA REGOLA
 6. CREARE TRE REGOLE
- 

Che parole associ al termine informatica?

- DATI, INFORMAZIONI E INTERPRETAZIONE DEI DATI
- RAPPRESENTAZIONE DEI DATI: CODIFICA E DECODIFICA
- ALGORITMI, DEFINIZIONI E SIMBOLI FORMALI
- LOGICA, ASTRAZIONE E PROGRAMMAZIONE
- COMUNICAZIONE E RISOLUZIONE DI PROBLEMI
- ELABORAZIONE AUTOMATICA DELL'INFORMAZIONE



FINE

happy hacking