

CLASSE: 3 INF MATERIA: INFORMATICA DOCENTE: VIGANI - SULFARO
PROGRAMMAZIONE DIDATTICA A.S. 2025-2026
ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

competenze chiave	competenze base	abilità	conoscenze
Competenza Digitale Imparare a Imparare	Elaborare algoritmi per affrontare situazioni problematiche elaborando opportune soluzioni	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare e confrontare algoritmi diversi per la soluzione dello stesso problema 	<ul style="list-style-type: none"> Logica iterativa e ricorsiva Principali strutture dati e loro implementazione
Competenza Digitale Imparare a Imparare	Sviluppare applicazioni informatiche ad oggetti per risolvere semplici problemi	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e implementare applicazioni secondo il paradigma ad oggetti Scegliere il tipo di struttura più adatta a gestire informazioni in una certa situazione Riconoscere errori sintattici o semantici Progettare e realizzare interfacce utente 	<ul style="list-style-type: none"> Concetto di Linguaggio di Programmazione Principali strutture dati e loro implementazione Programmazione guidata dagli eventi ed interfacce grafiche Strumenti per lo sviluppo del software e supporti per la robustezza dei programmi
Competenza Digitale Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere	Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

Gli algoritmi e la loro rappresentazione. Linguaggi ad alto e basso livello. Strategie di programmazione: programmazione strutturata e ad oggetti. Programmazione strutturata: le strutture di controllo sequenza, selezione ed iterazione. Flow Chart e pseudocodice. L'ambiente di sviluppo C: dal file sorgente all'eseguibile. Il linguaggio C++. I tipi di dati. Le variabili e le costanti. Le funzioni di I/O. Gli operatori aritmetici. Le strutture di controllo. La gestione strutturata dei dati. Le funzioni e il passaggio di parametri. La ricorsione. La gestione delle stringhe. Le funzioni matematiche. Gli array e le matrici. Le strutture. Gli array di strutture. Il passaggio dei parametri per valore e per indirizzo. Ordinamento all'interno dei vettori. La definizione di nuovi tipi di dati. I File: apertura, chiusura, lettura, scrittura.

HTML: gestione dei tag, inserimento tabelle, collegamenti, immagini. Personalizzazione di siti web.

Attività e metodi del docente	Attività dello studente	Materiali e spazi utilizzati
<ul style="list-style-type: none"> • Spiegazione frontale • Creazione in classe di applicazioni esemplificative direttamente al PC • Attività di tutoraggio durante le fasi di flipped classroom • Attività di tutoraggio durante le fasi di cooperative learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire in classe le spiegazioni del docente e prendere appunti • Risolvere esercizi in classe ed in laboratorio mediante PC • Collaborare e interagire con i compagni durante le attività di gruppo • Reperire e selezionare le informazioni durante le attività di flipped classroom • Sviluppare applicazioni anche in gruppo in laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratori e PC in ambiente Windows e Mac • Proiettore • Schematizzazioni

VALUTAZIONE:

CONOSCENZE		ABILITA'		COMPETENZE	VALUTAZIONE
Espone ed inquadra nel corretto contesto gli argomenti trattati. Usa con proprietà il linguaggio scientifico anche in lingua	9-10	Applica i procedimenti risolutivi in modo corretto e approfondito. Utilizza in modo completamente autonomo i software di laboratorio. Usa i formalismi dell'informatica in modo corretto.	9-10	Utilizza in modo completamente autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	Eccellente/ottimo
Espone in modo corretto gli argomenti trattati ed utilizza il lessico in modo appropriato anche in lingua	8	Utilizza in modo autonomo i software di laboratorio. Individua in modo autonomo le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	8	Utilizza in modo autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	buono
Espone in modo corretto gli argomenti trattati ed utilizza il lessico in modo accettabile anche in lingua	7	Utilizza in modo adeguato i software di laboratorio. Individua con discreta autonomia le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	7	Utilizza in modo corretto le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi ed è in grado di elaborare in modo autonomo le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	discreto
Coglie gli elementi di base dell'argomento trattato. Qualche incertezza nell'uso del linguaggio tecnico	6	Utilizza in modo parzialmente adeguato i software di laboratorio. Individua con parziale autonomia le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	6	Utilizza in modo parzialmente autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando in modo quasi autonomo le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	sufficiente

Conosce in modo frammentario l'argomento trattato. Usa il linguaggio tecnico in modo incerto	5	Utilizza in modo non completamente adeguato i software di laboratorio. Individua con difficoltà le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	5	Utilizza in modo improprio le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con errori le opportune soluzioni dal punto di vista informatico	mediocre
Conosce in modo lacunoso l'argomento trattato. Gravi improprietà nell'uso del linguaggio tecnico	4	Utilizza in modo inadeguato i software di laboratorio. Non è in grado di individuare le soluzioni ai problemi proposti e li implementa con gravi errori.	4	Utilizza in modo improprio le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con gravi errori le opportune soluzioni dal punto di vista informatico	insufficiente
Conosce in modo gravemente lacunoso l'argomento trattato. Gravi improprietà nell'uso del linguaggio tecnico	2-3	Ignora completamente il funzionamento dei software di laboratorio. Non è in grado di individuare le soluzioni ai problemi proposti e non è nemmeno in grado di implementarli	2-3	Non è in grado di utilizzare le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con gravi errori le opportune soluzioni dal punto di vista informatico	Gravemente insufficiente