

PROGRAMMA PREVENTIVO - ANNO SCOLASTICO 2020 – 2021

DEL PROF.	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIMANALI
Antimo Marzocchella	INFORMATICA	2 L	LICEO DELLE SCIENZE APPLICATE	2

MODULI (TITOLO)	CONTENUTI	OBIETTIVI	TEMPI	SPAZI E MEZZI	COLLEG. INTER-DISC.	METODI	CRITERI DI VALUTAZIONE	TIPOLOGIA DELLE PROVE	OBIETTIVI MINIMI PER IL PASSAGGIO ALLA CLASSE SUCCESSIVA
M1 Il foglio elettronico (approfondimenti)	Consolidamento di alcune conoscenze pregresse Le funzione logica E La funzione logica O	Saper orientarsi nell'ambiente di lavoro operando con formule, funzioni e grafici Saper utilizzare le funzioni logiche di base. Saper utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore	8	Per ogni modulo: Appunti, libro di testo e utilizzo del computer		Per ogni modulo: Lezioni frontali, risorse online e esercitazioni pratiche	In generale: Il voto viene calcolato ripartendo in proporzione il punteggio riportato nella prova tra i voti 2 e 10, dunque il livello di sufficienza è il 50%, ferma restando la possibilità di successiva verifica orale su alcuni degli obiettivi non raggiunti. La valutazione potrà tener conto anche del corretto svolgimento degli esercizi assegnati e della puntualità delle consegne stesse.	Per ogni modulo: Verifiche Scritte (Test a scelta multipla o con domande aperte), orali e pratiche	Le funzione logica E La funzione logica O
M2 Reti di computer e Internet	Le reti L'architettura client/server La rete Internet Il WWW (World Wide Web) Internet	Saper individuare il ruolo e l'utilità delle reti di computer Saper classificare una rete in base alla sua estensione Saper descrivere le caratteristiche della rete Internet Saper utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore	8						
M3 Il linguaggio HTML	Le pagine per i siti Internet Il linguaggio HTML: ambiente di lavoro, pagina, paragrafo e carattere Elementi della pagina Web Iper testi in versione Web Caratteristiche di un sito Web	Saper organizzare l'ambiente di lavoro in html Saper impostare un file html standard Saper impostare le proprietà della pagina, del paragrafo e del carattere in un file html Saper inserire elementi in una pagina html Saper utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore	8						

M4 Dal problema all'algoritmo	Cos'è un problema e come affrontarlo Introduzione alla programmazione: i linguaggi ad alto livello, a basso livello e il linguaggio macchina Algoritmi e relative tecniche di analisi; Flow-chart; Pseudocodifica; Specifica degli algoritmi, tipi di dati ed istruzioni; proprietà fondamentali degli algoritmi; i vari tipi di dati o operatori; la sintassi delle diverse istruzioni: assegnamento, input/output, controllo : sequenza, selezione e ripetizione con Flow-chart e Pseudocodifica;	Saper affrontare un problema per risolverlo Saper creare semplici algoritmi rappresentati in pseudocodifica e flow-chart Saper individuare le strutture di controllo più idonee per la soluzione di un problema Saper rappresentare le operazioni di input, output, di calcolo e assegnazione Saper utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore	15								Saper creare semplici algoritmi rappresentati in pseudocodifica e/o flow-chart Saper individuare le strutture di controllo più idonee per la soluzione di un problema Saper rappresentare le operazioni di input, output, di calcolo e assegnazione
M5 Dall'algoritmo al programma	Struttura generale di un programma scritto attraverso l'ambiente Scratch ed il linguaggio di programmazione "C/C++" errori di sintassi, logici ed in fase di esecuzione Le strutture di controllo: sequenza, selezione e ripetizione Ambienti di sviluppo Scratch (ambiente didattico) e Geany (C/C++) (ambiente professionale) per lo sviluppo di semplici programmi secondo il paradigma imperativo	Saper tradurre semplici algoritmi rappresentati in pseudocodifica e flow-chart in un linguaggio di programmazione utilizzando l'ambiente Scratch e/o ed il linguaggio di programmazione "C/C++" Saper individuare, in almeno uno degli ambienti di programmazione visti, le strutture di controllo più idonee per la soluzione di un problema Saper rappresentare le operazioni di input, output, di calcolo e assegnazione Saper utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore	15								Saper tradurre semplici algoritmi rappresentati in pseudocodifica e flow-chart in un linguaggio di programmazione utilizzando l'ambiente Scratch e/o ed il linguaggio di programmazione "C/C++" Saper individuare, in almeno uno degli ambienti di programmazione visti, le strutture di controllo più idonee per la soluzione di un problema Saper rappresentare le operazioni di input, output, di calcolo e assegnazione

NOTE: La tempistica prevista è solo orientativa. In itinere si vedrà dove soffermarsi di più o meno e compatibilmente con le ore di lezione che saranno realmente disponibili.