

All. 1 avv. programmazioni



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "G. MARCONI"

80058 - Torre Annunziata - Via Roma Trav. Siano

Tel. (081) 861 53 70 - Fax (081) 862 64 31-C.F.82006730632

Sito Web: www.iismarconigalilei.edu.it - e-mail: nais08900c@istruzione.it - nais08900c@pec.istruzione.it

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

DISCIPLINA: **INFORMATICA**

CLASSE: **3BGM**

INDIRIZZO: **TECNICO INFORMATICO**

A.S. **2022/2023**

ORE TOTALE ANNO: **198**

ORE SETTIMANALI: **6**

ATTIVITA' DI ACCOGLIENZA

Come operazione di Accoglienza si prevedono le seguenti attività (indicare con una X le attività utilizzate):	
X	Conoscenza della Classe
X	Presentazione del Programma
	Indicazione Metodologia di Studio da seguire
	Altro (specificare:)

Il Test di Ingresso svolto in data 30/09/2022 ha fornito questi risultati

Livello Scarso /Mediocre	Livello Sufficiente	Livello Buono/Ottimo
n. Alunni: 4	n. Alunni: 6	n. Alunni: 6

SITUAZIONE DI PARTENZA (tracciare un breve profilo della classe)

La classe è composta da un numero di ragazzi abbastanza ridotto, buona parte di loro è interessata alla disciplina e abbastanza disciplinata. Il livello di preparazione di partenza è soddisfacente.

STRUTTURA DELLA PROGRAMMAZIONE

Indicare quali Unità Didattiche saranno coinvolte nell'Unità di Apprendimento (obbligatorie per il Primo Biennio degli indirizzi Professionali).

Unità Didattica 1: Dal Problema al Programma			Periodo (mese)	Ore
Competenze:	Contenuti/conoscenze:	Abilità:	Settembre, Ottobre	32
Utilizzare il pensiero computazionale per approcciarsi alla risoluzione di problemi; Comunicare in maniera formale ed efficiente le strategie e le soluzioni adottate	Concetto e caratteristiche di algoritmo, I diagrammi di flusso e lo pseudocodice, Paradigmi di programmazione, tipi di istruzione nel paradigma Imperativo	Risolvere un problema realizzando un algoritmo Descrivere la soluzione di un problema attraverso un linguaggio formale;		
Unità Didattica 2 : Introduzione ai linguaggi di programmazione			Periodo (mese)	Ore
Competenze:	Contenuti/conoscenze:	Abilità:	Ottobre, Novembre	32
Generalizzare la soluzione di un problema individuando input/output e	Conoscere i diversi formati di un programma, Compilatori ed Interpreti di	Disporre l'output sullo schermo, Individuare le variabili nei		

variabili in modo da poterla rappresentare un linguaggio di programmazione	Programmi, I tipi di dato primitivi, Descrivere le diverse fasi di sviluppo di un programma, Comprendere il concetto di variabile e costante, Le istruzioni di comunicazione con l'utente, Il commento del codice La sintassi del linguaggio C	programmi, Commentare il codice del programma, Utilizzare variabili intere e reali		
Unità Didattica 3: Strutture fondamentali per la programmazione imperativa			Periodo (mese)	Ore
Competenze:	Contenuti/conoscenze:	Abilità:	Novembre, Dicembre, Gennaio	32
Risolvere un qualsiasi problema applicando le strutture fondamentali della programmazione imperativa	Le istruzioni di selezione; Le istruzioni di Iterazione; Gli operatori logici	Utilizzare la giusta tipologia di istruzione di selezione a seconda del problema da affrontare; Scrivere e risolvere espressioni logiche utilizzando variabili e connettori logici; Utilizzare la giusta tipologia di istruzione di selezione a seconda del problema da affrontare		
Unità Didattica 4: Le Funzioni e le strutture dati complesse			Periodo (mese)	Ore
Competenze:	Contenuti/conoscenze:	Abilità:	Gennaio, Febbraio, Marzo	48
Pensare e realizzare Programmi in maniera critica scegliendo tecniche e	Concetto di sottoprogramma; Passaggio di variabili nelle funzioni; Il concetto di puntatore La ricorsione;	Progettare Programmi dividendo in sottoprogrammi; Utilizzare		

strutture dati che rendano il codice semplice, breve ed efficiente	Le strutture dati complesse: vettori e matrici	correttamente le variabili sia come indirizzo di memoria che come valore; Applicare la tecnica della ricorsione	
Unità Didattica 5: Programmare per il WEB			Periodo (mese)
Competenze:	Contenuti/conoscenze:	Abilità:	Ore
Comprendere il ruolo del WEB; Comprendere la struttura ipermediale del web	Il linguaggio HTML, Il concetto di linguaggio di markup I fogli di stile La struttura delle pagine web: Classi e selettori ed attributi; ipertesto ed ipermedia	Progettare la struttura di un sito; Individuare l'usabilità e l'accessibilità di un sito Web; Progettare il layout grafico di un sito Web; Realizzare un sito Web con HTM	Aprile, Maggio, Giugno 48

METODOLOGIE

Durante l'anno scolastico saranno utilizzate le seguenti metodologie didattiche (indicare con una X quelle utilizzate):			
X	Lezione frontale	X	Didattica Laboratoriale
	Lezione/Applicazione		Scoperta guidata
X	Lezione multimediale (Utilizzo LIM, di PPT, ecc.)	X	Problem solving
X	Lezione Interattiva	X	Peer Tutoring
X	Flipped Classroom		Brain Storming
	Cooperative Learning		Altro (Specificare:)

STRUMENTI

Durante l'anno scolastico saranno utilizzati i seguenti strumenti didattici (indicare con una X quelli utilizzati):			
X	Libri di Testo cartacei o digitali		Internet
	Testi di Consultazione	X	Software Applicativi
X	Dispense, Schemi, Mappe Concettuali		Quotidiani

	Videolezioni	X	Laboratori
	LIM	X	PC
X	Supporti Multimediali		Altro (Specificare:)

TIPOLOGIE E NUMERO DI PROVE DI VERIFICA

PROVA	TIPOLOGIE		PROVA	TIPOLOGIE	
SCRITTA		Analisi del testo, saggio breve, articolo di giornale, tema	GRAFICA		Tavola di disegno tecnico
		Traduzione			Progetto
	X	Problemi e/o esercizi			Altro (Specificare:)
		Prove strutturate o semistrutturate		X	Interrogazione
		Test			Discussione guidata
		Relazione			Domande flash
PRATICA	X	Attività di Laboratorio		X	Interventi durante la lezione
		Relazione Tecnica			Altro (Specificare:)
		Attività Motoria			

NUMERO PROVE PER QUADRIMESTRE (almeno 3 in totale)			
SCRITTA	ORALE	PRATICA	GRAFICA
2	1		

VALUTAZIONE (Indicare come si struttura la fase di valutazione)

Le prove scritte sono articolate in modo da coinvolgere, in un unico problema, diversi concetti e testare la comprensione e la capacità di applicare quanto studiato. La prova orale è preferibilmente realizzata tramite attività di gruppo o altrimenti come interventi strutturati durante la lezione.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE (Inserire la griglia di valutazione con descrittori e valutatori)

La griglia utilizzata è la griglia proposta dal dipartimento

MODALITÀ DI RECUPERO, SOSTEGNO, POTENZIAMENTO, APPROFONDIMENTO

Durante l'anno scolastico le modalità di Recupero, Sostegno, Potenziamento ed approfondimento saranno le seguenti (indicare con una X quelli utilizzati):	
X	Lezioni tenute dal docente titolare a tutta la classe sulle parti da recuperare
	Didattica differenziata in orario curricolare, mantenendo fisso il gruppo classe, con attività di recupero, potenziamento ed approfondimento, sospendendo lo svolgimento del normale programma.
X	Recupero in itinere con assegnazione e correzione di lavori personalizzati o da svolgere in autonomia

	Corsi di Recupero attraverso materiale fornito dal docente
	Sportelli didattici in orario pomeridiano
	Progetti per il recupero e per le eccellenze eventualmente proposti
	Altro (Specificare:)

Indicare quando si svolgerà l'attività di Recupero e Sostegno (indicare con una X)	
	Al termine di ogni Unità Didattica
	Al termine di ogni Bimestre
	Al termine del Primo Quadrimestre
X	In Itinere
	Altro (specificare)

Torre Annunziata, 31/10/2022

Firma del Docente
(Prof. Paolo Spinelli)



Firma del Docente di Laboratorio
(Prof. Mauro D'andretta)

