

PROGRAMMA SVOLTO A.S. 2019/20
MATERIA: INFORMATICA
DIPARTIMENTO: INFORMATICA
CLASSI: 4AST, 4BST, 4AS
DOCENTI: Giancarlo Perlo, Marco Terrizzano

CONTENUTI ESSENZIALI DELLA MATERIA INFORMATICA PER LE QUARTE SCIENTIFICO

ALGORITMI E PROGRAMMI

- Definizione di algoritmo e di programma (esecutore, esperto, utente, linguaggio)
- Linguaggi per la scrittura di algoritmi: diagrammi di flusso
- Linguaggi di programmazione (C, JS)

STUTTURE LOGICHE PER LA PROGRAMMAZIONE

- Variabili
- Selezioni
- Cicli
- Funzioni

INTERFACCIA GRAFICA E LINGUAGGIO HTML

- Sintassi del linguaggio HTML
- Elementi HTML per la costruzione di pagine web
- HTML come interfaccia per linguaggi di scripting (JS)

NOTA

I contenuti essenziali sono stati declinati diversamente nelle classi 4AST e 4BST (prof Perlo) e nella classe 4AST (prof Terrizzano) per quanto riguarda il linguaggio di programmazione usato: Javascript (nelle classi 4AST e 4BST) e C/C++ (nella classe 4AST)

COMPETENZE TRASVERSALI (EVIDENZIATE A SEGUITO MODIFICHE PERCORSO SCOLASTICO DETERMINATE DA EMERGENZA COVID19)

Utilizzo degli strumenti informatici per la didattica a distanza:

- lezioni e verifiche in streaming
- autonomia nello svolgimento del proprio lavoro da casa
- compiti a distanza con l'uso delle piattaforme di condivisione

INDICAZIONI PER IL RECUPERO

Per tutte le classi (4AST, 4BST e 4AS) il recupero dovrà avere come oggetto la conoscenza e l'uso appropriato delle strutture logiche fondamentali della programmazione, come elencato sopra nei Contenuti Essenziali, al fine di realizzare e testare semplici programmi per computer.

Come indicato nella NOTA precedente, i linguaggi di programmazione usati sono differenti nei diversi corsi: Javascript con interfaccia HTML in 4AST e 4BST e C/C++ in 4AS