



PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE

*Scuola secondaria di II grado / LICEO SCIENTIFICO - SCIENZE
APPLICATE*

Programmazione individuale per competenze

Anno Scolastico 2022/2023

Classe: 3 LSA
Materia: INFORMATICA

Competenze di base da sviluppare durante l'anno (riferite all'asse e alle indicazioni nazionali)

- Formalizzare la soluzione di un problema individuando i dati e il procedimento risolutivo.
- Rappresentare l'algoritmo risolutivo di un problema in modo strutturato.
- Codificare algoritmi utilizzando linguaggi visuali e controllando l'esecuzione del programma.
- Scrivere programmi in C++ utilizzando in modo corretto la sintassi delle istruzioni e delle strutture di controllo.
- Saper definire e utilizzare le funzioni per la risoluzione di problemi.

Abilità di base da sviluppare durante l'anno (riferite all'asse e alle indicazioni nazionali)

- Saper realizzare algoritmi tramite diagramma a blocchi e il linguaggio di pseudo-codifica.
- Saper realizzare programmi in C++ con l'impiego di dati strutturati.
- Saper realizzare programmi in C++ con utilizzano diverse strutture di controllo.
- Saper realizzare programmi in C++ che utilizzano più funzioni.

Contenuti disciplinari (Indicati secondo unità di apprendimento)

Primo Quadrimestre

Algoritmi: diagramma di flusso e linguaggio di pseudo-codifica

Secondo Quadrimestre

Linguaggio C++: le basi, le strutture di controllo e le funzioni

Obiettivi minimi per il recupero declinato per ogni unità di apprendimento

- Analizzare un problema individuandone gli aspetti salienti per la sua risoluzione.
- Costruire algoritmi e rappresentarli utilizzando i diagrammi di flusso e il linguaggio di pseudo-codifica.
- Saper riconoscere gli elementi fondamentali di programmazione.
- Costruire algoritmi e programmi utilizzando il linguaggio C++, tramite strutture di controllo e funzioni.

Bergamo, li 27 ottobre 2022