



ISTITUTO TECNICO ECONOMICO STATALE "ROBERTO VALTURIO"
Via Grazia Deledda n° 4 47923 Rimini – RN - ☎ 0541380099
✉ rntd01000t@istruzione.it

PROGRAMMAZIONE SVOLTA MATERIA INFORMATICA a.s. 2024/25
ORGANIZZAZIONE DEI CONTENUTI

Docente: Fabio Giovanetti

Classe: 3D (SIA)

Numero alunni: 17

Libro/i di testo: SIAMO informatici - Piero Gallo, Pasquale Sirsi – Ed. Mondadori

Altri materiali: dispense fornite su Piattaforma Classroom

I risultati di apprendimento sulla base della normativa vigente, con riferimento alla programmazione del Consiglio di classe (In coerenza con D.P.R. n. 88/2010 e Linee Guida trasmesse con Direttive M.I.U.R. n. 57 del 15/7/2010 e n. 4 del 16/1/2012)

La disciplina "Informatica" concorre a far conseguire allo studente al termine del percorso quinquennale i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente: utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.

Articolazione di conoscenze, abilità in unità di apprendimento

Conoscenze	Abilità	Azioni del docente	Materiali e strumenti	PRODOTTI
Informatica e problemi L'Informatica Problemi e algoritmi Rappresentazione degli algoritmi Variabili e costanti Tipi di dati e astrazione Espressioni e loro valutazione Istruzioni operative Strutture di controllo La programmazione strutturata e il costruito sequenza Il costruito selezione Algebra booleana e logica Il costruito iterativo	Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi Produrre la documentazione relativa alle fasi di progetto	lezione partecipata, attività laboratoriale Flowgorithm	Libro di testo e appunti del docente (anche in formato digitale), piattaforma Google GSuite, programma FLOWGORITHM	
Laboratorio Programmazione in linguaggio Python.	Implementare algoritmi con un linguaggio di programmazione interpretato e idonei strumenti software (IDE) Utilizzo della libreria Turtle	lezione partecipata, attività laboratoriale	Libro di testo e appunti del docente (anche in formato digitale), piattaforma Google GSuite, Python	



ISTITUTO TECNICO ECONOMICO STATALE "ROBERTO VALTURIO"
Via Grazia Deledda n° 4 47923 Rimini – RN - ☎ 0541380099
✉ rntd01000t@istruzione.it

Laboratorio Programmazione in linguaggio C++	Implementare algoritmi con un linguaggio di programmazione compilato e idonei strumenti software (IDE). Studio delle funzioni e dei vettori. Utilizzo della libreria MATH e TIME	lezione partecipata, attività laboratoriale	Libro di testo e appunti del docente (anche in formato digitale), piattaforma Google GSuite, DEV C++	
--	--	---	--	--

Indicazioni per lo studio per gli studenti con carenze lievi (valutazioni non pienamente sufficiente che il docente ha comunque espresso con voto 6 o portate a 6 con voto di consiglio):

Ripassare esercizi su classroom con utilizzo del libro per definire le operazioni da effettuare per la risoluzione degli esercizi proposti. Verificare sul registro le pagine richieste durante l'anno. Riferirsi alle correzioni effettuate in laboratorio degli stessi esercizi. Considerare gli esercizi guidati presenti sul libro in riferimento agli argomenti trattati.

Indicazioni per lo studio per gli studenti con debito:

Rifare gli esercizi presenti su classroom. con i riferimenti alle pagine di teoria del libro indicate sul registro durante l'anno, con particolare attenzione alla definizione di algoritmi attraverso i diagrammi di flusso (flowgorithm) ed all'utilizzo del linguaggio di programmazione C++ per implementare gli stessi attraverso un sistema di sviluppo integrato (IDE) come Dev-C++ od altri similari.

Rimini, 14/06/2025

Il docente

Fabio Giovanetti