



UNIONE EUROPEA



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Codice Mod. **RQ 21.2** Pag. 1 / 3

A.S.	2020/21		
DOCENTE	PROF. LAINO RAFFAELE		
DISCIPLINA	SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE		
CLASSE	2G	INDIRIZZO	INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI ART. INFORMATICA

PROGRAMMA CONSUNTIVO

1	Sistemi di Numerazioni	<ul style="list-style-type: none"> – Sistemi posizionali; – Sistema Binario; – Conversioni binario-decimali e viceversa; – Conversioni numeri reali; – Operazioni Binarie; – Sistema Ottale; – Sistema Esadecimale;
2	Rappresentazione dei numeri e codici	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentazione in Virgola Fissa; – Rappresentazione in Virgola Mobile; – Dati, Informazioni e Codici; – Codifica dei dati; – Codice BCD; – Codice ASCII; – Codice UNICODE;
3	Linguaggio C	<ul style="list-style-type: none"> – Concetto di variabili e commenti; – Funzioni Printf() e Scanf(); – Costrutto IF e Switch; – Concetto di ciclo (WHILE, DO-WHILE, FOR);

METODOLOGIA DI LAVORO

- LEZIONI FRONTALI, SPECIALMENTE SU UNITÀ DIDATTICHE DI CARATTERE TEORICO;
- LEZIONE PARTECIPATA, OVVERO CON INTERVENTI DAL POSTO DURANTE LA SPIEGAZIONE/RICERCA DELLA SOLUZIONE;
- LEZIONI IN DDI (DIDATTICA A DISTANZA INTEGRATA) SIA IN MODALITÀ SINCRONA CHE ASINCRONA;
- GRUPPI DI LAVORO (LABORATORIO) SU ALCUNE PARTI DI PROGRAMMA;
- ESERCITAZIONI COLLETTIVE SU PROBLEMI ATTINENTI A QUANTO SPIEGATO NELLA LEZIONE FRONTALE;

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

- LEZIONI FRONTALI;
- LIBRO DI TESTO;
- MATERIALE MULTIMEDIALE;
- ESERCIZI DOMESTICI O IN CLASSE DI TIPO APPLICATIVI, VOLTI AL CONSOLIDAMENTO DELLE CONOSCENZE;
- USO DELLA LIM FINALIZZATO ALLA PROIEZIONE DI MATERIALE MULTIMEDIALE;
- UTILIZZO DEL LABORATORIO DI INFORMATICA;
- PIATTAFORMA E-LEARNING DI ISTITUTO: CONDIVISIONE DEI MATERIALI AGGIUNTIVI, ASSEGNAZIONE E SALVATAGGIO DELLE ESERCITAZIONI;

CRITERI DI VALUTAZIONE

- VERIFICHE SCRITTE (ES. QUESTIONARI, ESERCIZI, ECC....);
- VERIFICHE PRATICHE IN LABORATORIO INFORMATICA;
- VERIFICHE ORALI DI RECUPERO O MIGLIORAMENTO;

VALUTAZIONE (DESCRITTORI DI LIVELLO)

0: Risposta non data o assolutamente non pertinente;

1/2: Risposta non pertinente;
3: Presenza di elementi isolati, scarsamente significativi e disorganici;
4: Presenza solo di aspetti elementari, in un quadro confuso e frammentario;
5: Soluzioni adottate parziali e/o incomplete;
6: Presenza degli aspetti essenziali richiesti e, nonostante imprecisioni, raggiungimento degli obiettivi minimi;
7 Presenza della maggior parte degli aspetti richiesti, proposti in modo semplice, ma corretto;
8: Padronanza dei processi e chiarezza risolutiva ed espositiva;
9: Risoluzione critica dei problemi proposti e delle tematiche affrontate;
10: Come il descrittore 9 + grandi capacità di integrare le conoscenze e di approfondire in modo autonomo;

STRATEGIE DI RECUPERO

- RECUPERO IN ITINERE;
- STUDIO INDIVIDUALE E DOMESTICO;

CONTENUTI CON EVENTUALI ATTIVITA' DI LABORATORIO

LABORATORIO DI INFORMATICA: AUSILIO DI DEV C++;

DATA

STUDENTI

DOCENTE
