



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29



Formez_{PA}

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA

della CLASSE III B CORSO SIA

Informatica

ANNO SCOLASTICO 2026/27

I Docenti

Prof.ssa Spezzano Teresa
Prof. Donato Giuseppe (ITP)

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1.1 Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse TECNOLOGICO-SCIENTIFICO

LIVELLI DI COMPETENZA							
INIZIALE		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%
2	15,38%	8	61,54	3	23,08		

1.2 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

Dagli esiti della valutazione delle prove di ingresso è emerso che la maggior parte della classe possiede un livello base di competenza nella disciplina, con alcune eccezioni in positivo che risultano possedere delle competenze che si attestano nel livello intermedio. Inoltre, vi è una minima percentuale che si colloca all'interno dell'area critica e per la quale verranno adottate strategie e attività di recupero e affiancamento.

1.3 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

Si prevede un'attività di recupero in itinere e di affiancamento da parte del docente per colmare le carenze di base. Si adotteranno opportune strategie per migliorare il risultato di apprendimento, potenziare e consolidare le inclinazioni positive dei singoli studenti. Inoltre, si utilizzeranno strategie per stimolare l'interesse nella disciplina e diversificazione e adattamento dei contenuti disciplinari.

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla Uda
<i>Disuguaglianze.</i>	- Internet come mezzo per ridurre le disuguaglianze - Digital Divide	Tutte le discipline di area comune e di indirizzo
<i>Il benessere: Dinamiche socio-culturali.</i>	- Comunicazione attraverso in rete - Alfabetizzazione digitale	Tutte le discipline di area comune e di indirizzo

3. UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 1: Dal problema la programma
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici -D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) - utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare - identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti - redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali - interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con riferimento alle differenti tipologie di imprese

ABILITA' • Formare il pensiero computazionale • Affrontare in modo sistemico il problema • Descrivere procedure mediante algoritmi • Rappresentare gli algoritmi mediante Flow chart
CONOSCENZE • Conoscere i diversi paradigmi di programmazione e gli aspetti evolutivi dei linguaggi di programmazione. • Definizione e caratteristiche di algoritmo. • Riconoscere le caratteristiche fondamentali delle istruzioni che compongono un algoritmo. • Strumenti per la stesura di un algoritmo. • Diagrammi a blocco • Individuazione dei dati di un problema (Variabili e costanti) • Operazioni di input e di output • Le strutture di controllo
NUCLEI FONDANTI • Conoscenza di termini specifici (algoritmi, terminologia inerente alla programmazione) • Saper impostare semplici algoritmi risolutivi di problemi
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE • Gli algoritmi • I diagrammi di flusso • Lo strumento Flowgorithm
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI	
• Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.	
VALUTAZIONE	
• Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro	
TEMPI	
Settembre- Novembre	

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare	
UNITA' FORMATIVA 2: Introduzione alla programmazione	
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici -D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)	
• utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare • identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti • redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali • interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con riferimento alle differenti tipologie di imprese	
ABILITA'	
• Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi • Ricavare un programma sintatticamente corretto a partire dall'algoritmo • Implementare algoritmi con diversi stili di programmazione e idonei strumenti software • Utilizzare le variabili nei programmi • Commentare il codice del programma	
CONOSCENZE	
• Struttura di base di un programma. • Dichiarazione di variabili e assegnazione di valori. • La selezione (if-else). • L' iterazione, Cicli (for, while, do While). • Le funzioni	

NUCLEI FONDANTI	
• Conoscenza di termini specifici (algoritmi, terminologia inerente alla programmazione) • Utilizzo razionale degli ambienti di sviluppo • Saper impostare semplici algoritmi risolutivi di problemi • Saper realizzare semplici applicazioni con un linguaggio di programmazione	
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE	
• Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.	
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE	
• Il Linguaggio di programmazione C++ e Python • Le strutture dati	
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	
Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI	
• Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.	
VALUTAZIONE	
• Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro	
TEMPI	
Dicembre -Febbraio	

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 3: Array e algoritmi notevoli
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici -D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) • utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare • identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti • redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali
ABILITA' • Saper creare un'enumerazione • Saper organizzare i dati in array a una o due dimensioni • Saper organizzare i dati in strutture • Saper caricare ed elaborare dati di una tabella
CONOSCENZE • Gli array. • Algoritmi di ricerca e ordinamento di un array. • Array a due dimensioni. • Array di stringhe. • Array paralleli. • Le strutture. • Le matrici
NUCLEI FONDANTI • Conoscenza di termini specifici (algoritmi, terminologia inerente alla programmazione) • Utilizzo razionale degli ambienti di sviluppo • Saper impostare semplici algoritmi risolutivi di problemi • Saper realizzare semplici applicazioni con un linguaggio di programmazione
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

- Il Linguaggio di programmazione C++ e Python

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

- Libro di testo,
- testi della biblioteca scolastica,
- schemi, mappe concettuali,
- appunti, personal computer, LIM,
- dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali,
- sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.
-

VALUTAZIONE

- Prove strutturate a risposta chiusa
- Relazioni ed elaborati individuali
- Prove strutturate a risposta aperta
- Prove scritte tradizionali
- Esperienze strumentali e pratiche individuali
- Esperienze strumentali e pratiche di gruppo
- Interrogazioni/Colloqui
- Interventi dalla postazione di lavoro

TEMPI

Marzo

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare

UNITA' FORMATIVA 4: Applicazioni web

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici -D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare
- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti
- interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con riferimento alle differenti tipologie di imprese

ABILITA'

- Saper realizzare pagine web in linguaggio HTML, anche mediante l'utilizzo di fogli di stile (CSS).

CONOSCENZE

- Applicazioni Internet
- Progettare un sito web.
- Il linguaggio HTML.

• I fogli di stile (CSS)
NUCLEI FONDANTI • Utilizzo razionale degli ambienti di sviluppo • Saper impostare semplici algoritmi risolutivi di problemi
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.
ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE • Il linguaggio HTML
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.
VALUTAZIONE • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro
TEMPI Aprile- Maggio

Trebisacce, 30/09/2026

IDocenti

Prof.ssa Spezzano Teresa
Prof. Donato Giuseppe (ITP)

Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet) da parte degli studenti



I Docenti

Prof.ssa Spezzano Teresa
Prof. Donato Giuseppe (ITP)