

**Istruzione Tecnica** - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA  
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE  
**Istruzione Professionale** - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA  
**Istruzione e Formazione Professionale (IeFP)** - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

### PROGRAMMAZIONE per SAPERI ESSENZIALI

DISCIPLINA: Informatica

Classe: 3°

A.S.: 2023-2024

NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI e OBIETTIVI	
	CONOSCENZE (sapere)	ABILITA' (saper fare)
Gli algoritmi	Gli algoritmi: definizione e utilizzo	Analizzare i problemi e calcolare le soluzioni appropriate
Linguaggio C: strutture condizionali e iterative	I costrutti if else, switch, while, do while	Applicare le strutture di programmazione per codificare la soluzione al problema
Array e stringhe	Definizione di array a una o più dimensioni; dichiarazione di stringhe e funzioni sulle stringhe	Imparare a gestire i dati aggregati; comunicare i risultati con interfacce appropriate
Funzioni	Prototipi di funzione; passaggio per valore e per riferimento	Saper suddividere il problema in sottoproblemi; saper suddividere il codice per renderlo modulare
File	Apertura e chiusura di file; file testuali e file binari	Gestire la persistenza dei dati, sia testuali che strutturati