



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI



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 - OPERATORE INFORMATICO

PROGRAMMAZIONE per SAPERI ESSENZIALI

DISCIPLINA: Informatica

Classe: 3°

A.S.: 2025-2026

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
Laboratorio	L'IDE e le sue funzionalità	Saper utilizzare l'IDE per scrivere codice in linguaggio C