



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 |