PROGRAMMAZIONE per SAPERI ESSENZIALI

DISCIPLINA: Informatica Classe: 3° A.S.: 2026-2027

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