

LICEO SCIENTIFICO A. GRAMSCI DI IVREA

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

**PIANO DI LAVORO GENERALE
INFORMATICA
LICEO SCIENZE APPLICATE**

CLASSE 3 G

Prof.ssa Sandra Frigiolini

Testo adottato: Barbero Vaschetto – Corso di Informatica terzo anno - Pearson

FINALITA'

L'insegnamento di INFORMATICA nel secondo biennio si propone di:

- **potenziare** l'uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca
- **far comprendere** il ruolo della tecnologia come mediazione fra scienza e vita quotidiana
- **abituare** alla precisione di linguaggio
- **sostenere e favorire** il processo di astrazione stimolando la capacità di riflessione razionale
- **potenziare** le capacità analitiche e sintetiche
- **creare** la consapevolezza della necessità dei processi di formalizzazione
- **impostare** un corretto approccio metodologico nell'analisi delle situazioni di incertezza.

COMPETENZE

Nel corso del secondo biennio l'allievo deve acquisire **competenze** atte a

- **comprendere** la valenza metodologica dell'informatica nella formalizzazione e modellizzazione dei processi complessi e nell'individuazione di procedimenti risolutivi
- **individuare** la funzione dell'informatica nello sviluppo scientifico.
- **essere in grado** di utilizzare criticamente i principali strumenti informatici e telematici nelle attività di studio e di approfondimento
- **utilizzare** gli strumenti informatici in relazione all'analisi dei dati e alla modellizzazione di specifici problemi scientifici
- **utilizzare** tali strumenti per la soluzione di problemi significativi in generale, ma in particolare connessi allo studio delle altre discipline
- **acquisire** la consapevolezza dei vantaggi e dei limiti dell'uso degli strumenti e dei metodi informatici e delle conseguenze sociali e culturali di tale uso
- **affrontare** con approccio razionale situazioni in vari ambiti disciplinari
- **applicare** in modo consapevole le diverse tecniche operative
- **applicare** con autonomia crescente il metodo ipotetico-deduttivo
- **esprimersi** con rigore logico e linguistico.

CAPACITA'

Lo studente deve inoltre maturare in sé la **capacità** di:

- **riflessione razionale su temi già affrontati in modo intuitivo**
- **ragionamento coerente ed argomentato**
- **induzione e deduzione.**

OBIETTIVI SPECIFICI E CONTENUTI

Le finalità sopra indicate vengono qui specificate in relazione ad ognuna delle aree tematiche attorno a cui si organizzano e si sviluppano i **contenuti**, che sono presentati nel **programma annuale**.

Per ogni tema sono indicati gli obiettivi e i saperi essenziali afferenti la specifica classe.

CLASSE TERZA

Area tematica: Architettura dei computer (AC)

Obiettivi

- Conoscere le principali componenti dell'architettura di un computer in per la memorizzazione e in ambito multimediale in termini di funzionalità, potenzialità, prestazioni, limiti e caratteristiche di mercato

Area tematica: Algoritmi e linguaggi di programmazione (AL)

Obiettivi

- Conoscere e applicare la metodologia di programmazione top-down per aumentare l'astrazione sul controllo tramite funzioni e procedure
- Conoscere le tecniche per implementare i sottoprogrammi
- Conoscere gli ambienti e le regole di visibilità delle variabili
- Gestire consapevolmente il passaggio dei parametri
- Organizzare i dati nelle strutture più adatte
- Implementare e valutare gli algoritmi di ordinamento e ricerca in array monodimensionali
- Affinare le capacità di analisi e risoluzione di problemi (in ambito fisico-matematico)
- Usare il linguaggio Visual Basic per codificare algoritmi
- Approfondire le conoscenze del linguaggio di programmazione
- Conoscere la sintassi per le istruzioni di iterazione
- Imparare a correggere errori sintattici

Area tematica: elaborazione digitale dei documenti (DE)

Obiettivi

- Conoscere le principali tecniche di digitalizzazione e compressione delle informazioni non numeriche: immagini, suoni e video
- Conoscere le tecniche di progettazione e costruzione di un sito web
- Conoscere e usare il linguaggio HTML (CSS) per realizzare pagine web statiche.
- Pubblicare pagine web su Internet.

Area tematica: Struttura di Internet e servizi (IS)

Obiettivi

- Approfondire il ruolo di Internet nella vita quotidiana
- Utilizzare con criterio e maggiore consapevolezza gli strumenti che ruotano attorno al mondo della rete
- Conoscere gli strumenti per la multimedialità e l'interattività in rete
- Conoscere la struttura di un sito web e le tecniche di usabilità e accessibilità
- Approfondire, laddove possibile, siti web statici

CONTENUTI

Area tematica: Architettura dei computer (AC)

- Hardware e Software multimediale
- I componenti principali del computer per la memorizzazione:
 - HD, CD, DVD, SSD, PEN DRIVE, SD, Nastri magnetici
- I componenti principali del computer per l'acquisizione e l'elaborazione di informazioni non numeriche quali:
 - immagini digitali
 - suoni
 - video digitali

Area tematica: Algoritmi e linguaggi di programmazione (AL)

- Il teorema di Böhm-Jacopini e la programmazione strutturata
- Top-down e Bottom-up
- Sottoalgoritmi e sottoprogramma
- Ambiente locale e globale
- Passaggio di parametri
- I vettori
 - Definizione
 - Operazioni sui vettori: caricamento, scansione, shift e rotate, ricerca e ordinamento.
- Implementazione nel linguaggio Visual Basic di algoritmi e relativo debug.
- Eventuale attività sul moto in collaborazione con fisica.
- Modulo statistica (con matematica)

Area tematica: Elaborazione digitale dei documenti (DE)

- La rappresentazione delle informazioni non numeriche: immagini, suoni e video
 - Tecniche di compressione dell'immagine digitale
 - Tecniche di digitalizzazione e compressione del suono
 - Caratteristiche di un video digitale

Word Processing

- Font
- Collegamenti, didascalie
- Sommari, indici
- Strumenti di redazione collaborativa e revisione
- Introduzione a moduli e macro
- Equation
- Grafici SmartArt

Foglio elettronico

- Database
- Tabelle pivot e grafici
- Macro
- Statistica (con Matematica)

HTML(cenni)

- Fogli di stile (CSS)
- Contenitori
- Link
- Il box model
- Principali tag HTML e proprietà CSS (es: smussare i bordi di un div, testo, position)
- Creazione di menu con effetto di roll-over, a tendina
- Controllo della correttezza di una pagina web.
- Hosting

Area tematica: Struttura di Internet e servizi (IS)

- Trasmissione dati e reti di comunicazione
- Intranet, extranet, telelavoro e new economy
- Sicurezza in rete: crittografia e firma digitale
- Struttura e rappresentazione sito web
- Hosting e housing

- Pubblicare un sito

OBIETTIVI DIDATTICI MINIMI

Area tematica: Architettura dei computer (AC)

Hardware di memorizzazione e Software multimediale

Area tematica: Algoritmi e linguaggi di programmazione (AL)

La programmazione e il linguaggio Visual Basic: procedure e parametri; ambiente locale e globale, vettori. Operazioni sui vettori: caricamento, scansione, shift, ricerca e ordinamento bubble sort. Saper codificare alcuni problemi di uso comune e correggere errori di sintassi di un programma.

Area tematica: Elaborazione digitale dei documenti (DE)

Tecniche di memorizzazione e compressione di testi, immagini, suoni e video.
Gestione avanzata dei documenti: redazione collettiva, equazioni, grafici SmartArt.
Funzioni avanzate di foglio elettronico: formattazione condizionale, tabelle e grafici pivot.
Il linguaggio HTML (i principali tag per gestire, in una pagina web, titoli, testi, immagini, paragrafi, formattazione del testo, link)

Area tematica: Struttura di Internet e servizi

Sicurezza in rete: crittografia e firma digitale, Intranet, extranet, telelavoro e new economy
Struttura e rappresentazione sito web, Hosting e housing

METODOLOGIA DI LAVORO

La metodologia di lavoro dovrà favorire la partecipazione attiva degli allievi al processo educativo e l'acquisizione di una progressiva autonomia operativa, attraverso il potenziamento delle conoscenze e delle abilità specifiche. Gli studenti dovranno essere in grado di usare le tecniche e gli strumenti informatici per la soluzione di problemi significativi in generale, ma in particolare connessi allo studio delle altre discipline. Per questa ragione le unità didattiche verranno trattate, di volta in volta, nel periodo temporale più adatto a favorire la migliore interdisciplinarietà.

Il rapporto fra teoria e pratica sarà mantenuto su di un piano paritario e i due aspetti saranno strettamente integrati.

Si cercherà inoltre, ove possibile, di preparare gli studenti secondo gli standard europei previsti da ECDL. Prendendo anche spunto dagli interessi personali degli allievi si cercherà infine di favorire l'approfondimento individuale e l'attività di ricerca su temi (anche interdisciplinari) collegati al programma affrontato.

Come strumenti si utilizzeranno la lezione frontale, la lezione dialogata e partecipata, le discussioni collettive e il lavoro di gruppo. Alla lezione frontale si farà ricorso prevalentemente nella fase di sistemazione teorica dei contenuti o di conoscenza-scoperta degli stessi, privilegiando, ove possibile, l'uso di nuove tecnologie e metodi di apprendimenti con piattaforme di e-learning, sostituendo progressivamente l'attività teorica in classe all'attività laboratoriale diffusa.

Il lavoro individuale o di gruppo sarà utilizzato soprattutto nella fase di ricerca e di risoluzione di problemi.

L'attività di laboratorio in senso stretto, collegata agli argomenti trattati, consisterà nell'uso di strumenti hardware e nella realizzazione di procedure software.

STRUMENTI DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE

Tenuti presenti gli obiettivi formativi e didattici da raggiungere ed i tempi di assimilazione di ciascuna classe, si prevede di verificare il livello raggiunto nella conoscenza degli argomenti trattati con verifiche scritte, orali e pratiche.

Le verifiche scritte avverranno attraverso vari tipi di prove: test a risposta chiusa e a risposta aperta, esercitazioni su piccoli segmenti di unità, questionari su temi di tipo teorico, anche su intere unità, scrittura di segmenti di programmi. Mediante tali prove si intendono valutare, oltre al possesso dei contenuti, anche le abilità raggiunte nell'utilizzare le strutture dati, le tecniche e gli strumenti più adeguati alla risoluzione del quesito proposto, nonché la capacità di affrontare situazioni nuove in contesti noti e di applicare, in modo sempre più autonomo, le conoscenze e le tecniche apprese alla soluzione di problemi in contesti via via più complessi. Verranno proposte, se possibile, verifiche comuni per classi parallele.

Le prove orali, intese sia come brevi risposte dal banco sia come interrogazioni vere e proprie, saranno volte a valutare la capacità di sistemazione e rielaborazione teorica delle conoscenze, l'uso del linguaggio specifico e del formalismo informatico, la capacità di impostare e svolgere correttamente ragionamenti deduttivi e di effettuare collegamenti.

Le prove di laboratorio verranno valutate tenendo conto sia del metodo scelto dallo studente per affrontare il problema proposto, sia del grado di autonomia manifestato durante l'esecuzione del lavoro e del rispetto delle scadenze.

Il voto numerico assegnato all'allievo al termine di ogni quadrimestre sarà l'espressione sintetica di un giudizio alla cui formulazione concorrono:

- la preparazione di base e il percorso compiuto
- la conoscenza dei contenuti, sia in termini quantitativi che qualitativi
- l'esposizione scritta e orale con particolare attenzione all'uso della terminologia specifica e del formalismo proprio della disciplina
- la capacità di analisi e risoluzione dei problemi
- il possesso di strumenti operativi e di tecniche specifiche, con particolare attenzione agli strumenti hardware e software
- la capacità di effettuare sintesi e collegamenti, sfruttando adeguatamente sia le doti intuitive che quelle razionali
- l'impegno e il rispetto delle scadenze.

Per quanto riguarda la scala di valutazione si fa riferimento alla **Scheda di valutazione delle prove sommative in decimi** approvata dal Collegio Docenti e inserita nel POF adattata agli obiettivi della Disciplina e di seguito riportata.

ATTIVITA' DI RECUPERO E DI SOSTEGNO

L'insegnante prevede di organizzare individualmente, laddove se ne verifichi la necessità, interventi di recupero in itinere.

Nel corso dell'anno scolastico potranno essere concordati e attivati, su richiesta di singoli o piccoli gruppi di studenti, opportuni Sportelli DIDATTICI.

TABELLA DI VALUTAZIONE

Di seguito viene presentato un prospetto contenente i criteri di valutazione a cui il dipartimento intende fare riferimento.

CONOSCENZA	VOTO
Nessuna	1-2
Assenza conoscenza basilari, gravi ed estese lacune	3-4
Frammentaria e superficiale	5
Adeguate	6
Completa	7
Completa e approfondita	8
Completa, ben coordinata e personalizzata	9-10
COMPRESIONE	
Nessuna	1-2
Gravi difficoltà su contenuti semplici	3-4
Alcune difficoltà su contenuti semplici	5
Nessuna difficoltà su contenuti semplici	6
Alcune difficoltà e imprecisioni su contenuti complessi	7
Nessuna difficoltà su contenuti complessi	8
Facilità su contenuti anche molto complessi	9-10
APPLICAZIONE	
Non riesce ad effettuare applicazioni	1-2
Non riesce ad applicare le conoscenze in contesti noti	3-4
Applica, aiutato, le conoscenze, in contesti noti	5
Sa applicare le conoscenze in contesti semplici senza commettere gravi errori	6
Sa applicare le conoscenze in ambiti semplici, senza errori	7
Sa applicare i contenuti anche in ambiti complessi con qualche imprecisione	8
Applica le conoscenze in contesti nuovi senza errori e con spunti personali	9-10
ESPOSIZIONE	
Assenza utilizzo linguaggio specifico	1-2
Gravi carenze lessicali e logico-sintattiche	3-4
Lessico con improprietà o povero, sintassi debole	5
Lessico adeguato, sintassi nei limiti della correttezza	6
Lessico più ampio e appropriato, sintassi più articolata	7
Lessico ricco, sintassi sciolta e ben articolata	8
Grande precisione e ricchezza di espressione	9-10