

CLASSE TERZA

MATERIA: INFORMATICA

CONTENUTI

Consultare i programmi finali

OBIETTIVI MINIMI PER IL SUPERAMENTO DELL'INSUFFICIENZA

Per superare la prova l'allievo deve possedere le conoscenze sotto elencate:

CONCETTI DI BASE E HARDWARE

- Concetti generali della tecnologia dell'informazione
- Hardware e software
- Storia elaboratori
- Architettura di Von Neumann
- Componenti hardware: CPU (struttura generale), Memoria centrale (RAM e ROM), Memoria di massa (Dischi, Nastri, ...), Periferiche

SISTEMI DI NUMERAZIONE

- Conoscenza dei metodi per la conversione di numeri tra basi diverse
- Operazioni in binario

SOFTWARE E GESTIONE DEI DISPOSITIVI

- Conoscenza dei compiti base di un S.O.
- Informazioni e operazioni fondamentali
- Gestione dei file

PROGRAMMAZIONE DI BASE

- Concetti base della programmazione
- Dal problema al programma
- Tecniche di sviluppo di algoritmi
- I diagrammi di flusso.

LA CODIFICA DEGLI ALGORITMI

- Conoscere il linguaggio ad alto livello imperativo (linguaggio Pascal): variabili e tipi di dati fondamentali, istruzione condizionale e iterazione.
- Saper scrivere compilare correggere ed eseguire programmi.

DALL'ALGORITMO STRUTTURATO AL PROGRAMMA

- Saper sviluppare algoritmi con l'utilizzo dei cicli precondizionale, postcondizionale e for
- Saper codificare in linguaggio Pascal i cicli precondizionale, postcondizionale e for

IL LINGUAGGIO HTML

- Conoscere i primi elementi del linguaggio HTML
- Saper progettare semplici pagine web.

CRITERI DI VALUTAZIONE E CORREZIONE DELLE PROVE

Verranno considerate sufficienti le prove la cui valutazione finale otterrà un punteggio maggiore o uguale a 6 (considerata sia la parte scritta che la parte teorica)