

---

• **Liceo Statale "A. Serpieri"**

Via Sacramora 52 - 47922 Viserba di Rimini (RN) • Tel: 0541 733150

**Programmazione classe 3° I per l'a.s. 23/24**

Liceo Scientifico - Opzione Scienze Applicate  
Informatica

**Docente: Prof. Emanuele Rughi**

\*\*\*\*\*

**STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO**

- Allargamento della padronanza dell'arte di programmare e approfondimento dei fondamenti concettuali.
- Sapere implementare algoritmi in un particolare linguaggio di programmazione con l'utilizzo di procedure e funzioni e strutture dati quali array monodimensionali e bidimensionali, record e i files. Conoscenza di semplici applet.

**OBIETTIVI TRASVERSALI**

- Potenziare la capacità logica e di riflessione personale e favorire la rielaborazione dei concetti acquisiti.
- Sviluppare capacità logiche e organizzative; potenziare la tecnica del coding.
- Sviluppare capacità di teamworking per il raggiungimento degli obiettivi

**CONTENUTI**

**Elementi di programmazione (Linguaggio: Python)**

elementi di base: variabili, funzioni di I/O, operatori matematici, struttura di selezione e di ciclo, contatori e totalizzatori, la funzione Random;  
procedure e funzioni.  
liste e vettori;  
stringhe, matrici;  
introduzione alla OOP e modulo tkinter;

**MODALITÀ DI LAVORO**

- Spiegazioni in classe e/o in laboratorio e/o in DDI, tramite G Suite Meet
- Utilizzo del laboratorio di informatica
- Studio e svolgimento di esercizi a casa
- Recupero periodico

**STRUMENTI DI LAVORO**

- Lavagna
- Videoproiettore o LIM se presente (laboratorio)
- G Suite (Meet e Classroom)
- Laboratorio di Informatica e dell'editor Python (v.3.7.4 e successive)

---

### **TIPOLOGIE E NUMERO DI VERIFICHE**

Le verifiche sommative:

- scritte/pratiche, , almeno 2 per trimestre/pentamestre
- verifiche di recupero orali, scritte, pratiche (se necessarie)

### **CRITERI PER LA VALUTAZIONE**

La valutazione viene stabilita sulla base dei seguenti indicatori:

- Conoscenze**, intese come acquisizione dei contenuti.
- Competenze**, intese come capacità di utilizzare in concreto determinate conoscenze.

<b>VOTO</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
2	Assenza totale delle nozioni di base.
3	Presenza di qualche nozione isolata e non significativa.
4	Presenza di poche nozioni in un quadro disorganico.
5	Lacunosa conoscenza degli argomenti, incerta comprensione e qualche volta non pienamente sufficiente applicazione.
6	Sufficiente conoscenza degli argomenti, sufficiente autonomia nell'applicazione.
7	Discreta conoscenza degli argomenti, discreta esposizione e discreta applicazione.
8	Buona conoscenza degli argomenti, comprensione, applicazione.
9	Buona conoscenza degli argomenti, con capacità di rielaborazione critica.
10	Ottima conoscenza degli argomenti, con capacità di rielaborazione critica.

### **REQUISITI MINIMI PER L'ATTRIBUZIONE DELLA SUFFICIENZA**

1. saper realizzare programmi relativi a problemi di varia natura, nel linguaggio Python
2. distinguere le diverse strutture dati e strutture della programmazione Python

### **IL DIPARTIMENTO DI INFORMATICA HA INDIVIDUATO IL SEGUENTE TESTO:**

Lorenzi, Cavalli, Moriggia, "Linguaggio Python" (ed. Atlas).

Rimini, 03/06/2024

Rappresentanti di classe

Prof. Emanuele Rughi