

LICEO SCIENTIFICO A. GRAMSCI DI IVREA

ANNO SCOLASTICO 2019/2020

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

**PIANO DI LAVORO
INFORMATICA
LICEO SCIENZE APPLICATE**

CLASSI 5E, 5F, 5G

DOCENTE: FRANCISCONO ANNA

LIBRO DI TESTO: "CORSO DI INFORMATICA QUARTO ANNO",
BARBERO A. VASCHETTO F., LINX

FINALITA'

L'insegnamento di INFORMATICA nel quinto anno, a conclusione del percorso di studi, si propone di:

- far comprendere il ruolo della tecnologia come mediazione fra scienza e vita quotidiana
- potenziare l'uso degli strumenti multimediali a supporto dello studio e della ricerca;
- saper utilizzare gli strumenti informatici in relazione all'analisi dei dati e alla modellizzazione di specifici problemi scientifici e individuare la funzione dell'informatica nello sviluppo scientifico;
- far acquisire la consapevolezza critica dei vantaggi e dei limiti dell'uso degli strumenti e dei metodi informatici e delle conseguenze sociali e culturali di tale uso;
- impostare un corretto approccio metodologico nell'analisi delle situazioni di incertezza;
- abituare alla precisione di linguaggio.

COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà:

- padroneggiare i più comuni strumenti software per il calcolo, la ricerca e la comunicazione in rete e la comunicazione multimediale
- essere in grado di individuare, scegliere e usare strumenti software per l'acquisizione, l'organizzazione e l'elaborazione dei dati, applicandoli in una vasta gamma di situazioni, ma soprattutto nell'indagine scientifica
- avere una sufficiente padronanza di uno o più linguaggi per sviluppare applicazioni semplici, ma significative, di calcolo in ambito scientifico (simulazioni)
- comprendere la struttura logico-funzionale della struttura fisica e del software di un computer e delle reti locali, in modo da poter effettuare la scelta dei componenti più adatti alle diverse situazioni
- essere in grado di documentarsi per collaborare alla configurazione, alla valutazione di prestazioni e al mantenimento dell'efficienza dell'ambiente di lavoro
- **esprimersi** con rigore logico e linguistico

CAPACITA'

Lo studente deve inoltre maturare in sé la capacità di:

- riflettere sul modo in cui l'informatica influisce sui metodi delle scienze e delle tecnologie, e su come permette la nascita di nuove scienze
- riflettere sui fondamenti teorici dell'informatica e delle sue connessioni con la logica e le altre discipline scientifiche
- 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**.

CLASSE QUINTA

OBIETTIVI

Area tematica: Algoritmi e linguaggi di programmazione (AL)

- Progettare e realizzare algoritmi
- Usare il linguaggio javascript per codificare algoritmi
- Conoscere la sintassi per definire dati semplici e strutturati
- Organizzare i dati nelle strutture più adatte
- Conoscere la sintassi per le istruzioni esecutive e di controllo, nel rispetto dei principi della programmazione strutturata
- Sviluppare in linguaggio javascript semplici simulazioni come supporto alla ricerca scientifica in alcuni esempi, connessi agli argomenti studiati in ambito scientifico.
- Conoscere i concetti di base dell'Intelligenza artificiale, i campi di applicazione, le tecnologie esistenti e utilizzate oggi
- Comprendere la differenza tra un algoritmo e un algoritmo di intelligenza artificiale

Approfondimento: Linguaggio C#

- Conoscere l'ambiente di programmazione Visual Studio e il linguaggio C#
- Usare il linguaggio C# per codificare algoritmi
- Conoscere la sintassi per definire dati semplici e strutturati
- Organizzare i dati nelle strutture più adatte
- Conoscere la sintassi per le istruzioni esecutive e di controllo, nel rispetto dei principi della programmazione strutturata
- Conoscere i principi fondamentali della programmazione a oggetti
- Applicare la metodologia di programmazione a oggetti nella risoluzione di problemi
- Sviluppare in linguaggio C# semplici simulazioni come supporto alla ricerca scientifica in alcuni esempi, connessi agli argomenti studiati in ambito scientifico.

Area tematica: Reti di computer (RC)

- Conoscere i principali concetti relativi alla trasmissione a distanza dei dati e gli aspetti evolutivi delle reti
- Conoscere le caratteristiche, il funzionamento e la struttura di una rete di computer
- Conoscere le varie topologie fisiche e logiche
- Conoscere i mezzi trasmissivi
- Conoscere le tecniche per la trasmissione dei dati.
- Conoscere il modello architetturale ISO/OSI e TCP/IP
- Conoscere gli indirizzi IP e le classi di indirizzi
- Conoscere i concetti fondamentali relativi alle tecnologie mobili

Area tematica: struttura di Internet e servizi (IS)

- Conoscere i principali servizi disponibili su Internet.
- Ricercare le informazioni in rete in modo efficace
- Conoscere il problema della sicurezza delle informazioni sulla rete.

Area tematica: computazione, calcolo numerico e simulazione (CS)

- Calcolo numerico di pigreco con il metodo di Archimede (senza la dimostrazione).
- Calcolo numerico del numero e di Eulero (senza la dimostrazione).
- Ricerca degli zeri di una funzione con il metodo di bisezione.
- Ricerca degli zeri di una funzione con il metodo delle tangenti.
- Conoscere i concetti fondamentali sul calcolo approssimato delle aree.
- Simulazione di fenomeni fisici

Area tematica: Elaborazione digitale dei documenti (DE)

Strumenti di presentazione

Saper progettare una presentazione efficace dal punto di vista dell'organizzazione dei contenuti e dell'esposizione grafica

Saper utilizzare un'applicazione per la costruzione di presentazioni

CONTENUTI

Area tematica: Algoritmi e linguaggi di programmazione (AL)

Il linguaggio javascript

- Tipi semplici
- Espressioni e operatori
- Strutture di controllo e cicli
- Funzioni
- Oggetti fondamentali: String, Array
- Eventi e gestione degli eventi
- Elaborazione oggetti di un Form

Approfondimento: programmazione ad oggetti e linguaggio C#

- Fondamenti della programmazione a oggetti: concetto di classe; istanza; incapsulamento, information hiding
- Classe: attributi, metodi, costruttore e distruttore, metodi di set e get
- Overloading del metodo costruttore
- Organizzazione di una soluzione come interazione tra oggetti
- Ereditarietà
- Il linguaggio UML

- Caratteristiche del linguaggio C#
- Caratteristiche dell'ambiente Visual Studio: framework, IDE
- Costruzione di progetti Console e WinForm
- Tipi semplici int, float, double, string, char, metodi di classe e di istanza dei tipi semplici
- Regole di visibilità
- Strutture di controllo e cicli
- Conversione tra tipi

- I/O su Console e su WinForm attraverso controlli grafici
- Vettori monodimensionali e bidimensionali
- Definizione di classi e oggetti
- Definizione di classi derivate
- Le eccezioni
- I controlli e la gestione degli eventi

Area tematica: Elaborazione digitale dei documenti (DE)

Strumenti di presentazione

Uso di applicazioni per la produzione di presentazioni: Ms Powerpoint – Google Presentazioni, strumenti online

Area tematica: Reti di computer (RC)

Introduzione alle reti di telecomunicazione

- Servizi per gli utenti e le aziende
- Modello client/server e peer to peer
- Tecnologia di trasmissione
 - Point to point
 - Multipoint
 - Broadcast
- Mezzi trasmissivi (doppino telefonico, cavo coassiale, fibre ottiche, senza cavo-wireless)
- Apparatati di rete (repeater, hub, switch, wireless access point, router, firewall)
- Classificazione reti per estensione (LAN e WLAN, WAN, Internet)
- Classificazione reti per topologia (stella, anello, bus, maglia)
- Classificazione reti per tecnica di commutazione (pacchetto)

Architettura di rete e protocolli

Modello ISO/OSI (livelli, servizi)

Modello TCP/IP

- Livello di Rete
 - Funzioni
 - Formato Frame
 - Indirizzo di MAC
- Livello di Internet
 - Protocollo IP, ARP e ICMP
 - Formato pacchetto IP (IP, TTL e gestione fragment)
 - Protocollo ICMP (ping, tracer)
 - Protocollo ARP (gestione indirizzo logico – indirizzo MAC, cache ARP)
- Livello di Trasporto
 - Protocollo TCP
 - Funzioni, socket
 - Formato segmento (Port, Sequence Number, Windows size)
 - Connessione (handshaking a 3 vie)
 - Trasmissione dati (sliding windows, ACK)
- Livello di Applicazione (sintetica revisione)

- o Servizi e protocolli
- o WWW e HTTP
- o FTP
- o Posta elettronica SMTP, POP, IMAP
- Indirizzi IP (ipv4 e ipv6, classi, indirizzi di rete - broadcast- loopback, subnetmask, protocollo NAT, DNS)

Reti pubbliche e mobile (cenni)

- Standard per reti pubbliche
- Connessione mobile alla rete

Area tematica: Struttura di Internet e servizi (IS)

- Storia di Internet, Internet e extranet, browser, URL e formato
- Indirizzi internet e DNS
- Server Internet: server web, mail server, proxy server
- Servizi web (posta elettronica, Instant Messaging e Chat, Videoconferenze e VoIP, FTP)
- Web2 e social network (cenni)
- Internet con i dispositivi mobili
- Cloud computing
- Concetti di sicurezza (minacce ai dati, sicurezza personale e sicurezza dei file)
- Malware (tipi e protezione)
- Sicurezza in rete (firewall, connessione di rete, sicurezza su reti wireless, controllo accesso)
- Uso sicuro del web (navigazione in rete, reti sociali)

Area tematica: computazione, calcolo numerico e simulazione (CS)

- Calcolo numerico di pigreco con il metodo di Archimede (senza la dimostrazione).
- Calcolo numerico del numero e di Eulero (senza la dimostrazione).
- Ricerca degli zeri di una funzione con il metodo di bisezione e delle tangenti
- Calcolo delle aree con il metodo dei rettangoli e dei trapezi.
- Simulazione carica e scarica condensatore: analisi e personalizzazione delle soluzioni presenti sul testo
- Rappresentazione di una funzione

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, tecniche di flipped classroom, le discussioni collettive e il lavoro di gruppo. Alla lezione frontale si farà ricorso prevalentemente nella fase di sistemazione teorica dei contenuti, mentre il lavoro individuale o di gruppo sarà utilizzato soprattutto nella fase di ricerca e di risoluzione di problemi.

L'attività di laboratorio, strettamente 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 PTOF 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 per un monte ore pari al 10% del monte ore mensile.

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

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
Adeguata	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