

**PROGRAMMA SVOLTO  
TECNOLOGIE INFORMATICHE  
Anno Scolastico 2019-2020  
CLASSE 2 Q**

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Coding Creativo Pensiero Computazionale	Programmazione block-based Coding Creativo Sviluppo di App (applicazioni mobili) Principi di programmazione	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado sviluppare semplici applicazioni per dispositivi mobili attraverso la programmazione visuale (blocchi)	Laboratorio MobileDev PCTO Libera Università di Bolzano	Utilizzo del PC, tutoring, didattica a distanza	50h	LABORATORIO DIDATTICO	Sviluppo e valutazione di App	PCTO	Soft Skills
Robotica Educativa	Dispositivi di I/O Costruzione di robot Lego Mindstorm EV3 Programmazione visuale (blocchi) Approccio alla competizione RoboCup Italia	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado di costruire e programmare un robot Lego Mindstorm EV3	Learning by doing, laboratorio creativo	Libro di testo, utilizzo del PC, Lego Mindstorm EV3	15h		Verifica delle competenze durante le attività laboratoriali	Matematca	Logica, problem solving
Introduzione agli Algoritmi	Problem posing e Problem solving Cos'è un Algoritmo	Nozioni di base sul problem solving ed il concetto di algoritmo	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	5h		Verifica scritta e verifiche orali	—	—
HTML, progettazione e sviluppo di pagine web	Linguaggio HTML Fogli di Stile Interazione uomo/macchina Accessibilità e Barriere Digitali	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado di progettare pagine web accessibili.	Didattica online	Piattaforma Campus-Fuss	20h		Esercitazioni online	—	—

**DOCENTE:**  
Gennaro IACCARINO