

**PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA
TECNOLOGIE INFORMATICHE
Anno Scolastico 2022-2023
CLASSE 2 Q**

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Coding Creativo Pensiero Computazionale	Programmazione visuale (blocchi) Coding Creativo Sviluppo di App (applicazioni mobili)	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado sviluppare semplici applicazioni per dispositivi mobili attraverso la programmazione visuale (blocchi)	Laboratorio MobileDev Libera Università di Bolzano	Utilizzo del PC, tutoring	20h	L A B O R A T O R I O D I I N F O R M A T I C A	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	20h		Verifica delle competenze durante le attività laboratoriali	Matematca	Logica, problem solving
Introduzione agli Algoritmi	Problem posing e Problem solving Cos'è un Algoritmo Correttezza e Complessità Computazionale	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado risolvere semplici problemi con l'utilizzo di algoritmi e di analizzarne la correttezza e la complessità computazionale	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	10h		Verifica scritta e verifiche orali	Matematca	Funzioni
Principi di Programmazione strutturata (top-down)	Dall'algoritmo al codice sorgente Sintassi del C/C++	Al termine del modulo l'allievo/a avrà acquisito le competenze di base per lo sviluppo di semplici programmi nel linguaggio di programmazione C/C++	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	40h		Verifica scritta, verifiche orali e di laboratorio	---	---

DOCENTE:
Gennaro IACCARINO