

**PROGRAMMA SVOLTO  
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 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 laboratoriale	20h	LABORATORIO	Attività laboratoriale	PCTO	Soft Skills
Robotica Educativa	Dispositivi di I/O Costruzione di robot Lego Mindstorm EV3 Programmazione visuale (blocchi) Storytelling Digitale con i #robot	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	25h		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	Matematca	Logica, problem solving
Introduzione alla programmazione C/C++	Linguaggi di programmazione strutturati Variabili e costanti Istruzioni IF-ELSE Cicli condizionati	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado di sviluppare semplici programmi in C/C++	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Utilizzo del PC, libri, esercizi svolti	40h		Verifica scritta e verifiche orali	Matematca, Inglese	Logica, problem solving

**DOCENTE:**  
Gennaro IACCARINO