

PROGRAMMA FINALE - ANNO SCOLASTICO 2014/2015 classe 3 L

DELLA PROF.SSA	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
Cristina Macola	INFORMATICA	3 L	Liceo Scientifico delle Scienze Applicate	2

MODULI	CONTENUTI	COMPETENZE	METODI	TEMPI	COLLEG INTER-DISC	TIPOLOGIA PROVE
1. RIPASSO E APPROFONDIMENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Componenti interne e periferiche del computer - Classificazioni del software e dei linguaggi di programmazione - Licenze per l'uso del SW - i flow chart 	Usare con precisione la terminologia specifica Valutare le prestazioni di un computer in base alle componenti Saper disegnare un flow chart	<ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali - Interazione con gli studenti - esempi ed esercizi per casa 	8 h 1° per.		<ul style="list-style-type: none"> - Somministrazione di test - Interrogazioni orali - Prove pratiche al PC - Elaborati scritti
2. LA SOLUZIONE DI PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> - Rapporto tra realtà e modello - ripasso del concetto di algoritmo - metodi e rappresentazioni delle soluzioni 	-sviluppare un procedimento risolutivo -Identificare valori di input e di output di un problema semplice -rappresentare la soluzione	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni su problemi diversi - riflessioni sul metodo - analisi dei flow chart 	4 ore 1° per.	matematica	
3. INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO C++	<ul style="list-style-type: none"> - Struttura di un programma - le variabili e i tipi semplici - istruzioni di I/O - caratteristiche del linguaggio 	- Essere in grado di scrivere, compilare, eseguire un semplice programma - individuare gli errori	<ul style="list-style-type: none"> - Esempi guidati - spiegazione delle regole di sintassi - Esercitazioni al computer - Esercizi per casa 	8 ore 1° per.		
4. AMBIENTE DI SVILUPPO GEANY	<ul style="list-style-type: none"> - Editor - Compilazione - messaggi di errore - esecuzione 	-scrivere, compilare e correggere i propri programmi	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione guidata - Esercitazioni al computer - condivisione degli errori 	4 ore 1° per.		
5. C++: STRUTTURE DI CONTROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Le condizioni - istruzione if (..) ..else ... - istruzioni cicliche - la simulazione su carta del programma 	- scrivere programmi per risolvere semplici problemi che richiedono strutture condizionali e cicliche - verificarne la correttezza sintattica e il funzionamento logico	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione di sintassi e semantica - Esercitazioni in gruppo - Esercizi per casa - Riflessioni sulle soluzioni 	30 ore 2° per.		
6. LOGICA	<ul style="list-style-type: none"> - I connettivi logici - Le tavole di verità 	- utilizzare opportunamente le condizioni composte	<ul style="list-style-type: none"> - esempi e simulazioni grafiche 	4 ore 2° per.	matematica	

Gli studenti

La docente prof.ssa Cristina Macola

Bolzano, 6/06/2015