

**PROGRAMMA PREVENTIVO - ANNO SCOLASTICO 2015/2016 classe 3L**

<b>DEL PROF.</b>	<b>DOCENTE DI</b>	<b>NELLA CLASSE/INDIRIZZO</b>	<b>ORE SETTIM.</b>
<b>Antimo Marzocchella</b>	<b>INFORMATICA</b>	<b>3 L /Liceo Scientifico delle Scienze Applicate</b>	<b>2</b>

<b>MODULI</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>METODI</b>	<b>TEMPI</b>	<b>COLLEG INTER-DISC</b>	<b>TIPOLOGIA PROVE</b>
1. RIPASSO E APPROFONDIMENTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Componenti interne e periferiche del computer</li> <li>- Classificazioni del software e dei linguaggi di programmazione</li> <li>- Licenze per l'uso del SW</li> <li>- i flow chart</li> </ul>	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"> <li>- Lezioni frontali</li> <li>- Interazione con gli studenti</li> <li>- esempi ed esercizi per casa</li> </ul>	8 h 1° per.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Somministrazione di test</li> <li>- Interrogazioni orali</li> <li>- Prove pratiche al PC</li> <li>- Elaborati scritti</li> </ul>
2. LA SOLUZIONE DI PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapporto tra realtà e modello</li> <li>- ripasso del concetto di algoritmo</li> <li>- metodi e rappresentazioni delle soluzioni</li> </ul>	-sviluppare un procedimento risolutivo -Identificare valori di input e di output di un problema semplice -rappresentare la soluzione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercitazioni su problemi diversi</li> <li>- riflessioni sul metodo</li> </ul>	4 ore 1° per.	matematica	
3. INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO C++	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Struttura di un programma</li> <li>- le variabili e i tipi semplici</li> <li>- istruzioni di I/O</li> <li>- caratteristiche del linguaggio</li> </ul>	- Essere in grado di scrivere, compilare, eseguire un semplice programma - individuare gli errori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esempi guidati</li> <li>- spiegazione delle regole di sintassi</li> <li>- Esercitazioni al computer</li> <li>- Esercizi per casa</li> </ul>	8 ore 1° per.		
4. AMBIENTE DI SVILUPPO GEANY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editor</li> <li>- Compilazione</li> <li>- messaggi di errore</li> <li>- esecuzione</li> </ul>	-scrivere, compilare e correggere i propri programmi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentazione guidata</li> <li>-Esercitazioni al computer</li> <li>-condivisione degli errori</li> </ul>	4 ore 1° per.		
5. C++: STRUTTURE DI CONTROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le condizioni</li> <li>- istruzione if (..) ..else ...</li> <li>- istruzioni cicliche</li> </ul>	-scrivere programmi per risolvere semplici problemi che richiedono strutture condizionali e cicliche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di sintassi e semantica</li> <li>- Esercitazioni in gruppo</li> <li>- Esercizi per casa</li> <li>- Riflessioni sulle soluzioni</li> </ul>	20 ore 2° per.	matematica	
6. C++: FUNZIONI ED ARRAY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funzioni e passaggio di parametri</li> <li>- gestione di array</li> </ul>	-scomporre un problema in sottoproblemi -utilizzare opportunamente le strutture dati	<ul style="list-style-type: none"> <li>-esempi</li> <li>-Esercitazioni al computer</li> <li>-Esercizi per casa</li> <li>- Riflessioni sulle soluzioni</li> </ul>	18 ore 2° per.	Matematica e fisica	

Bolzano, 10/10/2015

Il docente prof Antimo Marzocchella