

PROGRAMMA FINALE - ANNO SCOLASTICO 2015/2016 classe 3I

DEL PROF.	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
Oculisti Elisabetta	INFORMATICA	3 I	LSSA	3

MODULI	CONTENUTI	COMPETENZE	METODI	TEMPI	TIPOLOGIA DELLE PROVE
1. APPROFONDIMENTI E RIPASSO SU COSTRUZIONE FLOW CHART	- Ripasso delle principali funzioni dei flow chart	Essere in grado di sviluppare un processo in modo logico e analitico	- Esercitazioni in classe con esercizi, eventualmente guidate	8 h	- Lavoro singolo o di gruppo
2. APPROFONDIMENTI SULLA STRUTTURA DELLA MEMORIA DEL COMPUTER	- Memorizzazione dei dati - Spazio occupato - Numeri in singola e doppia precisione	Saper scegliere la dimensione delle variabili necessarie	- Esercitazioni pratiche al calcolatore	6 ore	
3. PRIMI CONCETTI SUL LINGUAGGIO C++	- Assegnazioni - Strutture in sequenza input/output	- Saper costruire programmi in C++ partendo da semplici algoritmi	- Esercitazioni pratiche al calcolatore	8h	- Lavoro singolo o di gruppo
4. PROGRAMMAZIONE IN C++	- Strutture di selezione (IF, SWITCH) - Selezione nidificate - Cicli (DO..WHILE, WHILE, FOR) - Gestione array monodimensionali - Funzione Random.	Conoscere i concetti teorici legati alle funzionalità del C+ +. Conoscere la sintassi e la semantica dei costrutti del C+ +. Saper realizzare, compilare, eseguire e correggere semplici programmi in C++ con gli strumenti di sviluppo a disposizione degli studenti.	Esercitazioni pratiche al calcolatore	38 h	