

**PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA
INFORMATICA
Anno Scolastico 2016-2017
CLASSE 2 L**

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Algoritmi	Analisi di un problema Applicazione dei diagrammi di flusso Linguaggi di Programmazione	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di riconoscere un linguaggio di programmazione	Lezioni frontali e ricerche online	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	5h	L a b o r a t o r i o I n f o r m a t i c a	Verifica scritta e verifiche orali	Matematica	Problem Solving
HTML	Il browser ed il suo utilizzo Protocollo "http" Il linguaggio HTML Immagini e file multimediali Moduli (FORM) per l'interazione Fogli di stile (CSS)	Al termine del modulo lo studente sarà in grado scrivere semplici pagine web statiche con fogli di stile (CSS) e moduli interattivi	Lezioni frontali, ricerche online, ed esercitazioni pratiche	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	30h		Verifica scritta e verifiche orali e di laboratorio	Disegno	Layout e stile grafico
Programmazione	Programmazione Visuale Scratch e BYOB Esempi implementativi	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di realizzare semplici programmi utilizzando l'ambiente di sviluppo visuale BYOB	Lezioni frontali, ricerche online, ed esercitazioni pratiche	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	20h		Verifica scritta e verifiche orali e di laboratorio	---	---
Robotica	Funzionamento Mindstorm NXT Esempi implementativi	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di realizzare semplici implementazioni di Robot (Lego), attraverso un linguaggio di programmazione visuale	Lezioni frontali, ricerche online, ed esercitazioni pratiche	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	10h		Verifica scritta e verifiche orali	---	---

DOCENTE:
Gennaro IACCARINO