

PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA
"INFORMATICA"
Anno Scolastico 2017/2018
CLASSE 3I

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Progettazione di algoritmi	Analisi e modello di un problema Pseudocodice Diagramma a blocchi Strutture di controllo	Essere in grado di codificare la soluzione di un problema usando un linguaggio formale	Lezioni frontali, ricerche online ed esercitazioni pratiche	Appunti e risorse online	10		Scritte, orali e pratiche	-	
Introduzione alla programmazione	Il linguaggio C/C++ Variabili e operazioni di Input/Output Operatori aritmetici	Essere in grado realizzare semplici programmi usando variabili, operatori aritmetici e operazioni di I/O	Lezioni frontali, ricerche online e esercitazioni pratiche	Libro di testo, appunti, risorse online e utilizzo del computer	15			-	
Strutture di controllo in C/C++	Sequenza Operatori di relazione e logici Selezione Iterazione	Essere in grado di implementare la soluzione di un problema usando le strutture di controllo	Lezioni frontali, ricerche online e esercitazioni pratiche	Libro di testo, appunti, risorse online e utilizzo del computer	25			-	
Funzioni, array e dati strutturati	Funzioni e ricorsione Array Stringhe	Essere in grado di scrivere funzioni semplici e ricorsive, saper operare con i vettori e le stringhe	Lezioni frontali, ricerche online e esercitazioni pratiche	Libro di testo, appunti, risorse online e utilizzo del computer	20			Matematica	Utilizzo di funzioni matematiche per comprendere il concetto di ricorsione

IL DOCENTE:
C. Salvatore INGUANTA