

**PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA  
TECNOLOGIE INFORMATICHE  
Anno Scolastico 2019-2020  
CLASSE 3 I**

CONTENUTI			METODOLOGIE					COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Introduzione agli Algoritmi	Problem posing e Problem solving Algoritmi in linguaggio naturale Correttezza e complessità computazionale	Al termine del modulo l'allievo/a sarà in grado risolvere semplici problemi con l'utilizzo di algoritmi e di analizzarne la correttezza e la complessità computazionale	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	20h	L A B O R A T O R I O	Verifica scritta e verifiche orali	Matematca	Logica e funzioni
Principi di Programmazione strutturata (top-down)	Dall'algoritmo al codice sorgente Sintassi del C/C++ Ambiente di sviluppo e compilatore Realizzazione di materiali di supporto al codice	Al termine del modulo l'allievo/a avrà acquisito le competenze di base per lo sviluppo di semplici programmi nel linguaggio di programmazione C/C++	Lezioni frontali e attività di laboratorio	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	40h		Verifica scritta, verifiche orali e di laboratorio	---	---

**DOCENTE:**  
Gennaro IACCARINO