

**PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA
INFORMATICA
Anno Scolastico 2015-2016
CLASSE 3F**

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Teoria degli Algoritmi	Definizione di Algoritmo Correttezza e complessità Calcolo combinatorio (cenni)	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di definire un algoritmo per la risoluzione di un problema, analizzarne la correttezza e la complessità, riconoscere la soluzione ottimale.	Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	25h		Verifica scritta, di laboratorio, ed orali	Matematica	Applicazione pratica di concetti matematici
Linguaggi di Programmazione	Tipologie di linguaggi Linguaggi compilati ed interpretati Utilizzo del compilatore	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di utilizzare ambienti di programmazione C/C++, sarà in grado di compilare i programmi in linguaggio sorgente ed interpretare gli errori indicati dal compilatore	Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche	Appunti, libro di testo, utilizzo del PC	10h		Verifica scritta e verifiche orali	Inglese	Utilizzo di terminologia in lingua inglese
Programmazione Strutturata C/C++	Sintassi Strutture dati semplici e complesse Gestione dei file Ricorsione	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di implementare le funzioni necessarie alla realizzazione di programmi in C/C++	Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	100h		Verifica scritta, di laboratorio, ed orali	Inglese	Utilizzo di terminologia in lingua inglese
Programmazione Object Oriented C++	Programmazione O.O. Classi e metodi Implementazioni standard	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di programmare in C++ secondo il paradigma Object Oriented	Lezioni frontali, ricerche online, ed esercitazioni pratiche	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	50h		Verifica scritta, di laboratorio, ed orali	Matematica	Modellazione
Programmazione su Reti	Reti e Grafi Protocolli di comunicazione Applicazioni Client/Server Sicurezza	Al termine del modulo lo studente sarà in grado scrivere sempli applicazioni client-server in C/C++	Lezioni frontali, ricerche online, ed esercitazioni pratiche	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	25h		Verifica scritta, di laboratorio, ed orali	Sistemi e Reti	Applicazioni pratiche di concetti teorici

DOCENTI:
Gennaro IACCARINO
Mario D'ANTONIO