

**PROGRAMMA PREVENTIVO - ANNO SCOLASTICO 2015/2016 classe 3E**

<b>DEL PROF.</b>	<b>DOCENTE DI</b>	<b>NELLA CLASSE</b>	<b>INDIRIZZO</b>	<b>ORE SETTIM.</b>
Oculisti Elisabetta	INFORMATICA	3 E	INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI	7

MODULI	CONTENUTI	COMPETENZE	METODI	TEMPI
1. LA SOLUZIONE DI PROBLEMI	- rapporto tra realtà e modello - l'algoritmo: proprietà	Identificare valori di input e di output di un problema semplice - sviluppare un procedimento risolutivo	- Esercitazioni in classe con esercizi, eventualmente guidate	8 h l per.
2. AMBIENTE DI SVILUPPO GEANY	- Editor - Compilazione - messaggi di errore - esecuzione	- Scrivere, compilare e correggere i propri programmi - Confronto con compilatori diversi: Anjuta e DEV C++	- Esercitazioni pratiche al calcolatore	4 h l per.
3. LINGUAGGIO C++	- Struttura di un programma - le variabili e i tipi semplici - istruzioni di I/O - caratteristiche del linguaggio	Essere in grado di scrivere un semplice programma - individuare gli errori	- Esercitazioni pratiche al calcolatore	15 h l per.
4. C++: STRUTTURE DI CONTROLLO	Le condizioni: connettivi logici e tavole di verità - istruzione if (...) ..else ... - istruzioni cicliche	- utilizzare le istruzioni per risolvere problemi che richiedono strutture condizionali e cicliche	- Esercitazioni pratiche al calcolatore	38 h l per

<b>MODULI</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>METODI</b>	<b>TEMPI</b>
5. STRUTTURE DATI: GLI ARRAY	Definizione e utilizzo - uso di array paralleli o con indici diversi - algoritmi classici sugli array	- Utilizzare opportunamente le strutture dati - creare una buona interfaccia utente	Esercitazioni pratiche	28 h II per.
6. LE FUNZIONI, LA SCOMPOSIZIONE IN SOTTOPROBLEMI E I PARAMETRI	- Sintassi delle funzioni - visibilità delle variabili - modalità di passaggio dei parametri	- Scomporre un problema in sottoproblemi - ottimizzare il codice - realizzare programmi con menu	Esercitazioni pratiche	21 h II per.
7. I LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE	Classificazioni - paradigmi di programmazione - evoluzione	- Conoscere alcuni aspetti dei diversi linguaggi	Esercitazioni pratiche	8 h II per.
8. I FORM E I LINGUAGGI PER IL WEB: JAVASCRIPT	- Gli oggetti delle pagine web negli script: - alcuni attributi e alcuni metodi; - le variabili - semplici pagine con effetti gestiti da Javascript	Scrivere form - Scrivere semplici script Javascript - gestione di oggetti ed eventi	Esercitazioni pratiche	28 h II° per.