

COMPETENZE FISSATE DALLA NORMATIVA:			
<input type="checkbox"/> <i>identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti</i>			
<input type="checkbox"/> <i>applicare i principi e gli strumenti della programmazione analizzandone i risultati</i>			
<input type="checkbox"/> <i>riconoscere i diversi modelli organizzativi aziendali, documentare le procedure e ricercare soluzioni efficaci rispetto a situazioni date</i>			
<i>ABILITA' DA SVILUPPARE</i>	<i>CONOSCENZE/CONTENUTI ESSENZIALI</i>	<i>MODALITÀ DI RILEVAZIONE/VERIFICA (INDICATIVE)</i>	<i>METODI E STRUMENTI DI INSEGNAMENTO (INDICATIVI)</i>
<p>Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi</p> <p>Conoscere le strutture fondamentali della programmazione</p>	<p><i>Concetto di variabile (definizione e tipologie)</i></p> <p><i>Le strutture di controllo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <i>sequenza</i> <input type="checkbox"/> <i>selezione (semplice e nidificata)</i> <input type="checkbox"/> <i>ripetizione (pre condizionale, post condizionale, enumerativa)</i> <p><i>I vettori monodimensionali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <i>dichiarazione e controllo della dimensione</i> <input type="checkbox"/> <i>caricamento</i> <input type="checkbox"/> <i>calcolo del valore minimo, massimo e medio</i> <input type="checkbox"/> <i>ordinamento</i> <input type="checkbox"/> <i>ricerca</i> 	<p>Verifiche teoriche strutturate</p>	<p>Lezioni frontali in classe con l'ausilio della lim e di presentazioni create dal docente</p>

<p>Implementare algoritmi con diversi stili di programmazione e idonei strumenti software</p> <p>Saper utilizzare l'ambiente grafico e di sviluppo di un linguaggio di programmazione</p>	<p>Caratteristiche ed ambiente di programmazione del linguaggio prescelto.</p> <p>Classi e oggetti Interfaccia grafica per l'utente</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Etichette e pulsanti <input type="checkbox"/> Caselle e aree di testo <input type="checkbox"/> Caselle combinate e caselle di controllo <input type="checkbox"/> I menú <p>Gestione degli eventi Tipi di dati e dichiarazione delle variabili La gestione dell'input/output</p> <p>Le strutture di controllo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Selezione semplice <i>Selezione nidificata</i> <input type="checkbox"/> <i>Cicli</i> 	<p>Verifiche pratiche individuali in laboratorio</p>	<p>Lezioni in laboratorio con l'ausilio del videoproiettore e della rete per condividere testi di esercizi, soluzioni di compiti assegnati ed esercitazioni degli studenti</p> <p>Lavori di gruppo</p>
<p>Saper sviluppare un progetto</p>	<p>Metodologia Top-Down per l'organizzazione del codice in sottoprogrammi</p> <p>Le funzioni (definizione e chiamata di funzione)</p>	<p>Verifiche teorico/pratiche</p>	<p>Lezioni in laboratorio con l'ausilio del videoproiettore e della rete per condividere testi di esercizi, soluzioni di compiti assegnati ed esercitazioni degli studenti</p> <p>Lavori di gruppo</p>