

Informatica
Classe 4° BL
Prof. Umberto Sante

Programmazione annuale

OBIETTIVI DELLA MATERIA

- Comprendere i principali fondamenti della struttura e del funzionamento di un calcolatore
- Comprendere i fondamenti della codifica binaria dell'informazione
- Saper sviluppare algoritmi per la soluzione di semplici problemi
- Imparare le basi della programmazione C
- Conoscere, comprendere e analizzare il funzionamento della rete Internet
- Saper scrivere in linguaggio HTML ed implementare un sito web

METODOLOGIE E STRUMENTI DIDATTICI

- Lezioni frontali
- Svolgimento di esercizi in classe e in laboratorio
- Saranno distribuite dispense prodotte dal docente e verranno stati segnatali materiali utili presenti su Internet.

TIPOLOGIE DI VERIFICA

- Test con domande a risposta multipla e a risposta aperta.
- Interrogazioni orali
- Esercitazioni di laboratorio

CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Si applicano i criteri approvati dal Collegio docenti. Gli studenti verranno valutati in base ai risultati di test e verifiche, ma anche in base alla partecipazione alle attività proposte e al comportamento tenuto durante le lezioni.

Ove necessario saranno forniti agli studenti gli strumenti compensativi/dispensativi, come schemi logici, mappe concettuali e supporto di strumenti elettronici (calcolatrice, computer), riduzione del numero di esercizi

Argomento	Scansione temporale
<p>Il linguaggio C e il software DEV C</p> <p>Conoscenze Le varie tipologie di dati e il loro utilizzo in C/C++; le istruzioni e le parole chiave; concetto di variabile e costante. Conoscere gli elementi di base di un algoritmo e saperli tradurre in un linguaggio di programmazione (cicli, condizioni, ecc...= Il funzionamento di una Ide per la programmazione</p> <p>Competenze Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi. Acquisire la padronanza di strumenti dell'informatica</p> <p>Abilità Saper utilizzare il programma DEV C++ per la realizzazione di un algoritmo che risolva un problema assegnato</p>	<p>Ottobre – Febbraio</p>
<p>Il WEB e il linguaggio HTML</p> <p>Conoscenze Definizione di linguaggi lato client, linguaggio di markup. Differenza tra html e css. Sintassi di base di HTML: Tag semantici: header, action, section, footer, nav, em, strong. Form: tag input, form, label Sintassi di base del CSS: selettori (classe, id, tag, tutto, pseudoselettori) Il box model Sintassi Javascript Gestione degli eventi di javascript definizione di funzioni metodo getElementById, attributo innerHTML.</p> <p>Competenze Saper strutturare una pagina web statica. Saper utilizzare le proprietà dei tag. Utilizzo delle caratteristiche grafiche di una pagina web Saper impostare gli aspetti grafici di una pagina. Saper modificare in modo dinamico alcuni aspetti della grafica (cambio di immagine, di colore). Gestione dei dati inseriti in un form.</p> <p>Abilità' Realizzare la struttura di semplici pagine statiche con i tag principali. Realizzazione di form con campi di input. Utilizzo di colori e distribuzione degli elementi efficace nella pagina web Realizzare pagine con una buona impostazione grafica Realizzare semplici pagine modificate in modo dinamico sulla base delle azioni dell'utente</p>	<p>marzo-giugno</p>