

RMTD67500X *Amministrazione, Finanza e Marketing - Sistemi Informativi Aziendali*
RMTN8V500Q *Turismo*
RMTL08500Q *Costruzioni, Ambiente e Territorio*
RMTAPV5005 *Agraria, Agroalimentare e Agroindustria*
RMTFNG5000 *Sistema Moda "Micol Fontana"*
RMPSRP5006 *Liceo Scientifico Sportivo Internazionale "Mario Grottanelli"*

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE ANNO SCOLASTICO 2020/2021

MATERIA:	INFORMATICA	CLASSE	3^A
DOCENTE:	U.Carolini	INDIRIZZO*	AFM

*

Moduli	Conoscenze	Competenze e capacità	Attività didattica	Strumenti	Tipologia verifiche	Tempi (ore)
MODULO 1 - INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA	Hardware e Software; Il ciclo di elaborazione dell'informazione; Il sistema operativo e il software applicativo; Organizzazione dei dati; Figure professionali.	Acquisire le conoscenze relative all'hardware, ai sistemi, al software e ai dati; conoscere il ruolo delle persone che operano nel campo dell'informatica.	Lezioni frontali	Testo in adozione Schede di lavoro	Orali Questionari a domande aperte e/o a scelta multipla	8

RMTD67500X *Amministrazione, Finanza e Marketing - Sistemi Informativi Aziendali*
RMTN8V500Q *Turismo*
RMTL08500Q *Costruzioni, Ambiente e Territorio*
RMTAPV5005 *Agraria, Agroalimentare e Agroindustria*
RMTFNG5000 *Sistema Moda "Micol Fontana"*
RMPSRP5006 *Liceo Scientifico Sportivo Internazionale "Mario Grottanelli"*

MODULO 2 – LE BASI DI DATI	L'organizzazione delle basi di dati; Archiviazione strutturata e non strutturata dei dati; Carattere, campi, record, file; Organizzazione degli archivi; I database.	L'organizzazione delle basi di dati; Archiviazione strutturata e non strutturata dei dati; Carattere, campi, record, file; Organizzazione degli archivi; I database.	Lezioni frontali	Testo in adozione Schede di lavoro	Orali Questionari a domande aperte e/o a scelta multipla	13
MODULO 3 - LA PROGRAMMAZIONE	Metodi di programmazione; Gli algoritmi; La programmazione strutturata a blocchi; La progettazione del programma; La codifica del programma	I metodi di programmazione; Gli algoritmi; La programmazione strutturata a blocchi; La progettazione del programma; La codifica del programma	Lezioni frontali	Testo in adozione Schede di lavoro	Orali e Pratici sviluppo di programmi disegno di diagrammi a blocchi	15
MODULO 4 - IL LINGUAGGIO (C++)	Le istruzioni; L'immissione e l'emissione di dati; La somma dei dati; Diramazioni (decisioni), cicli (iterazione).	Le istruzioni ambiente C++ L'immissione e l'emissione di dati; La somma dei dati; Diramazioni (decisioni), cicli (iterazione)	Lezioni frontali e lezione in laboratorio	Testo in adozione Schede di lavoro Attrezzature Laboratorio di informatica	Orali e Pratici sviluppo di programmi	15
MODULO 5 LINGUAGGIO HTML	Contenuto di una pagina HTML; Elenchi e gestione di tabelle; I moduli e i Frame. Definire una pagina Web utilizzando le pagine di stile	Costruzione di pagine HTML in ambiente Web Impostare pagine dinamiche e statiche	Lezioni frontali e lezione in laboratorio	Testo in adozione Schede di lavoro Attrezzature Laboratorio di informatica	Orali e Pratici sviluppo di programmi	15