



COMPLESSO SCOLASTICO INTERNAZIONALE

## GIOVANNI PAOLO II

*Programma Annuale*

**ISTITUTO:** Liceo Scientifico sezione Scienze Applicate

**CLASSE:** III

**MATERIA:** Informatica

Modulo n° 1	Contenuti Cognitivi
<b>Elementi di programmazione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Gli algoritmi e i diagrammi di flusso</li><li>○ Le strutture sequenziali e iterative</li><li>○ Introduzione ai linguaggi di programmazione</li><li>○ Compilatori e interpreti</li><li>○ L'ambiente di sviluppo Dev C/C++</li></ul>
Modulo n° 2	Contenuti Cognitivi
<b>Il linguaggio di programmazione C/C++</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ La sintassi del linguaggio C/C++</li><li>○ Utilizzo delle librerie standard I/O</li><li>○ I tipi di dati semplici: int, double, long, float, char</li><li>○ Le strutture IF ..else</li><li>○ La struttura switch case</li><li>○ Il ciclo for e while</li><li>○ Gli array</li><li>○ Le matrici</li><li>○ Applicazioni e progetti</li></ul>
Modulo n° 3	Contenuti Cognitivi
<b>Le reti di calcolatori</b>	<div>□</div> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Le reti di calcolatori: definizione</li><li>○ Classificazione delle reti di calcolatori: reti LAN e WAN</li><li>○ Architetture client-server</li><li>○ I principali mezzi trasmissivi</li><li>○ La tecnologia ISDN e ADSL</li><li>○ Le topologie di reti: bus, anello, stella</li><li>○ Il protocollo TCP/IP</li></ul>

Modulo n° 4	Contenuti Cognitivi
<b><i>Il linguaggio HTML</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Il linguaggio HTML</i></li> <li>○ <i>La formattazione</i></li> <li>○ <i>Introduzione di immagini</i></li> <li>○ <i>Le tabelle, i link e i form</i></li> <li>○ <i>I frame</i></li> <li>○ <i>L'ambiente di sviluppo SeaMonkey</i></li> <li>○ <i>Progettazione di un sito web</i></li> </ul>

