

<b>210-A</b> Ed. 2 del 20/04/2010		<b>ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"</b>		Data 29/10/15	Revisione n° .....
<b>SCHEMA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA</b>					
<b>MATERIA INFORMATICA</b>		<b>CORSO DI STUDI</b>		<b>CLASSI</b>	
<b>ORE ANNUALI N°:66</b>		<b>L.S. delle scienze applicate</b>		<b>QUARTE</b>	
<b>1^ QUADRIMESTRE</b>	<b>TITOLO U.D.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b> Contenuti che lo studente deve acquisire	<b>COMPETENZE</b> Che cosa lo studente deve saper fare	<b>N° ORE</b>
	1. Conoscere un la programmazione ad oggetti	Parallelismo fra oggetti del mondo reale e quelli della programmazione OOP	Conoscere le proprietà fondamentali della OOP: Incapsulamento, Ereditarietà, Polimorfismo	Realizzazione di semplici programmi con il Linguaggio C#	14
	Programmazione Grafica (GUI)	Saper realizzare semplici programmi in C#	Applicazioni della programmazione a oggetti in un ambiente a finestre	Saper realizzare semplici programmi in C#	12

<b>2^ QUADRIMESTRE</b>	<b>TITOLO U.D.</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b> Contenuti che lo studente deve acquisire	<b>COMPETENZE</b> Che cosa lo studente deve saper fare	<b>N° ORE</b>
	3. Progetto di un database	Saper progettare la base dati di un'applicativo	Modello ER	Utilizzare il programma Access per realizzare tabelle e relazioni	20
	4. Linguaggio SQL	Saper impostare query all'interno di un database	Linguaggio SQL	Saper scrivere query in ambiente Access	20