

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA declinate negli ASSI CULTURALI

IMPARARE AD IMPARARE

- riorganizzare, integrare, rielaborare personalmente gli appunti mediante tecniche di organizzazione logica degli stessi (schemi, tabelle, grafici, mappe concettuali, uso di software)
- razionalizzare l'uso del tempo dedicato allo studio e ai compiti
- comprendere testi di varia tipologia relativi ai vari ambiti di studio
- partecipare attivamente a tutte le attività didattiche proposte con il massimo di consapevolezza e autonomia
- cogliere gli input esterni (informazione e formazione), contestualizzarli e dare loro significato
- lavorare in gruppo e condividere azioni e procedure
- produrre una propria autovalutazione, riflettere sulla propria preparazione anche stabilendo confronti con i compagni

PROGETTARE

- identificare e definire il compito operativo assegnato
- analizzare le variabili e le opportunità per ricercare le possibili soluzioni
- elaborare le linee d'azione ed assumere decisioni
- applicare dati, regolamenti, altre esperienze con modalità sistematica

COMUNICARE

- usare i diversi codici disciplinari (scritti, verbali, grafici e multimediali) nei vari ambiti (descrittivo, teorico, tecnico, matematico, scientifico, pratico)

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

cogliere collegamenti e relazioni di analogia/differenza, causa/effetto, varianza/invarianza in un fenomeno/problema/argomento/contesto.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici ed algoritmici per affrontare situazioni problematiche elaborando opportune soluzioni.</p> <p>Sviluppare applicazioni informatiche per reti locali o servizi a distanza.</p> <p>Scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali.</p> <p>Gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della qualità e della sicurezza.</p> <p>Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.</p>	<p>Modellazione in OOP</p> <p>Programmazione ad oggetti</p> <p>Principali strutture dati e loro implementazione</p> <p>Programmazione guidata agli eventi e interfacce grafiche</p> <p>Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.</p> <p>Normative di settore nazionale e comunitaria sulla sicurezza .</p>	<p>Saper risolvere problemi mediante modelli OOP (diagrammi della classi UML)</p> <p>Progettare e realizzare applicazioni informatiche secondo il paradigma ad oggetti</p> <p>Scegliere il tipo di organizzazione dei dati più adatto a gestire le informazioni in una situazione data.</p> <p>Progettare e realizzare applicazioni informatiche.</p> <p>Conoscere e saper scegliere gli strumenti software più idonei.</p> <p>Progettare e realizzare interfacce utente.</p>