

INFORMATICA

PROGRAMMAZIONE CLASSE QUARTA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1

STRUMENTI E TECNICHE PER IL WEB

1. Internet e il World Wide Web.
 - a. Modello client/server.
 - b. Fasi di progettazione di un sito web.
 - c. CMS (Content Management System).
 - d. Sicurezza e copyright nel web.
2. Il linguaggio HTML.
 - a. Scrittura e visualizzazione dei documenti HTML.
 - b. Tag e attributi HTML.
 - c. Struttura logica delle pagine HTML.
 - d. Paragrafi, titoli, elenchi, collegamenti ipertestuali, immagini.
 - e. Inserimento di audio e video.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2

LINGUAGGIO CSS E XML

1. Il linguaggio CSS.
 - a. Fogli di stile CSS e dichiarazione delle regole.
 - b. I selettori.
 - c. Regole di stile in cascata e in sequenza.
 - d. Classi e pseudo-classi.
 - e. Progettazione del layout.
2. La rappresentazione dei dati strutturati: XML.
 - a. I linguaggi di markup.
 - b. Il linguaggio XML e i tag.
 - c. La struttura dei documenti XML.
 - d. Tipi di elementi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3

PROGRAMMAZIONE LATO CLIENT: IL LINGUAGGIO JAVASCRIPT

1. Web dinamico.
 - a. Le pagine web dinamiche.
 - b. Web dinamico lato client.
2. Il linguaggio Javascript.
 - a. Caratteristiche di Javascript.
 - b. Variabili.
 - c. Condizione e iterazione.
 - d. Funzioni.
 - e. Gestione eventi e modifica elementi HTML.
 - f. Elaborazione dati di un Form.

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE QUARTA

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1 STRUMENTI E TECNICHE PER IL WEB

1. Internet e il World Wide Web.
 - a. Modello client/server.
2. Il linguaggio HTML.
 - a. Scrittura e visualizzazione dei documenti HTML.
 - b. Tag e attributi HTML.
 - c. Struttura logica delle pagine HTML.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2 LINGUAGGIO CSS E XML

1. Il linguaggio CSS.
 - a. Fogli di stile CSS e dichiarazione delle regole.
 - b. I selettori.
 - c. Regole di stile in cascata e in sequenza.
2. La rappresentazione dei dati strutturati: XML.
 - a. I linguaggi di markup.
 - b. Il linguaggio XML e i tag.
 - c. La struttura dei documenti XML.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3 PROGRAMMAZIONE LATO CLIENT: IL LINGUAGGIO JAVASCRIPT

1. Web dinamico.
 - a. Le pagine web dinamiche.
 - b. Web dinamico lato client.
2. Il linguaggio Javascript.
 - a. Caratteristiche di Javascript.
 - b. Variabili.
 - c. Condizione e iterazione.
 - d. Funzioni.
 - e. Gestione eventi e modifica elementi HTML.