

7. PIANO E CONTENUTO DEL MODULO

C, C++ E C#



Versione 1.0

1. PIANO DEL MODULO

Piano del Modulo	
Titolo del modulo	INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE C
Durata	1,5 ore (90 minuti)
Obiettivi di apprendimento	Al termine di questo modulo, i partecipanti potranno di: - Capisci cos'è C e perché è importante. - Scrivi un programma semplice in C (input, process, output). - Riconosci variabili e tipi di dati. - Spiega come funzionano le istruzioni passo dopo passo in C.
Piano di lezione	C Modulo di Formazione per Giovani Sordi Durata: ~90 minuti (introduzione + 2 blocchi pratici + conclusione) 0. Benvenuto e Preparazione (Introduzione) — 10 minuti ■ Obiettivo: Introdurre C e il suo utilizzo nei sistemi. ■ Punto principale da trattare: C è la base di molte lingue moderne. ■ Attività: Mostra foto di bancomat, auto, telefoni – tutti spesso usano la C.

Piano del Modulo	
	📌 Metodologia di insegnamento: diapositive visive, spiegazione della lingua dei segni. 1. Ottenere dati — 15 minuti 📌 Obiettivo: Imparare le funzioni di input/output. 📌 Main Point to Cover: <code>printf</code> (output) e <code>scanf</code> (input). 📌 Esempio di demo: Chiedi l'età, stampa il risultato. 📌 Attività: Scrivi il programma "Hello [nome]". 📌 Metodologia di insegnamento: Codice insieme a diagrammi. 2. Modifica Dati in Sicurezza — 20 minuti 📌 Obiettivo: Lavorare con le variabili. 📌 Punto principale da ripercorrere: interi, float, carattere. 📌 Esempio di demo: Aggiungi due numeri. 📌 Attività: Gli studenti modificano i numeri e il ricalcolo. 📌 Metodologia dell'insegnamento: pratica guidata, supporto tra pari.
Materiali Necessari	Laptop, proiettore, materiali con semplici esempi di codice.

2. CONTENUTO DEL MODULO

Contenuto	Descrizione	Contenuto
Contenuto della lezione	Termini digitali chiave:	Termini digitali chiave:  Variabile  Input / Output  Tipo di dato  Bug
Riassunto video	Link su Youtube	Fondamenti della programmazione C – Sottotitolati - https://www.youtube.com/watch?v=KJgsSFOSQv0
Attività		Analogia reale: Scrivi un algoritmo per "Fare il tè" in C (input = acqua, bustina di tè; processo = bollitura; output = tè).
Valutazione	Quiz	1. Cosa fa printf? A. Legge l'input B. Mostra l'output  C. Salva i dati D. Interrompe il programma 2. A cosa serve %d ? A. Testo (stringa) B. Numeri decimali (interi)  C. Caratteri (lettere) D. Colori

Contenuto	Descrizione	Contenuto
		3. Quale parte è "input"? R. main() B. printfC. scanf ☒ D. ritorno 0; 4. Cosa succede se il codice ha un bug? R. Funziona più veloceB. Dà il risultato ☒ sbagliato C. Diventa più sicuro. Scompare 5. Ordine corretto in un algoritmo? A. Output → processo → InputB. Processo → Input → Output C. Input → Processo → Output ☒ D. Input → Output → Processo

3. PIANO DEL MODULO

Piano del Modulo	
Titolo del modulo	INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE IN C++
Durata	1,5 ore (90 minuti)

Piano del Modulo	
Obiettivi di apprendimento	Al termine di questo modulo, i partecipanti potranno di: • Comprendi C++ come evoluzione di C. • Usa <code>cin</code> e <code>cout</code> per input/output. • Riconosci classi e oggetti. • Scrivi un piccolo programma in C++.
Piano di lezione	C++ Modulo di Formazione per Giovani Sordi Durata: ~90 minuti (introduzione + 2 blocchi pratici + conclusione) 0. Benvenuto e Preparazione (Introduzione) — 10 minuti 📌 Obiettivo: Spiegare il C++ nei giochi/app. 📌 Punto principale: Aggiunge la programmazione orientata agli oggetti. 📌 Attività: Mostra screenshot dei videogiochi. 📌 Metodologia: Visiva + storia. 2. Ottenere dati — 15 minuti 📌 Obiettivo: Usa <code>cin/cout</code>.

Piano del Modulo	
	■ Esempio di demo: Chiedi nome, stampa saluto. ■ Attività: Confronta due numeri. ■ Metodologia: diagramma input/output. 2. Modifica Dati in Sicurezza — 20 minuti ■ Obiettivo: Imparare sugli oggetti. ■ Esempio di demo: Classe "Car" con funzione modello e guida. ■ Attività: Crea la classe "Studente". ■ Metodologia: Analogia del gioco di ruolo (tessera studente).
Materiali Necessari	Laptop, proiettore, simboli del diagramma di flusso.

4. CONTENUTO DEL MODULO

Contenuto	Descrizione	Contenuto
Contenuto della lezione	Termini digitali chiave:	Termini digitali chiave: ■ Variabile - Classe ■

Contenuto	Descrizione	Contenuto
		🎬 Oggetto 🎬 Input/Output
Riassunto video	Link su Youtube	Nozioni di base in C++ – Sottotitolati - https://www.youtube.com/watch?v=vLnPwxZdW4Y
Attività		Scenario: "Progetta un algoritmo per il sistema di frequenza scolastica in C++."
Valutazione	Quiz	1. cin significa? A. Output B. Input ✓ C. Variabile. Funzione 2. cout significa? A. Input B. Loop C. Output ✓ Classe D 3. Cos'è una classe? R. Un tipo di variabile B. Modello/progetto per oggetti ✓ C. Funzione D. Un bug

Contenuto	Descrizione	Contenuto
		4. Dove viene spesso usato C++? A. Ricette di cucinaB. Giochi ☒ C. Editing di testoD. Musica 5. Ordine corretto in un algoritmo? A. Uscita → Input → ProcessB. Input → Processo → Uscita ☒ C. Processo → Uscita → InputD. Processo di Input → Output →

5. PIANO DEL MODULO

Piano del Modulo	
Titolo del modulo	INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE IN C#
Durata	1,5 ore (90 minuti)
Obiettivi di apprendimento	Al termine di questo modulo, i partecipanti potranno di: - Capire C# e il suo legame con Microsoft e Unity. - Usa <code>Console.WriteLine</code> e <code>Console.ReadLine</code>. - Applicare variabili e condizioni semplici. - Scrivi un semplice programma in C#.
Piano di lezione	C#

Piano del Modulo	
	Modulo di Formazione per Giovani Sordi Durata: ~90 minuti (introduzione + 2 blocchi pratici + conclusione) 0. Benvenuto e Preparazione (Introduzione) — 10 minuti ■ Obiettivo: Presentare C# come lingua moderna. ■ Punto principale: Usato in Office, Skype, Unity. ■ Attività: Mostra i loghi delle app. ■ Metodologia: basata su immagini. 3. Ottenere dati — 15 minuti ■ Obiettivo: Esercitarsi in input/output. ■ Esempio di demo: Chiedi il colore preferito. ■ Attività: Chiedi l'età, stampa il risultato. ■ Metodologia: Code-along. 2. Modifica Dati in Sicurezza — 20 minuti ■ Obiettivo: Utilizzare <code>se</code> le condizioni. ■ Esempio di demo: Controlla se il numero > 5. ■ Attività: Checker pari/dispari. ■ Metodologia: Codifica guidata.

6. CONTENUTO DEL MODULO

Contenuto	Descrizione	Contenuto
Contenuto della lezione	Termini digitali chiave:	Termini digitali chiave: • Variabile • Condizione (se) • Ingresso/Uscita • Bug
Riassunto video	Link su Youtube	• Nozioni di base in C# – Sottotitolato - https://www.youtube.com/watch?v=GhQdlIFylQ8
Attività		Scenario: "Crea un programma che chieda la password. Se corretto → accedi; se sbagliato → errore."

Contenuto	Descrizione	Contenuto
Valutazione	Quiz	1. Console.ReadLine cosa fa? A. Output B. Input ☒ C. Loop D. Variabile 2. Console.WriteLine cosa fa? A. Input B. Uscita ☒ C. Funzione D. Classe 3. A cosa serve se usato ? A. Looping B. Prendere decisioni ☒ C. Stampare testo D. Memorizzazione dei dati 4. C# viene usato in? A. Ricette di cucina B. Giochi ☒ Unity C. Music D. Pittura 5. Ordine corretto in un algoritmo? A. Uscita → Input → Process B. Input → Processo → Uscita ☒ C. Processo → Uscita → Input D. Processo di Input → Output →