

Foglio di lavoro – Introduzione a Java

Modulo: Nozioni di base della programmazione Java

Durata: ~60 minuti

Livello: Principiante

Gruppo target: Giovani sordi che imparano a programmare e a logica

Parte 1 — Riscaldamento (Comprendere le basi)

1. Abbina la parola al significato:

Parola	Risposta	Significato
Variabile	[]	Uno strumento che traduce il tuo codice affinché il computer possa eseguirlo
Classe	[]	Una posizione di archiviazione nominata per i dati (come un numero o un testo)
System.out.println	[]	Un progetto per creare oggetti (come un progetto per una casa)
Compilatore	[]	Il comando usato per stampare testo o risultati sullo schermo

Scrivi le tue risposte (1–4): 1 → _____, 2 → _____, 3 → _____, 4 → _____

2. Cerchia la risposta corretta:

I programmatori usano Java perché è:

- A. Solo per la realizzazione di libri stampati
- B. Un linguaggio popolare per app, backend web e giochi
- C. Usato per disegnare immagini su carta

Risposta: _____

Parte 2 — Pratica: Struttura "Programmare"

```

Main.java

1 public class Main {
2
3     // This is the main method
4     public static void main(String[] args) {
5
6         // Print to the screen
7         System.out.println("Hello, World!");
8
9     }
10 }

```

Figura 1: Struttura del codice Java

Lavora in coppia. Usa l'editor online (ad esempio JDoodle) per scrivere il tuo primo programma.

Segui i passaggi seguenti per completare il codice "Saluto":

Passo	Compito	Concetto Java
1	Crea il contenitore principale per il tuo codice	classe Principale { ... }
2	Crea il punto di partenza da cui inizia il programma	Public static void main(String[] args)
3	Crea una variabile per memorizzare un nome	Nome della corda = "Maria";
4	Stampa un messaggio sullo schermo	System.out.println ("Ciao " + nome);

Completa il codice qui sotto:

Compila le parti mancanti basandoti sulla tabella sopra.

```
pubblico _____ Principale {  
    vuoto statico pubblico _____(String[] args) {  
  
        Nome della stringa = "_____"; Scrivi qui il tuo nome  
  
        System.out._____("Ciao" + nome);  
    }  
}
```

Parte 3 — Applica la tua attività di conoscenza: "Controllo logico"

Scenario: Vuoi costruire una calcolatrice semplice.

Compito: Pianificare i passaggi (algoritmo) prima di scrivere il codice.

1. Scegli un'operazione matematica:

☐ Aggiunta (+)

☐ Sottrazione (-)

☐ Moltiplicazione (*)

2. Pianifica le tue variabili:

- **Numero 1:** (ad esempio, 10) _____
- **Numero 2:** (ad esempio, 5) _____

3. Scrivi o abbozza la logica:

(Come calcolerà il programma la risposta?)

4. Sfida Bonus:

Se volessi stampare "Corretto!" se la risposta è 15, quale comando useresti?
(Suggerimento: pensa a *condizioni* come `se`)

Parte 4 — Quiz veloce

Domanda	Scegli la risposta corretta
1. Quale strumento esegue codice Java nel browser?	☐ Photoshop
	☐ JDoodle
	☐ Microsoft Word

2. Cosa permette al codice di prendere decisioni?	☐ Loop ☐ Dichiarazioni If-Else ☐ Stampante
3. Quale riga stampa correttamente il testo?	☐ <code>stampa("Ciao");</code> ☐ <code>System.out.println ("Ciao");</code> ☐ <code>eco "Ciao"</code>
4. Cos'è un "int"?	☐ Un numero intero (ad esempio, 5) ☐ Un messaggio di testo ☐ Un collegamento internet

Parte 5 — Riflessione

Cosa hai imparato oggi su Java?

Cosa ti è stato difficile (ad esempio, ricordare i punti e virgola);

Dove vedi Java usata nel mondo reale?

Nota dell'insegnante

Questo foglio di lavoro si concentra sulla **struttura sintattica e sulla logica**.

- Incoraggiare gli studenti a controllare la presenza *di punti e virgola*; alla fine delle righe (un errore comune).
- Per la Parte 2, fai eseguire il codice agli studenti su [JDoodle.com](https://jddoodle.com) per vedere il risultato immediato.