

## PROGRAMMAZIONE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

INFORMATICA

Anno scolastico 2020-21

**Classe 4E**

Docente Aneggi Alessandro

ITP D'Antoni Mario

CONTENUTI			METODOLOGIE					COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	
MODULI	UNITA DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Programmazione ad oggetti	Sintassi e programmazione a oggetti in JAVA	Comprensione e utilizzo di Classi per la scrittura del software. In particolare: ereditarietà, polimorfismo,	Lezione Frontale Esercitazioni	Proiettore Libro di testo Materiale aggiuntivo	110h	LAB.INF AULA	Verifica scritta, di laboratorio e orale	Matematica	Applicazione concetti
Interfacce Uomo Macchina	Utilizzo di UI e files in programmazione a oggetti	Capacità di progettare e realizzare semplici interfacce grafiche. Lettura o salvataggio di file.	Lezione Frontale Esercitazioni	Proiettore Libro di testo Materiale aggiuntivo	80h	LAB.INF AULA	Verifica scritta, di laboratorio e orale	Inglese	Richiami all'uso del linguaggio tecnico
Comunicazione avanzata	Realizzazione progettualità utilizzando software visto	Capacità e sviluppo di pensiero critico e analisi	Lezione Frontale Esercitazioni realistica	Materiale aggiuntivo Internet	40h	LAB.INF AULA	Verifica scritta, di laboratorio e orale	Interdisciplinare	Nozioni di varie materie per realizzare i software

Leggenda:

LAB.INF → laboratori di informatica

AULA → aula didattica classica