

**PROGRAMMAZIONE DELLA ATTIVITA' DIDATTICA  
INFORMATICA  
Anno Scolastico 2019-2020  
CLASSE 4E**

CONTENUTI			METODOLOGIE				COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI		
MODULI	UNITA' DIDATTICHE	OBIETTIVI / COMPETENZE	METODI	MEZZI	TEMPI	SPAZI	VERIFICHE	MATERIE	CONTENUTI
Programmazione Object Oriented	Sintassi del C++ Classi ed Oggetti Ereditarietà singola e multipla Strutture dati dinamiche	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di risolvere problemi attraverso la programmazione object oriented nel linguaggio di programmazione C++	Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	120h	LABORATORIO INFORMATICO	Verifica scritta, di laboratorio, ed orali	Matematica	Applicazione pratica di concetti matematici
Interfaccia Uomo-Macchina	Programmazione Java Gestione degli eventi Implementazione di finestre di dialogo Interfacce user friendly	Al termine del modulo lo studente sarà in grado di realizzare finestre di dialogo ed interfacce user friendly nel linguaggio di programmazione Java	Didattica a distanza	Appunti del docente, libro di testo, utilizzo del PC	—		Verifica scritta e verifiche orali	Inglese	Utilizzo di terminologia in lingua inglese
Comunicazione Client/Server	Socket di Berkeley Server ricorsivi ed iterativi	Al termine del modulo lo studente avrà acquisito le conoscenze di base per la programmazione clienti/server attraverso l'utilizzo dei Socket di Berkeley in C	Lezioni frontali e attività laboratoriale di "Simulazione d'Impresa"	Materiale messo a disposizione dal docente, libri di testo, Internet.	40h		Valutazione del progetto	Interdisciplinare	Nozioni interdisciplinari per la realizzazione del progetto

**DOCENTI:**  
Gennaro IACCARINO