I.T.I “E. MEDI” - San Giorgio a Cremano (Napoli)

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

**INFORMATICA Classe Quarta**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| **UDA n.1** | **Titolo:** CENNI DI PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI | |  |  |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P3,P7,P4  C1-C8  M3,M4  L3,L6 | | Che cos’è la metodologia Object-oriented | Saper definire le classi di un programma. I metodi, gli attributi. | |
| **Metodologia** | | | | |
| Lezione frontale con l’utilizzo di presentazioni  Lavori di laboratorio  scoperta guidata | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, laboratorio, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove scritte - Prova pratica laboratoriale | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| **UDA n.2** | **Titolo:** I FILE DI TESTO | |  |  |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P3,P7,P1  C1-C8  M3,M4  L1, L2, L3 | | Sapere che cos’è un file in memoria di massa  Conoscere le principali operazioni che un utente può eseguire su un file di testo  Dichiarazione in C++ di un file | Le operazioni che si possono fare su un file.  Operazioni logiche e fisiche | |
| **Metodologia** | | | | |
| Lezione frontale con l’utilizzo di presentazioni  Lavori di laboratorio  scoperta guidata | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, laboratorio, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove scritte - Prova pratica laboratoriale | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UDA n.3** | **Titolo:** IMPLEMENTAZIONE STATICA DI STRUTTURE ASTRATTE (PILA e CODA)  CONCETTO DI PUNTATORE | |  |  |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P3,P7  C1-C8  M3,M4  L1, L2, L3 | | Strutture dati astratte lineari e loro caratteristiche(pila ,coda)  Concetto di indirizzo di memoria e quindi di variabile puntatore | Distinguere i diversi tipi di strutture astratte e definire le caratteristiche delle strutture astratte | |
| **Metodologia** | | | | |
| Lezione frontale con l’utilizzo di presentazioni  Lavori di laboratorio  scoperta guidata | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, laboratorio, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove scritte - Prova pratica laboratoriale | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UDA n.4** | **Titolo:** I PUNTATORI;  STRUTTURE DINAMICHE, IMPLEMENTAZIONE IN C/C++ | |  |  |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P3,P7  C1-C8  M3,M4  L1, L2, L3 | | Liste e strutture dinamiche.  Uso di puntatori per la realizzazione delle strutture dati astratte | Utilizzare i puntatori per costruire strutture dinamiche di dati.  I puntatori utilizzati come parametri | |
| **Metodologia** | | | | |
| Lezione frontale con l’utilizzo di presentazioni  Lavori di laboratorio  scoperta guidata | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, laboratorio, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove scritte - Prova pratica laboratoriale | | | | |