

PROGRAMMA SVOLTO e INDICAZIONI PER IL RECUPERO

Docenti: Bonacina Joshua, Jessica Olgiati
Disciplina Informatica

A.S. 2025/2026
Classe 4AI

MODIFICHE ALLA PROGRAMMAZIONI INIZIALE (riportare dalla relazione finale disciplina)

1) UNITÀ' DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATE A INIZIO ANNO MA NON AFFRONTATE, CON LE RELATIVE MOTIVAZIONI

Nessuna.

2) MODIFICHE ALLE UNITÀ' DI APPRENDIMENTO AFFRONTATE E RELATIVE MOTIVAZIONI

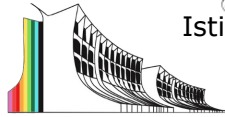
Nessuna.

CONOSCENZE / CONTENUTI SVILUPPATI

(indicare gli argomenti trattati, suddivisi per periodo. Questa parte del modulo è utilizzabile per gli studenti con insufficienza nella disciplina ed è duplicabile per gli studenti sufficienti, qualora si intenda assegnare anche a questi ultimi attività estive specifiche)

PRIMO PERIODO

<i>Argomento / Uda</i>	<i>Pagine del libro / appunti per la teoria</i>	<i>Pagine del libro / altro per gli esercizi</i>
Elementi di base, ripasso <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le classi predefinite del linguaggio - Utilizzare le variabili strutturate (Array e ArrayList) - Saper progettare una classe custom - Saper istanziare un oggetto e una collezione (Array, ArrayList) di oggetti - Gestire file di testo - Le classi Random, Scanner, Math, BigInteger, String - Classe Arrays e ArrayList - Array/arrayList di tipi primitivi e di oggetti - Classi custom - Classi standard per leggere e scrivere file 	Libro di testo paragrafi: 1.8 2.1 2.2 2.3 2.4 Dispense disponibili su piattaforma Moodle.	Esercizi su Moodle nella classe virtuale Info 4AI - 25/26 e sezione Compiti per le vacanze



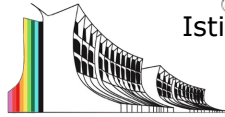
<i>Argomento / UdA</i>	<i>Pagine del libro / appunti per la teoria</i>	<i>Pagine del libro / altro per gli esercizi</i>
Ereditarietà, interfacce, espressioni lambda ed eccezioni <ul style="list-style-type: none"> - Progettare soluzioni di problemi reali utilizzando ereditarietà, classi astratte, interfacce ed espressioni lambda - Implementare soluzioni di problemi reali utilizzando ereditarietà, classi astratte, interfacce ed espressioni lambda - Saper descrivere gerarchie di classi - Ridefinire per una classe i metodi della classe Object - Gestione delle eccezioni 	Libro di testo paragrafi: 3.1 3.3 3.4 3.6 3.7 4.1 4.2 4.3 5.1 Dispense disponibili su piattaforma Moodle.	Esercizi su Moodle nella classe virtuale Info 4AI - 25/26 e sezione Compiti per le vacanze

SECONDO PERIODO

<i>Argomento / UdA</i>	<i>Pagine del libro / appunti per la teoria</i>	<i>Pagine del libro / altro per gli esercizi</i>
Programmazione generica, collezioni e mappe <ul style="list-style-type: none"> - Scegliere il tipo di organizzazione dei dati più adatto a gestire le informazioni in una situazione data - Costruire codice robusto - Classi generiche (parametriche) e classi astratte - Interfaccia Collection: liste e insiemi - Interfaccia Map - Usare Iteratori predefiniti 	Libro di testo: 6.1 6.2 6.3 6.4 6.5 6.6 7.1 7.2 7.3 7.4 Dispense disponibili su piattaforma Moodle.	Esercizi su Moodle nella classe virtuale Info 4AI - 25/26 e sezione Compiti per le vacanze



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Statale Istruzione Superiore
Cipriano FACCHINETTI



Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE

Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA

Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE - OPERATORE INFORMATICO

Stream <ul style="list-style-type: none">- Elaborazione di collezione di dati usando Stream- Creazione di uno stream- Metodi selezione, trasformazione e riduzione- Tipo Optional	Libro di testo: <ul style="list-style-type: none">8.18.28.38.48.58.68.78.88.98.108.118.128.13 <p>Dispense disponibili su piattaforma Moodle.</p>	Esercizi su Moodle nella classe virtuale Info 4Al - 25/26 e sezione Compiti per le vacanze
---	---	--

Castellanza, 12/06/2025

Firma dei docenti

Joshua Boglietti

Joshua Boglietti