



PROGRAMMAZIONE per SAPERI ESSENZIALI

DISCIPLINA: Informatica

Classe: 4°

A.S.: 2025-2026

NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI e OBIETTIVI	
	CONOSCENZE (sapere)	ABILITA' (saper fare)
Linguaggio Java: tipi primitivi e strutture di programmazione	Definizione di variabili; i costrutti if else, switch, while, do while	Saper scegliere le istruzioni adatte per risolvere il problema
Array	Definizione di array a una o più dimensione	Utilizzare gli array per gestire dati correlati
Programmazione OOP	Incapsulamento e information hiding; creazione di oggetti	Applicare la programmazione orientata agli oggetti per implementare la metodologia top-down
Eccezioni e stream	Le eccezioni; il blocco try catch finally; stream orientati al carattere e al byte	Utilizzare il meccanismo di gestione delle eccezioni per impedire la terminazione anticipata del programma; utilizzare i flussi per gestire l'input e l'output
I file	File a carattere; file binari	Utilizzare i meccanismi di salvataggio permanente, sia di dati testuali che strutturati
Le interfacce utente	I contenitori e le componenti; layout manager; la gestione degli eventi	Saper costruire un'interfaccia grafica per agevolare l'input e l'output dei dati
Laboratorio	L'IDE e le sue funzionalità	Saper utilizzare l'IDE per scrivere codice in linguaggio Java