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

PROGRAMMAZIONE per SAPERI ESSENZIALI

DISCIPLINA: Informatica Classe: 4° A.S.: 2026-2027

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