

## **PROGRAMMA**

**Anno Scolastico 2022/2023**

**Classe 4 sez. C-INFORMATICA**

**Disciplina: Informatica**

**Docente/i: Prof. Violo Diego**

**Prof. Ceci Claudio**

**Programma Svolto**

n° UDA	UDA	n° u.d.	Unità didattiche	Argomenti svolti	Argomenti non svolti
1	Introduzione: premesse iniziali e richiami	1	Procedure, funzioni e passaggio di parametri	<b>X</b>	
	Ultimazione programma scorso anno	2	Struct	<b>X</b>	
2	Fondamenti della programmazione ad oggetti	1	Evoluzione dei linguaggi di programmazione: cenni Programmare ad oggetti		<b>X</b>
3	File	1	File	<b>X</b>	
		2	File di testo	<b>X</b>	
		3	File binari	<b>X</b>	
		4	Accesso diretto	<b>X</b>	
		5	Template		<b>X</b>
		6	Funzioni predefinite		<b>X</b>
4	Il linguaggio di programmazione O.O.	1	L'ambiente di programmazione	<b>X</b>	
		2	Gli oggetti		<b>X</b>
		3	Strutture dinamiche di dati		<b>X</b>
5	Interfacce grafiche	1	L'interfaccia grafica		<b>X</b>
		2	Oggetti grafici		<b>X</b>
6	Ed. Civica: <ul style="list-style-type: none"> <li>Agenda 2030 e sviluppo sostenibile</li> <li>Cittadinanza</li> </ul>	1	Ambiente, Benessere Green (AB-GREEN)	<b>X</b>	

	digitale				
--	----------	--	--	--	--

**Eventuali integrazioni al piano di lavoro annuale previsto**

Nessuna.

**Compito di realtà – UdA interdisciplinare**

Ambiente, Benessere Green  
(AB-GREEN).

GLI STUDENTI

*[Signature]*  
Gaia Di Mardo

IL/I DOCENTE/I

*[Signature]*  
*[Signature]*