



**MINISTERO DELLA ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "I.T.C. DI VITTORIO – I.T.I. LATTANZIO"**

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

Prof.ssa Anna Lisa Mutzu Martis

CLASSE 4[^] D LT

Prof. Alessio Rossigno

MATERIA: TECNOLOGIE INFORMATICHE

N. ore settimanali 3 di cui 2 in laboratorio

CARATTERISTICHE DELLA CLASSE

Nel primo periodo si è potuto rilevare che la classe è normalmente abbastanza tranquilla dal punto di vista disciplinare, in alcune occasioni però non dimostra interesse sufficiente per la materia per cui le lezioni diventano faticose e poco efficaci, tutto ciò è acuito ancora di più dall'impossibilità di utilizzare la LIM per la mancanza del proiettore. Un piccolo gruppo presenta una preparazione adeguata e una sufficiente motivazione mentre il resto della classe ha una preparazione un po' più lacunosa e una minore motivazione allo studio.

PROGETTAZIONE DIDATTICA

MODULO 1: ESECUZIONE CONCORRENTE DI PROCESSI

UNITA' DIDATTICA	RISULTATI ATTESI			Ore
	CONOSCENZA	COMPETENZA	ABILITA'	
Processi concorrenti, mutua esclusione e sincronizzazione	Conoscere i concetti di processi concorrenti, mutua esclusione e sincronizzazione.	Saper riconoscere la necessità di applicare le tecniche di mutua esclusione e di sincronizzazione fra processi concorrenti	Saper applicare le tecniche di mutua esclusione e sincronizzazione fra processi concorrenti	6
Soluzioni per la mutua esclusione	Conoscere le principali tecniche hardware e software per la mutua esclusione	Saper riconoscere le varie tecniche di mutua esclusione	Saper utilizzare gli algoritmi di mutua esclusione	9
Problemi caratteristici con i processi concorrenti	Conoscere qualche problema caratteristico dei processi concorrenti	Saper riconoscere alcuni problemi caratteristici di processi concorrenti	Saper ricondurre un problema generale ad un corrispondente problema caratteristico dei processi concorrenti	6

Programmazione concorrente in Java	Conoscere gli strumenti di Java utilizzati per la programmazione concorrente	Saper riconoscere le situazioni in cui è possibile /necessario usare i meccanismi di programmazione concorrente di Java	Saper utilizzare i meccanismi Java per creare e gestire la creazione di thread	12
------------------------------------	--	---	--	----

MODULO 2: HTML

UNITA' DIDATTICA	RISULTATI ATTESI			Ore
	CONOSCENZA	COMPETENZA	ABILITA'	
Linguaggio HTML	Conoscere i principali tag HTML	Saper riconoscere i principali tag HTML Tabelle in Html Conoscere le potenzialità dei fogli di stile CSS Conoscere le funzioni principali Javascript	Saper utilizzare i principali tag HTML per la creazione di più pagine Saper gestire tabelle Saper creare e inserire all'interno di un documento html i CSS Aggiungere e gestire funzioni Javascript al documento Html	10

MODULO 3: FUNZIONALITA' PROGRAMMABILI DI UN SISTEMA OPERATIVO

UNITA' DIDATTICA	RISULTATI ATTESI			Ore
	CONOSCENZA	COMPETENZA	ABILITA'	
Programmazione nella shell	Conoscere i concetti i principali comandi della shell di Windows	Saper riconoscere la necessità di utilizzare la programmazione nella shell	Saper usare tecniche di programmazione di script per risolvere problemi di carattere generale o di gestione del sistema	12

MODULO 4: CICLO DI SVILUPPO DEL PROGETTO INFORMATICO

UNITA' DIDATTICA	RISULTATI ATTESI			Ore
	CONOSCENZA	COMPETENZA	ABILITA'	
Il progetto informatico	Conoscere le fasi standard di sviluppo di un processo informatico	Saper riconoscere le varie fasi di sviluppo di un processo informatico	Saper ricondurre le attività di un progetto alle corrispondenti fasi.	6
Modelli per la gestione di un progetto informatico	Conoscere i più importanti modelli per la gestione di un progetto informatico	Saper individuare il modello più indicato per il progetto in esame	Saper creare un piano per il progetto in esame con il modello individuato	6
Diagrammi di Gantt a supporto della gestione dei progetti	Conoscere l'utilità dei diagrammi di Gantt	Saper creare e utilizzare un diagramma di Gantt	Creare diagrammi di Gantt con vari software	10

MODULO 5: STRUMENTI PER LA GESTIONE DI UN PROGETTO

UNITA' DIDATTICA	RISULTATI ATTESI			Ore
	CONOSCENZA	COMPETENZA	ABILITA'	
Strumenti operativi per la gestione di un progetto	Conoscere i diagrammi UML	Saper utilizzare i diagrammi UML per la gestione di un progetto	Saper creare un diagramma UML per uno specifico progetto informatico	10
Studio di casi	Conoscere i diagrammi UML di alcuni casi di studio	Saper utilizzare i diagrammi UML per la gestione di un progetto diverso da quelli studiati	Saper creare un diagramma UML per uno specifico progetto informatico	12

METODOLOGIA E STRUMENTI

Lezione frontale, lezione partecipata, lavoro di gruppo, problem-solving, attività laboratoriale
Libro di testo, sussidi multimediali.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Per quanto riguarda le modalità di verifica e la valutazione le prove saranno articolate secondo modalità diverse (prove strutturate, semi-strutturate, casi pratici, problemi e questionari) scelte in base agli obiettivi che si intende misurare e finalizzate ad avere una pluralità di elementi per la valutazione.

Inoltre, l'attività di laboratorio fornirà ulteriori elementi di giudizio, anche per quanto concerne gli aspetti relazionali, le capacità progettuali e quelle organizzative.

Le prove di verifica saranno programmate ed effettuate al termine di una parte significativa di lavoro rispetto agli obiettivi terminali. Ciò non impedirà di effettuare in itinere verifiche orali parziali

I criteri di valutazione saranno quelli concordati nella riunione di dipartimento.

ATTIVITÀ DI RECUPERO

Gli interventi di recupero che dovessero rendersi necessari saranno effettuati con le seguenti modalità:

- in itinere riproponendo i contenuti essenziali del modulo con relative esercitazioni;
- nel periodo stabilito dal C.D.
- attraverso lo sportello didattico

Data

31/10/2018

Firma

Prof.ssa Anna Lisa Mutzu Martis

Prof. Alessio Rossigno