



ISO 9001: 2015 Cert. N° 50 100 14484 – Rev.002
Validità 14.09.2018 – 11.03.2021

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE “BUCCARI – MARCONI”

Sede Buccari: Viale Colombo 60 – 09125 Cagliari - Uff. Presidenza / Segreteria ☎ 070300303 – 070301793

Sede Marconi: Via Pisano, 7 Cagliari ☎ 070554758

Codice Fiscale: 92200270921 – Codice Univoco: UFAXY4 - Codice Meccanografico: CAIS02300D

Rev. N.02 del 20.12.2018

SCHEDA PROGRAMMA SVOLTO

Anno scolastico 2022/2023

Classe:4INF sez. IS Indirizzo NFORMATICA (NT/ITIA)

DISCIPLINA: TPSIT - Tecnologie di Progettazione di Sistemi Informatici

Libro di testo: NUOVO TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI E DI TELECOMUNICAZIO PER L'ARTICOLAZIONE INFORMATICA DEGLI ISTITUTI TECNICI SETTORE TECNOLOGICO. Vol. 2
CAMAGNI PAOLO NIKOLASSY RICCARDO
HOEPLI

Altri strumenti o sussidi: Appunti realizzati dai docenti e contenuti multimediali reperibili in rete, utilizzo della classe virtuale Classroom.

Nota del docente: Totale ore svolte 60.



Trasporti e Logistica – Conduzione del mezzo navale
Trasporti e Logistica – Conduzione di apparati e impianti marittimi
Trasporti e Logistica – Logistica
Elettronica ed Elettrotecnica - Informatica e Telecomunicazioni (Diurno e Serale)

Viale Colombo, 60 - Cagliari
Viale Colombo, 60 - Cagliari
Viale Colombo, 60 - Cagliari
Via Pisano, 7 - Cagliari

Contenuti delle lezioni, delle unità didattiche o dei moduli svolti/MODULO	Eventuali discipline coinvolte	Attività (extrascolastiche o integrative) coerenti con lo svolgimento del programma	Conoscenze, abilità e competenze	Criterio di sufficienza delle abilità, conoscenze e delle competenze da acquisire	Tipologie delle prove utilizzati per la valutazione	Ore per modulo
Modulo n° 1 Linguaggi di programmazione lato client, HTML						21
• introduzione all'HTML • elements, attributes, headings, paragraphs, styles • formatting, colors, css • links, images, table • lists, blocks, classes, id • form in HTML.	informatica	Esercitazioni svolte in classe e laboratorio	Competenze: Codificare una pagina WEB mediante l'uso di TAG HTML. Conoscenze: Conoscenza dei principali TAG, modalità di impaginazione e collegamento ipertestuale con differenti risorse Abilità: Saper impostare un pagina Web dal punto di vista dei contenuti.	Saper definire la struttura di base di una pagina web, inserire immagini, e collegare risorse esterne.	Verifica scritta o su moduli di Google, verifica pratica di laboratorio.	
Modulo n° 2 Fogli di stile, CSS						8

• CSS: Interni, esterni, in line • CSS: head, layout • Le classi, gli ID e i tags in HTML e CSS		Esercitazioni svolte in classe e laboratorio	Competenze: Gestire gli stili di una pagina Web, utilizzando differenti modalità di utilizzo dei fogli di stile Conoscenze: Conoscere i principali comandi CSS per modificare lo stile di una pagina Web e impostare differenti stili grafici. Abilità: Organizzare i contenuti all'interno di una pagina.	Saper definire uno stile di una pagina web. Inserire fogli di stile all'interno di una pagina HTML e richiamare fogli di stile esterni.	Verifica scritta o su moduli di Google, verifica pratica di laboratorio.	
Modulo n° 3 Pagine dinamiche, Javascript						24

• Nozioni generali • Interfaccia e codice • Eventi • Oggetti, elementi e attributi • Apici singoli e doppi • Modificare gli stili e innerHTML • Usare il form come interfaccia • Gli altri elementi del form • Debugging: trovare e correggere gli errori • Dove può stare il codice JS in una pagina HTML • DOM e BOM • Generare codice HTML mediante Javascript • A cosa servono le funzioni • Parametri e valore di ritorno • Chiamata di una funzione • Gestire un form.		Esercitazioni svolte in classe e laboratorio	Competenze: Saper aggiungere contenuti dinamici all'interno di una pagina Web mediante l'utilizzo del linguaggio Javascript. Conoscenze: Conoscere la sintassi e le principali metodologie di utilizzo del linguaggio Javascript Abilità: Aggiungere elementi dinamici a una pagina web, mediante la programmazione lato client	Conoscere la sintassi del linguaggio di programmazione lato client Javascript, aggiungere all'interno di una pagina web animazioni, modificare sfondi, colori, creare delle pagine interattive che permettano di eseguire calcoli elementari e valutazione di dati inseriti attraverso un form.	Verifica scritta o su moduli di Google, verifica pratica di laboratorio.	
Modulo n° 4 Programmazione Concorrente, Thread e Processi						7

• Differenza tra Thread, processi e task; • Ciclo di vita di un processo e di un thread; • Stati di un thread; • Gestione dei thread in java; • La classe Thread; • L'interfaccia Runnable.	Sistemi e Reti, Informatica	Esercitazioni svolte in classe e laboratorio	Competenze: Saper gestire i processi e l'accesso a risorse condivise mediante la classe Thread in java Conoscenze: conoscere le differenze tra Thread e processi, in sistemi concorrenti o task in sistemi multi task Abilità: Saper gestire la concorrenza in Java	Conoscere gli stati in cui può trovarsi un thread e saper definire un thread in Java mediante l'utilizzo della classe Thread o attraverso l'implementazione dell'interfaccia Runnable.	Verifica scritta o su moduli di Google, verifica pratica di laboratorio.	
--	-----------------------------	--	--	---	--	--