

I.T.C.S. "ERASMO DA ROTTERDAM"

Liceo Artistico indirizzo Grafica - Liceo delle Scienze Umane opz. Economico sociale
 ITI Informatica e telecomunicazioni - ITI Costruzioni, ambiente e territorio
 Via Varalli, 24 - 20021 BOLLATE (MI) Tel. 023506460/75 – Fax 0233300549
 MITD450009 – C.F. 97068290150



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

PROGRAMMA CONSUNTIVO	Codice Mod. RQ 23.2 Pag. 1 / 5
----------------------	---------------------------------------

A.S.	2019-2020		
DOCENTI	DANIELE ARTUSO, DOMENICO BUDANO		
DISCIPLINA	TECNOLOGIE INFORMATICHE		
CLASSE	1 ^a I	INDIRIZZO	INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

TITOLO DEL MODULO Contenuti Svolti

1	INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • CONCETTO FONDAMENTALI • CAMPI DI APPLICAZIONE DEL COMPUTER E PROFESSIONI LEGATE ALL'INFORMATICA
---	------------------------------	--

2	LABORATORIO ELABORAZIONE DI TESTI	<p>CARATTERISTICHE E FUNZIONI DI UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA: LIBREOFFICE WRITER.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BARRA DEI MENU, BARRA DEGLI STRUMENTI STANDARD, BARRA DEGLI STRUMENTI DI FORMATTAZIONE, BARRA DI STATO • FORMATTAZIONE DEL TESTO E DEI PARAGRAFI • GESTIONE PAGINA, SPAZI, BORDI, MARGINI, RIENTRI, INTERLINEA, ALLINEAMENTI, RIGHELLO • IMMAGINI • TITOLO, INTESAZIONE, PIE' PAGINA • ELENCHI PUNTATI E NUMERATI, • CREAZIONE E GESTIONE TABELLA • REALIZZARE UNA RELAZIONE/REPORT CON L'UTILIZZO DELLE CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA DI VIDEO SCRITTURA • GRAFICI • REALIZZARE UN FOGLIO DI CALCOLO: APPLICARE LE FUNZIONI CON LA PRESENZA DI GRAFICI ESPLICATIVI DELLE INFORMAZIONI PRESENTI SUL FOGLIO
---	-----------------------------------	--



3	Architettura e componenti di un computer	<ul style="list-style-type: none"> • Hardware, software, firmware • Modello generale di un sistema di elaborazione (architettura di Von Neumann) • Componenti hardware di un PC • Struttura CPU: ALU, CU, registri • Memorizzazione delle informazioni: memoria centrale (ROM e RAM), memoria di massa • Dispositivi di I/O • CENNI ALLA CLASSIFICAZIONE DEGLI ELABORATORI
4	IL SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> • Software di base e applicativo • Licenze d'uso e diritto d'autore
5	Sistemi Operativi	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo: definizione e funzioni • I sistemi operativi più diffusi • SOFTWARE DI UTILITÀ E SOFTWARE APPLICATIVI
6	Digitale e binario	<ul style="list-style-type: none"> • Analogico e digitale, Codifica in bit • RAPPRESENTAZIONE INFORMAZIONI ALFANUMERICHE: CODICE ASCII
7	Sistemi di numerazione posizionali	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema decimale e sistema binario • CONVERSIONI DA BASE 10 A BASE 2 E VICEVERSA
8	<p>LABORATORIO</p> <p>CENNI A FOGLIO DI CALCOLO (DAD)</p>	<p>CARATTERISTICHE E FUNZIONI DI UN FOGLIO DI CALCOLO: LIBREOFFICE CALC</p> <ul style="list-style-type: none"> • INTERFACCIA GRAFICA DI LIBREOFFICE CALC • FUNZIONI DELLA BARRA DEL MENU E DEGLI STRUMENTI; • FORMATTAZIONE TABELLA, CELLE, BORDI, STILI, ALLINEAMENTO, UNIONE CELLE • GESTIONE COLONNA E RIGA • SELEZIONE, COPIA/INCOLLA, SPOSTAMENTO • GESTIONE TIPO DATI, NUMERI, TESTO • FUNZIONE SOMMA, MOLTIPLICAZIONE, SOTTRAZIONE, DIVISIONE • FUNZIONE MAX, MIN, MEDIA, FUNZIONE MATEMATICA • FORMULA%, CALCOLO SCONTO E COSTO MEDIO PONDERATO; • (“\$”) RIFERIMENTI ASSOLUTI E RELATIVI;

		<ul style="list-style-type: none"> • FUNZIONE.SE E FUNZIONE NIDIFICATA • FORMATTAZIONE CONDIZIONALE • FUNZIONE CONTA.SE • FUNZIONE CONFRONTA E FUNZIONE CERCA.VERT • GRAFICI • REALIZZARE UN FOGLIO DI CALCOLO: APPLICARE LE FUNZIONI CON LA PRESENZA DI GRAFICI ESPLICATIVI DELLE INFORMAZIONI PRESENTI SUL FOGLIO
9	Introduzione alle reti	<ul style="list-style-type: none"> • Reti globali e reti locali • INTERNET • I browser • I motori di ricerca • ALCUNI SERVIZI DI INTERNET: WWW, E_MAIL
10	LABORATORIO PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI (DAD)	<p>UTILIZZO DI UN PROGRAMMA PER REALIZZARE PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI: LIBREOFFICE IMPRESS</p> <ul style="list-style-type: none"> • INTERFACCIA GRAFICA DI LIBREOFFICE IMPRESS; • CARATTERISTICHE E FUNZIONI DEL PROGRAMMA; • PRINCIPALI FUNZIONI DELLA BARRA DEI MENU E DEGLI STRUMENTI STANDARD, DI DISEGNO; • STRUTTURA DI UNA DIAPOSITIVA; • PANNELLO DELLE DIAPOSITIVE E DELLE ATTIVITA'; • LAYOUT; • TESTO, IMMAGINI, OGGETTI, ELEMENTI MULTIMEDIALI; • UTILIZZO DI MODELLI PREIMPOSTATI DI PRESENTAZIONE; • COLLEGAMENTI IPERTESTUALI ED INTERAZIONE; • ANIMAZIONE E TRANSIZIONE; • REALIZZARE UNA PRESENTAZIONE CON LA PRESENZA DI: ELEMENTI MULTIMEDIALI, TESTO, IMMAGINI, INTERAZIONE, TRANSIZIONE, ANIMAZIONE, COLLEGAMENTI IPERTESTUALI
11	Cenni a problemi e algoritmi	<ul style="list-style-type: none"> • Definizione di algoritmo • Definizione degli elementi di un diagramma di flusso • Definizione di variabile • Assegnazione di un valore ad una variabile • Istruzioni di input e di output Operazioni matematiche di base • Strutture di controllo e Istruzioni di selezione
12	LABORATORIO programmazione visuale (DAD)	<p>UTILIZZO DI SOFTWARE DI PROGRAMMAZIONE VISUALE: SCRATCH</p> <ul style="list-style-type: none"> • INTERFACCIA GRAFICA DEL PROGRAMMA: SCRATCH

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• CARATTERISTICHE E FUNZIONE DEI BLOCCHI DI SCRATCH• Principali utilizzi del SW |
|--|--|--|

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

LIBRO DI TESTO. SLIDES FORNITE DAL DOCENTE.

SW: LIBREOFFICE, SCRATCH ED ALTRI SOFTWARE COMPATIBILI

VERIFICHE E VALUTAZIONI

PRATICHE

ATTIVITÀ DI RECUPERO

STUDIO INDIVIDUALE IN ITINERE

NOTE

DATA 06/2020

I DOCENTI

DANIELE ARTUSO
DOMENICO BUDANO

GLI STUDENTI

