

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 / 4

A.S.	2019-20		
DOCENTE	LORENZO VITELLO (TEORICO) – DOMENICO BUDANO (ITP)		
DISCIPLINA	TECNOLOGIE INFORMATICHE		
CLASSE	1L	INDIRIZZO	INFORMATICA

	TITOLO DEL MODULO	Contenuti Svolti (parte teorica)
1	Introduzione all'informatica	Concetti fondamentali Campi di applicazione del computer e professioni legate all'informatica Ergonomia
2	Architettura e componenti di un computer	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
3	Sistemi Operativi	Sistema operativo: definizione e funzioni I sistemi operativi più diffusi Software di utilità e software applicativi
4	Digitale e binario	Analogico e digitale, Codifica in bit Rappresentazione informazioni alfanumeriche: CODICE ASCII SISTEMI DI NUMERAZIONE POSIZIONALI SISTEMA DECIMALE E SISTEMA BINARIO CONVERSIONI DA BASE 10 A BASE 2 E VICEVERSA
5	Introduzione alle reti	Reti globali e reti locali INTERNET I BROWSER I MOTORI DI RICERCA ALCUNI SERVIZI DI INTERNET: WWW, E_MAIL

6	Problemi e algoritmi	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
---	----------------------	---

1	LABORATORIO ELABORAZIONE DI TESTI	CARATTERISTICHE E FUNZIONI DI UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA: LIBREOFFICE WRITER. <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, INTESTAZIONE, PIE' PAGINA • ELENCHI PUNTATI E NUMERATI • CREAZIONE E GESTIONE TABELLA • REALIZZARE UNA RELAZIONE/REPORT CON L' UTILIZZO DELLE CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA DI VIDEO SCRITTURA
---	--------------------------------------	---

2	LABORATORIO CENNI A FOGLIO DI CALCOLO (DAD)	CARATTERISTICHE E FUNZIONI DI UN FOGLIO DI CALCOLO: LIBREOFFICE CALC <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; • 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
---	--	---

3	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
4	Laboratorio Programmazione Visuale (DAD)	<p>Utilizzo di software di programmazione visuale: SCRATCH</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfaccia Grafica del programma: Scratch • Caratteristiche e funzione dei blocchi di SCRATCH • Principali utilizzi del SW

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

TEKNOPEN

PAOLO CAMAGNI, RICCARDO NIKOLASSY

HOEPLI . LIBRE OFFICE, SCRATCH, ALGOBUILD,E

SOFTWARE COMPATIBILI

VERIFICHE E VALUTAZIONI	METODOLOGIE DIDATTICHE	NOTE
SCRITTE,ORALI E PRATICHE	LEZIONI FRONTALI, DIDATTICA LABORATORIALE, DIDATTICA A Distanza, LEZIONI E MATERIALE SU MOODLE ERASMO	

BOLLATE Lì, 10/06/2020

GLI STUDENTI

I DOCENTI
