

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 / 2

A.S.	2020-21		
DOCENTI	LUCIANA VETROMILE E GIUSEPPE D'AMELIO		
DISCIPLINA	TECNOLOGIE INFORMATICHE		
CLASSE	1H	INDIRIZZO	BIENNIO INFORMATICA-TELECOMUNICAZIONI

N°	Titolo del modulo	Contenuti Svolti
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 Laboratorio Assemblaggio di un computer reale
3	Il software	Software di base e applicativo Licenze d'uso e diritto d'autore Sicurezza e protezione dei dati
4	Sistemi Operativi	Sistema operativo: definizione e funzioni I sistemi operativi più diffusi Software di utilità e software applicativi Principali funzioni di un sistema operativo Laboratorio Comandi Windows Comandi Rapidi
5	Sistemi di numerazione posizionali	Sistema binario, ottale, esadecimale Conversioni da base k (con $k < 9$) a 10 e viceversa Cenni alle operazioni aritmetiche nel sistema binario (somma e moltiplicazione) Somma in un sistema di numerazione di base k (con $2 \leq k < 10$)
6	Digitale e binario	Analogico e digitale Codifica in bit Rappresentazione informazioni alfanumeriche: codice ASCII, ASCII esteso, UNICODE
7	La rappresentazione delle informazioni	La rappresentazione delle immagini digitali: campionamento, quantizzazione La rappresentazione dei suoni digitali
8	Laboratorio Elaborazione di testi	Caratteristiche e funzioni di un programma di videoscrittura Realizzazione di documenti di diverse complessità
9	Laboratorio Presentazioni multimediali	Caratteristiche e funzioni di un programma per presentazioni multimediali Realizzazione di slide di diverse complessità



10	Laboratorio Foglio di Calcolo	Caratteristiche e funzioni di un Foglio di Calcolo Realizzazione di fogli di calcolo di diverse complessità
11	Educazione Civica	Il web: utilizzo consapevole di Internet; le regole; i pericoli Realizzazione di una presentazione (slide) sull'argomento (lavoro di gruppo) Cittadinanza digitale La carta della cittadinanza digitale Le competenze del cittadino digitale

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

Libro di testo: TEKNOPEN, Camagni - Nikolassy, HOEPLI
 Appunti/slide dei docenti
 SW per lavori/progetti di laboratorio per gestire documenti, presentazioni, fogli di calcolo (LIBRE OFFICE, Microsoft OFFICE, G-Suite di GOOGLE)
 MOODLE
 Google meet per lezioni online

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
Prove scritte e test/compiti su Moodle Interrogazioni orali Lavori di laboratorio Interrogazioni di recupero Criteri di valutazione generali: da tabella approvata da CdD. Per ogni prova sono stati esplicitati alla classe obiettivi minimi e criteri di valutazione	Studio individuale con correzione in classe degli esercizi svolti. Analisi puntuale degli errori presenti nelle prove scritte e orali. Interventi di recupero in classe.	

BOLLATE 6 GIUGNO 2021

I DOCENTI
 LUCIANA VETROMILE
 GIUSEPPE D'AMELIO