

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
 MITD450009 - C.F. 97068290150



FONDI STRUTTURALI EUROPEI
pon
2014-2020



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 23.3 Pag. 1 / 3

A.S.	2021-2022		
DOCENTE	Prof. Mario Ciardiello – Prof. Antonio Di Mauro		
DISCIPLINA	TECNOLOGIE INFORMATICHE		
CLASSE	1 L	INDIRIZZO	Informatica e Telecomunicazioni

	Titolo del modulo	Contenuti Svolti
1	Conoscenza del Computer	Concetti fondamentali. Campi di applicazione del computer e professioni legate all'informatica. Il Case. Hardware, software, firmware.
2	Struttura di un Computer	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	Il Software	Software di base e applicativo. Licenze d'uso e diritto d'autore. Sicurezza e protezione dei dati. Ergonomia.
4	Il Sistema Operativo	Sistema operativo: definizione e funzioni I sistemi operativi più diffusi. Windows, Windows 7, Windows 8, Windows 10. Linux, Ubuntu. Mac OS



E-mail: MITD450009@istruzione.it PEC: MITD450009@pec.istruzione.it
 Dirigente Scolastico: preside@itcserasmo.it - Sito web: www.itcserasmo.it

5	Digitale e Binario	Analogico e digitale. Codifica in bit o binaria. Rappresentazione informazioni alfanumeriche: codice ASCII e Unicode.
6	I Sistemi di Numerazione Posizionali	Rappresentazione dei dati numerici. Sistema posizionale. Convertire da binario a decimale. Convertire da ottale a decimale. Convertire da esadecimale a decimale. Convertire da decimale a binario. Convertire da decimale a ottale. Convertire da decimale a esadecimale.
7	La Rappresentazione dei Suoni, Video e Immagini Digitali	La rappresentazione dei suoni digitali. La rappresentazione dei video digitali. La rappresentazione delle immagini digitali.
8	Reti, Sicurezza e Web	Le reti. Internet. Il modello client/server. Il www. I motori di ricerca. La sicurezza in rete. Posta elettronica e sicurezza.
9	Attività laboratoriali	Utilizzo di software per la simulazione all'assemblaggio delle componenti hardware di un computer e successivo assemblaggio di un computer reale. Utilizzo di un programma di videoscrittura Documenti di Google. Condividere documenti usando internet e software quali Google Documenti. Comandi Windows. Comandi Rapidi. Utilizzo di un programma per realizzare presentazioni multimediali e condividerle usando internet e software quali Presentazioni di Google. Realizzare un Foglio di Calcolo per eseguire conversioni di base. Operazioni basi con l'utilizzo delle funzioni principali e logiche. Realizzazione di grafici esplicativi che rappresentano le informazioni del foglio. Condividere fogli di calcolo usando internet e software quali Fogli di Google. Elaborare immagini con software ad hoc. Inserire suoni nelle presentazioni.

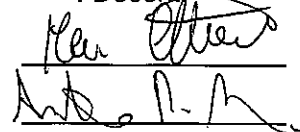
STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

Libro di Testo: Teknopen Hoepli, Camagni/Nikolassy
 Laboratorio di informatica: utilizzo del pacchetto LibreOffice e del software PC Building Simulator per l'assemblaggio delle componenti hardware.
 piattaforma E-Learnig di istituto: condivisione dei materiali aggiuntivi.
 Assegnazione e salvataggio delle esercitazioni di laboratorio e degli esercizi per lo studio individuale.

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
<p>Verifiche orali per valutare le capacità espressive, l'uso della terminologia specifica e la capacità di rielaborare i contenuti. Verifiche scritte per valutare le conoscenze e la comprensione dei contenuti (le verifiche saranno svolte approssimativamente al termine di ogni unità didattica). Esercizi di laboratorio per valutare la capacità di utilizzare gli strumenti informatici. Valutazioni espresse con voti da 1 a 10 secondo i criteri indicati nel PTOF. verifiche scritte:</p> <p>ALMENO 2 NEL 1° TRIMESTRE ALMENO 3 NEL 2° PENTAMESTRE.</p> <p>VALUTAZIONI DI LABORATORIO: ALMENO 1 NEL 1° TRIMESTRE ALMENO 2 NEL 2° PENTAMESTRE.</p>	<p>Studio individuale (si useranno eventualmente le ore di laboratorio per chiarimenti individuali e per specifici gruppi di lavoro).</p>	

Data 06/06/2022

I Docenti



Gli Studenti

LIO DAVIDE

Christian De Luca