

DOCENTI	INDIRIZZO	CL.	SEZ.	DISCIPLINA
RENDA GIUSEPPE ANTONIO COZZOLINO	ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO	1	D	TECNOLOGIE INFORMATICHE

**Introduzione all'informatica**

Hardware e software

Il sistema binario; i dati in due soli simboli

I sistemi di numerazione ottale ed esdecimale

Conoscere le caratteristiche della comunicazione informatica

Conoscere come vengono codificati dati e informazioni

Conoscere l'architettura e i componenti di un computer

**L'uso del computer e la gestione dei file**

Il sistema operativo

L'ambiente operativo

Gestione file e cartelle

Conoscere gli strumenti di Windows per configurare un PC

Conoscere gli strumenti di Windows per gestire file e cartelle

**Le reti informatiche: navigazione e ricerca**

Le reti informatiche, Internet e il WWW, navigare in rete, usare il browser, Le ricerche in Internet.

**Elaborazione testi e foglio elettronico**

Il word processor

Modificare, controllare e stampare un documento

Impostare la pagina e formattare il testo,

Arricchire i documenti con la grafica

Conoscere le caratteristiche del foglio elettronico (cartella di lavoro. Cella, etichetta, valore, formula, riferimenti assoluti e relativi)

Conoscere le procedure per copiare, spostare, ordinare ed eliminare dati.

Conoscere la struttura di una formula e i simboli degli operatori matematici.

Conoscere la sintassi delle principali funzioni matematiche, statistiche e logiche.

Conoscere le proprietà dei diversi formati numerici e i comandi per elaborare tabelle.

Conoscere le modalità per impostare la pagina e stampare un foglio di lavoro.

Conoscere le tecniche per creare ed elaborare grafici.

Conoscere tecniche per copiare, spostare, rinominare, proteggere e eliminare fogli di lavoro.

**Problem Solving, introduzione al pensiero computazionale ed alla programmazione**

Dal problema al programma

Dal problema all'algoritmo

Descrizione dell'algoritmo con i flow-chart

scrittura di semplici programmi con dev c++ o con compilatore online [https://www.onlinegdb.com/online\\_c++\\_compiler](https://www.onlinegdb.com/online_c++_compiler)

Scratch

Conoscere le principali caratteristiche dell'ambiente Scratch.

Conoscere la struttura di un programma Scratch.

Conoscere le principali strutture e istruzioni di Scratch

Individuare le strategie appropriate per la risoluzione di semplici problemi di natura informatica o logico-matematica.