

DOCENTI	INDIRIZZO	CL.	SEZ.	DISCIPLINA
RENDA GIUSEPPE DOMENICO MARCO PARISI	ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO	1	C	TECNOLOGIE INFORMATICHE

Introduzione all'informatica

Hardware e software

Il sistema binario; i dati in due soli simboli

I sistemi di numerazione ottale ed esadecimale

Rappresentazione dei numeri in complemento a due

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, Windows e Linux

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 , foglio elettronico e presentazioni

(strumenti utilizzati ms-office, libre office e g-suite)

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.

Strumenti per creare una presentazione.

Problem Solving, introduzione al pensiero computazionale ed alla programmazione

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.

Dal problema al programma

Dal problema all'algoritmo

La sequenza, costruito if-then-else, cicli indefiniti (while e do-while) iterazione definita (ciclo for)

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