

# **PROGRAMMA**

**Anno Scolastico 2022/2023**

**Classe 1° sez. A**

Disciplina: **TECNOLOGIE INFORMATICHE**

*Docente:* **Prof. ACHILLE SASSO**

*Docente ITP:* **Prof.ssa SABRINA LUCARELLI**

### Programma Svolto

n° UDA	UDA	n° u.d.	Unità didattiche	Argomenti svolti	Argomenti non svolti
1	Il Computer	1	Hardware e Software	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il Computer: concetti generali</li> <li>Componenti Hardware e periferiche di Input/Output</li> <li>Tipologie di Software</li> <li>Come avviene la comunicazione con l'elaborazione</li> <li>I principali linguaggi di programmazione</li> </ul>	
		2	Il Sistema Operativo Windows e la Gestione dei File	<ul style="list-style-type: none"> <li>Funzioni base di <b>Windows</b> e la sua interfaccia grafica</li> <li>L'organizzazione dei <i>File</i> e <i>Cartelle</i></li> <li>Operazioni di base per la gestione di <i>File</i> e <i>Cartelle</i></li> <li>Differenza con il sistema operativo a <i>linea di comando</i> MS-DOS</li> </ul>	
2	Le Presentazioni Multimediali	1	Creare una Presentazione Multimediale	<ul style="list-style-type: none"> <li>Generalità di <b>Microsoft Power Point</b></li> <li>Creare, salvare e visualizzare una <i>presentazione multimediale</i></li> <li>Modificare il <i>Layout</i> di una diapositiva, scegliere un tema, applicare uno sfondo, inserire immagini e testo</li> </ul>	

		2	Grafici, Oggetti e Collegamenti Iper testuali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inserire <i>forme geometriche</i> e <i>Smart Art</i></li> <li>Creare un <i>collegamento ipertestuale</i> a diapositive, a file oppure a pagine Web.</li> </ul>	
		3	Effetti speciali: Animazioni e Transizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Impostare effetti di <i>Transizione</i> alla diapositiva</li> <li>Inserire <i>Animazioni</i> personalizzate</li> <li>Inserire degli <i>effetti audio</i></li> </ul>	
3	La Videoscrittura	1	Creare e formattare un Testo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare un documento con <b>Microsoft Word</b></li> <li>Formattazione del testo</li> <li>Inserimento di <i>Intestazione</i> e <i>Piè di pagina</i> nel documento</li> <li>Eseguire il <i>controllo ortografico</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La <i>Stampa Unione</i></li> </ul>
		2	Oggetti grafici, Immagini, Forme	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inserire <i>ClipArt</i>, <i>WordArt</i> e immagini da Internet</li> <li>Inserire <i>Caselle di Testo</i> ed altre <i>forme geometriche</i></li> <li>Personalizzare la formattazione degli oggetti grafici e delle immagini</li> <li>Gli strumenti di disegno</li> </ul>	
		3	Le Tabelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare una tabella</li> <li>Scrivere e ordinare i dati nella tabella</li> <li>Inserire bordi e sfondi</li> </ul>	

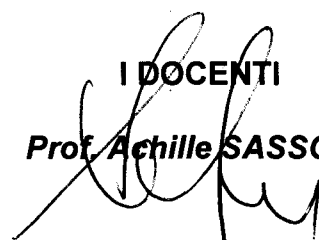
4	Il Foglio Elettronico	1	Creare un Foglio di Lavoro e modificarne i Dati	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Generalità di <b>Microsoft Excel</b></li> <li>▪ Principali operazioni su un Foglio di Calcolo</li> <li>▪ Inserire i dati e formattare le celle di un foglio di lavoro: attivare il menù Formato Cella</li> <li>▪ Impostare la <i>pagina di stampa</i>, personalizzare l'<i>Intestazione</i> e il <i>Piè di pagina</i> di un foglio di lavoro</li> <li>▪ Salvare una cartella di lavoro in <i>formato "pdf"</i></li> </ul>	
		2	Formule e Funzioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inserimento di formule</li> <li>▪ Copiare le formule</li> <li>▪ I <i>referimenti assoluti e relativi</i></li> <li>▪ Le principali <i>funzioni matematiche e statistiche</i>: SOMMA, PRODOTTO, POTENZA, RADQ, MEDIA, MIN, MAX, CONTA.SE</li> <li>▪ La <i>funzione logica SE</i></li> <li>▪ La <i>formattazione condizionale</i></li> <li>▪ L'inserimento di dati con utilizzo di <i>Moduli</i></li> <li>▪ L'<i>ordinamento dei dati</i> e calcolo di <i>Subtotali</i></li> <li>▪ La ricerca di dati tramite i <i>Filtri</i></li> </ul>	
		3	I Grafici	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inserire un grafico in un Foglio di Lavoro</li> <li>▪ Scelta del tipo di grafico: <i>Istogramma</i>, <i>Grafico a linee</i>, <i>Grafico a torta</i></li> <li>▪ Modificare i grafici</li> </ul>	

5	La Comunicazione in Rete	1	Le Reti Informatiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il funzionamento di <i>Internet</i></li> <li>La navigazione e la ricerca in Internet</li> </ul>	
		2	I Social Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso responsabile dei <i>Social Network</i></li> </ul>	
		3	Realizzare semplici pagine Web: il linguaggio HTML		<ul style="list-style-type: none"> <li>Il <i>linguaggio HTML</i> e la struttura di una pagina Web</li> <li>I <i>Tag HTML</i> di base, per modificare il testo, per inserire Immagini, Link, Liste e Tabelle nelle pagine Web</li> </ul>
6	Fondamenti di Programmazione	1	Dal Problema all'Algoritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>La risoluzione di problemi tramite l'Algoritmo</li> <li>I dati di Input e di Output</li> <li>Le istruzioni di <i>lettura, scrittura, assegnazione</i></li> <li>Il <i>diagramma a blocchi</i></li> <li>Le strutture di base di un algoritmo: <i>Sequenza e Selezione</i></li> <li>Risoluzione di semplici problemi con utilizzo del software <b>Flowgorithm</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La struttura di <i>Iterazione</i></li> </ul>
		2	Programmazione in linguaggio C++		<ul style="list-style-type: none"> <li>Il linguaggio C++</li> </ul>

<b>7</b>	<b>Educazione Civica: la Cittadinanza Digitale.</b>	<b>1</b>	<b>L'Integrazione Digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Cittadinanza Digitale e Digital Divide</i></li> <li>▪ <i>I rischi della Rete</i></li> <li>▪ <i>La Netiquette</i></li> <li>▪ <i>L'Integrazione Digitale</i></li> <li>▪ <i>Elaborare Presentazioni Multimediali</i></li> </ul>	
----------	---	----------	------------------------------------	--	--

**GLI STUDENTI**

*Violo Monzelo*  
*David Forgetta*  
*Roberto Fittalis*  
*Umarin De M...*  
*Andrea...*

**I DOCENTI**
**Prof. Achille SASSO**

**Prof.ssa Sabrina LUCARELLI**
