



PROGRAMMA SVOLTO DAL DOCENTE DISCIPLINARE

ANNO SCOLASTICO:	2022-23
CLASSE:	1AA
DISCIPLINA:	TECNOLOGIE INFORMATICHE
DOCENTE:	ADELE REGGIANI e MARCHI RICCARDO
TESTO IN USO:	PAOLO CAMAGNI RICCARDO NIKOLASSY – TECNOLOGIE INFORMATICHE OPEN LIBREOFFICE E WINDOW 7 – HOEPLI


PROGRAMMA DETTAGLIATO

CONOSCENZE E OBIETTIVI DELLA DISCIPLINA <i>(Indicare le conoscenze disciplinari e i relativi contenuti, periodo, obiettivi e obiettivi minimi)</i>					
N	CONOSCENZE DISCIPLINARI	CONTENUTI	PERIODO	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
1	Introduzione all'informatica Architettura e componenti di un elaboratore (Teoria+ Laboratorio)	Informazione strutturata, modello di Von Neumann, periferiche e sistema operativo	21 settembre 12 ottobre	Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer, la struttura e i principi di funzionamento di un sistema di elaborazione. Conoscere ed Utilizzare le operazioni di base sui File e sulle cartelle di Windows Conoscere come viene usato il computer nel mondo del lavoro e nel commercio elettronico Conoscere come proteggere i dati dai virus Conoscere le norme che regolano il diritto d'autore sul	Sapersi posizionare correttamente davanti ad un computer. Saper utilizzare un dispositivo hardware conoscendole le componenti e la struttura, saper interagire con software applicativi. Uso consapevole degli strumenti nel rispetto delle licenze d'uso.



				software Conoscere gli obblighi di legge inerenti le licenze d'uso del software	
2	Informazioni dati e codifica (Teoria)	Sistema binario Conversioni Numeriche Rappresentazioni di caratteri Rappresentazioni Numeriche	13 ottobre Novembre Dicembre 26 gennaio	Conoscere come lavora il computer, principali codifiche per la rappresentazione delle informazioni digitali: numeriche e alfanumeriche	Progettare un percorso risolutivo attraverso tappe strutturate
3	Gestione documentale: testi (Laboratorio)	Interazione con struttura documentale disponibile su classroom. Introduzione alla realizzazione e modifica di file secondo gli standard di formattazione principali: template per paragrafi, elenchi, rientri, bordi, sfondi, immagini e collegamenti	19 ottobre 23 novembre	Utilizzo di un software per la creazione e modifica di un testo secondo un template predefinito.	Utilizzo delle principali funzionalità per la formattazione di un testo e la sua modifica
4	Strumenti per le presentazioni. Ipertesti e multimedialità (Laboratorio)	Impress di Libre Office o Powerpoint o Presentazioni di google Organizzazione della presentazione Inserimento di elementi grafici ed effetti di animazione, transizioni ed effetti speciali	23 Novembre 25 gennaio	Conoscere le funzionalità del software per realizzare presentazioni efficaci. Essere in grado di inserire testo, disegni, immagini all'interno della presentazione.	Utilizzare le funzioni di base del software per produrre presentazioni cercando informazioni sulla rete
5	HTML e pagine Web. Ipertesti e multimedialità (Teoria+)	Il Linguaggio HTML (Tabelle, Elenchi ordinati e non ordinati, Immagini e	12 gennaio 1 marzo	Conoscere il concetto di ipertesto, link e navigazione tra documenti.	Utilizzare e produrre testi multimediali. Utilizzare il linguaggio HTML

	Laboratorio)	Collegamenti interni ed esterni)		<p>Sapere progettare un ipertesto organizzando oggetti e documenti multimediali di tipo diverso. Costruire pagine html utilizzando il linguaggio HTML collegandole attraverso link.</p> <p>Conoscere i comportamenti sostenibili nell'ottica dell'emergenza ambientale e della crisi energetica.</p> <p>Informatica green</p>	per produrre alcune sezioni di pagina web.
6	Gestione documentale: fogli di calcolo (Teoria+ Laboratorio)	<p>Utilizzo di Calc di Libre Office o Excel o Fogli</p> <p>La costruzione di un foglio di calcolo</p> <p>Le operazioni di selezione, copia e spostamento</p> <p>I riferimenti di cella assoluti e relativi</p> <p>Le funzioni principali : SOMMA; MEDIA, CONTA, SE</p> <p>Funzioni nidificate</p>	2 Marzo 30 maggio	<p>Utilizzo di pacchetti applicativi per la creazione dei fogli di calcolo e le pratiche di maggiore utilizzo</p> <p>Matematiche logiche e di statistica</p>	Utilizzo dei fogli di calcolo per raccogliere informazioni in modo strutturato e saper sfruttare le funzionalità nell'analisi dei dati
7	Algoritmi e programmazione (Teoria+ Laboratorio)	<p>Concetto di algoritmo. Strutture fondamentali nella programmazione e</p> <p>Fondamenti di programmazione e</p> <p>Risoluzione di</p>	Giugno	<p>Sa rappresentare graficamente un algoritmo che risolve semplici problemi. E' in grado di codificare in un linguaggio di programmazione l'algoritmo rappresentato.</p>	<p>progettare un percorso risolutivo di un semplice problema con schema a blocchi e/o codificato in linguaggio di programmazione. Individuare le strategie appropriate per la</p>

PROTOCOLLO N°		MODULISTICA ITET MANTEGNA www.itetmantegna.edu.it			
		MODELLO DD59 VERSIONE 1.0			
		semplici problemi con Scratch			soluzione di problemi.

Il Docente

Adele Reggiani

(firma autografa sostituita a mezzo stampa)