

**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
"G. CIGNA - G. BARUFFI - F. GARELLI"**

PROGRAMMAZIONE SVOLTO – A.S. 2023/2024

Materia: Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

Classe(docenti): **1^BMAT - Prof. Pecoraro Giovan Battista
Prof. Lupinacci Flavio**

Libro di testo: "Dal bit ai Robot" Pearson (Barbero - Vaschetto)

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1: IL COMPUTER - HARDWARE

- Il computer: tipologie e caratteristiche
- L'hardware principale del computer
- Architettura di base del computer.
- Misura della memoria e prestazioni del computer

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2: IL SOFTWARE E I SISTEMI OPERATIVI

- Il software del computer: concetti di base
- Il sistema operativo
- I software applicativi più comuni

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3: CODIFICA DELLE INFORMAZIONI

- Sistema di numerazione, notazione posizionale, base della notazione (caso base 10)
- Il sistema di numerazione utilizzata dal computer: binario
- Il bit e il Byte e multipli
- Conversione tra sistemi di numerazione: binaria-decimale, decimale-binaria

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.4: FILE E RETI DI PC

- Gestione dei file delle cartelle
- Utilità di compressione file e antivirus
- Gestione delle stampe
- Internet e ricerca informazioni
- Esercitare i principi della cittadinanza digitale con competenza e navigare in modo sicuro

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.5: ELABORAZIONE TESTI

- Modalità di visualizzazione
- Impostazioni base (limiti del testo, zoom)
- Utilizzo del righello per margini e tabulatori
- Intestazioni e piè di pagina
- Impostazione della pagina (dimensioni, margini)
- Bordi e sfondo / bordo pagina
- Inserimento numeri di pagina
- Inserimento e formattazione tabelle

INDICAZIONI RELATIVE AD EVENTUALI ESAMI INTEGRATIVI, DI IDONEITÀ E RECUPERO DEBITI

Obiettivi minimi:

- Architettura del computer
- Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software
- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete.
- Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (Tipologia di menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc.)
- Raccogliere organizzare rappresentare informazioni
- Conoscere i sistemi di numerazione posizionali (Binaria Decimale)
- La codifica delle informazioni e delle immagini
- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete.
- Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi (Tipologia di menù, operazioni di edizione, creazione e conservazione di documenti ecc..)
- Elaborare prodotti multimediali con tecnologie digitali
- Utilizzare strumenti informatici e telematici

Indicazioni metodologiche per lo studio individuale estivo:

Ripassare la struttura hardware di un PC, il concetto di sistema Operativo e software applicativo, la gestione dei file delle cartelle, la rappresentazione binaria e saper effettuare operazioni di conversione binaria-decimale, redigere correttamente un semplice documento con Documento Google e Word
Si suggerisce di affrontare ogni argomento prima dal punto di vista della conoscenza e della comprensione e successivamente, con lo svolgimento di opportuni esercizi di difficoltà crescente, dal punto di vista applicativo

Mondovì 03/06/2024

Prof. Giovan Battista Pecoraro
Prof. Flavio Lupinacci