ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE

“M. BUONARROTI" - GUSPINI

ANNO SCOLASTICO 2015/2016

RIPARTIZIONE PROGRAMMA DIDATTICO SVOLTO CON RIFERIMENTO AL PROGRAMMA MINISTERIALE

MATERIA	**TECNOLOGIE INFORMATICHE**
CLASSE	**I^D**
INDIRIZZO	**INFORMATICI**
DOCENTI	**MELIS ANTONIO (3h) – SMALDINI COSTANZA (2h)**

GUSPINI 10/06/2016

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1
Il Computer

lezione1. Hardware e software
lezione2. Le parti che formano un computer
lezione3. Le periferiche e i tipi di computer
lezione4. Digitale e binario
lezione5. Sistemi di numerazione posizionali
lezione6. Conversione da decimale alle diverse basi
lezione7. Cosa fa funzionare il tutto: il software

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2
Funzioni di un sistema operativo

l**ezione1**. Il ruolo dei sistemi operativi
lezione2. Conosciamo il sistema operativo Windows 7
lezione3. Conosciamo Linux
lezione4. Conosciamo Ubuntu
lezione5. *Usiamo Windows7: le caratteristiche del computer*
lezione6. *Usiamo Windows7: impariamo a operare sui file*
lezione7. *Usiamo Windows7: impariamo a cercare i file*
lezione8. *Comprimere i file e le cartelle*

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3
I testi, gli ipertesti e le presentazioni

lezione1 Gestire i documenti con LibreOffice Writer
lezione2. *Esploriamo gli ipertesti e gli ipermedia*
lezione3. Facciamo un ipertesto con Writer
lezione4. Facciamo un sito Web con Writer
lezione5. Creiamo una presentazione multimediale con Impress

UNITA' DI APPRENDIMENTO 4
Conosciamo le reti e navighiamo in internet

lezione1. Conosciamo le reti di computer e Internet
lezione2. *Conosciamo come avviene la comunicazione nel web*
lezione3. *Impariamo a navigare nel WWW*

UNITA' DI APPRENDIMENTO 5
Esploriamo il foglio elettronico

lezione1. Conosciamo il foglio di calcolo LibreOffice Calc: le formule e le funzioni
lezione2. Usiamo Calc: applichiamo alcune funzioni
lezione3. Usiamo Calc: subtotali e copie speciali

lezione4. Rappresentiamo i dati con i grafici di Calc

UNITA' DI APPRENDIMENTO 6
Ambienti visuali per la pseudocodifica

lezione 1 Programmiamo con Scratch e BYOB

UNITA' DI APPRENDIMENTO 7
Dal problema al programma

lezione 1: Conosciamo gli algoritmi e i linguaggi
lezione 2: Impariamo a fare i diagrammi a blocchi
lezione 3: Un ambiente visuale per la pseudocodifica: Algobuild
lezione 4: Conosciamo la selezione e le condizioni logiche
lezione 5: Conosciamo l'iterazione definita e indefinita

ESERCITAZIONI DI LABORATORIO

1. Il testo, gli ipertesti e le presentazioni.

2. Gestire i documenti con LibreOffice Writer
   - Interfaccia grafica di LibreOffice Writer
   - La formattazione
   - Come inserire un'immagine
   - Come creare elenchi puntati ed elenchi numerati
   - Creare un ipertesto con Writer
   - Creare un collegamento ipertestuale esterno
   - Creare un link interno al documento

3. Creare una presentazione multimediale con Impress
   - Interfaccia grafica di Impress
   - La videata, come inserire e duplicare un'immagine
   - La formattazione delle diapositive
   - Come inserire un sommario in automatico
   - inserire elementi multimediali (immagini, filmati, suoni)
   - Miglioriamo le presentazioni con animazioni e transizioni

4. Foglio elettronico di LibreOffice
   - Ambiente del foglio elettronico Calc
   - Il formato delle celle

- I riferimenti (assoluti e relativi)
- Le funzioni(somma, somma.se, conta, conta.se, conta.valori, conta.numeri, conta.vuote)
- Le funzioni logiche (se, se con and, se con or)
- La formattazione condizionale
- Come spostare e copiare le celle
- Come effettuare calcoli combinati
- Come creare subtotali

5. Il linguaggio html
   - Cos'è un linguaggio html
   - La formattazione del testo
   - La formattazione del carattere
   - Come inserire sfondi e immagini ad un testo
   - Le tabelle
   - Gli elenchi puntati e numerati
   - Gli ancoraggi esterni
   - I moduli
   - Gli elementi dei moduli
   - i Pulsanti

6. Introduzione al liguaggio di programmazione C++

Gli Studenti I Docenti