



I.O. CERRETO di SPOLETO - SELLANO
ITAS di Sant'Anatolia di Narco

Programma Svolto
TECNOLOGIE INFORMATICHE - classe 1A

prof. Marco Ciri - prof. Simone Muzi

PRIMO PERIODO

CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
Introduzione all'uso del computer: hardware e software I sistemi di numerazione e la codifica delle informazioni Caratteristiche di hardware e software Gli algoritmi e la loro descrizione	M1: Concetti di base della tecnologia informatica	<ul style="list-style-type: none">> Il computer: concetti generali> Dentro il computer> I sistemi di numerazione> La codifica delle informazioni> La codifica delle immagini> I supporti di memorizzazione> Le periferiche di input/output> Il software> La formalizzazione dei problemi: gli algoritmi> La descrizione degli algoritmi> Esercizi sugli algoritmi
Il sistema operativo Windows Gestire e organizzare l'ambiente di lavoro Gestire file e cartelle Gestire la stampa	M2: L'uso del computer e la gestione dei file	<ul style="list-style-type: none">> Avviare il computer e impostazioni di base> Elementi del desktop> Alcune funzioni del sistema> Accessori di Windows> I file e le cartelle> La gestione dei file> La gestione delle stampe
I principali comandi di Word e Documenti di Google Scrivere e correggere un testo Formattare un testo Inserire oggetti in un testo Scrivere lettere e relazioni Utilizzare la stampa unione	M4: Scrivere un testo con il computer	<ul style="list-style-type: none">> Conoscere Word> Creare un testo> Correggere e modificare un testo> Modificare l'allineamento del testo> Impaginare un documento> Oggetti grafici e immagini> Copiare e spostare testo> Trova e sostituisci> Formattare il testo> Elenchi puntati e numerati> Le tabelle> Disegnare forme, caselle e linee> 15: Scrivere una relazione

CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
L'ambiente Scratch Gli strumenti in Scratch Le istruzioni in Scratch Programmazione in Scratch	M7: Usare Scratch	<ul style="list-style-type: none">> Usare Scratch> Esercizio guidato> Strumenti e istruzioni in Scratch> Esercitiamoci a programmare con Scratch> Giochiamo con un robot virtuale
Introduzione a Internet Ricerca con Internet	M3: Internet, reti, informazioni	<ul style="list-style-type: none">> Le reti informatiche> Internet e suo funzionamento> Navigare in rete> Le ricerche in Internet

SECONDO PERIODO

CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
Approfondimento sull'uso di Internet Le nuove tecnologie Le pagine web Blog, forum e social	M3: Internet, reti, informazioni	<ul style="list-style-type: none">> Strumenti per comunicare con Internet> Strumenti di Google> Usare lo strumento Classroom> Usare lo strumento Weschool> Blog e forum> Social network> Le tecnologie utili allo studio> Conoscere HTML
Introduzione al foglio elettronico Excel e al foglio di Google Modificare un foglio di lavoro Esecuzione di semplici calcoli Stampare un foglio di lavoro Creare e modificare i grafici Utilizzo delle funzioni Ordinare i dati	M5: Elaborare informazioni con il foglio elettronico	<ul style="list-style-type: none">> Prime operazioni con Excel> Modificare i dati in un foglio di lavoro> Riferimenti assoluti e relativi> Calcoli e formule> Stampa con parametri corretti> I grafici> Modificare i grafici> Lavorare con le funzioni> La funzione logica SE> Ordinare e formattare i dati

CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
Creare una presentazione con Presentazione di Google Inserire oggetti Inserire effetti e animazioni	M6: Strumenti di presentazione	<ul style="list-style-type: none">> Creare una presentazione> Personalizzare una presentazione

Obiettivi minimi:

Alla fine dell'anno lo studente deve dimostrare di saper:

- ✓ elaborare e gestire calcoli attraverso un foglio elettronico;
- ✓ 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, calcolare e rappresentare dati, disegnare, cercare informazioni e comunicare in rete.

COMPETENZE di base a conclusione dell'obbligo d'istruzione

- ✓ individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi;
- ✓ usare consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico;
- ✓ utilizzare e produrre testi multimediali;
- ✓ essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

Sant'Anatolia di Narco

15/05/2018

Firme

prof. Marco Ciri

Studenti

prof. Simone Muzzi