

DIPARTIMENTO DI

ELETTRONICA ED Elettrotecnica, INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

Anno scolastico: **2022/2023**

CLASSE 1BI

Insegnante: **Carlo Guzzo**

Insegnante Compresente: **Antonella Turso**

Libro di testo adottato: **P. CAMAGNI, R. NIKOLASSY: Nuovo Teknolab Hoepli editore**

Altri materiali: Appunti e dispense dell'insegnante, Risorse online condivise (DDI), Condivisione di materiale ed esercitazioni su piattaforma Google Classroom, Software: Suite Libre Office, Flowgorithm, APP su dispositivi personali (DDI)

PROGRAMMAZIONE SVOLTA

(Oltre ai contenuti, eventualmente indicare i riferimenti al libro di testo/altri testi o altri materiali utilizzati)

MODULO 1. – INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA E AL PC

Contenuti
<ol style="list-style-type: none">1. Architettura hardware di un computer2. Sistemi di numerazione: conversioni e operazioni tra le diverse basi

MODULO 2. SISTEMA OPERATIVO WINDOWS

Contenuti
<ol style="list-style-type: none">1. Sistema operativo: interfaccia GUI e CUI con principali comandi DOS2. Le caratteristiche del computer3. I file e le cartelle4. Ricerca file5. Comprimere i file e le cartelle

MODULO 3. ELABORAZIONE TESTI

Contenuti
<ol style="list-style-type: none">1. Gestire i documenti in generale con Libre Office Writer2. Writer: Creazione di un modulo compilabile in PDF e inserimento di un QRCode

MODULO 4 NAVIGAZIONE CONSAPEVOLE IN INTERNET

Contenuti
<ol style="list-style-type: none">1. Impariamo a navigare nel WWW2. UDA : Internet consapevole

MODULO 5 FOGLIO ELETTRONICO

Contenuti
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di Calc/Excel: Concetti generali del foglio elettronico con relative formattazioni • I grafici • Applicazione delle seguenti formule: Conta.Se, Somma.Se, Min, Media.Se, Media, Somma, Max, Cerca.Vert, SE semplice, nidificato e con più operatori logici nidificati Or/And • Project work Calcolatrice, Ristorante, Consegna Regali con applicazione delle formule condizionali

MODULO 6 PROGRAMMAZIONE: DIAGRAMMI A BLOCCHI - AMBIENTI VISUALI, PSEUDOCODIFICA, CODIFICA

Contenuti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Concetti di programmazione 2. Elementi di programmazione 3. Variabili e gestione dell'INPUT e OUTPUT 4. La selezione, i cicli e le condizioni logiche 5. Algoritmi e diagrammi a blocchi con Flowgorithm con applicazione a progetti semplici come Indovinelli e calcolatrice 6. La pseudocodifica 7. linguaggio C++ (input,output,selezione, ciclo for, while, do while) e Python con esercitazioni 8. Applinventor: Suoni e animazioni, Eventi, strutture condizionali, interazione e sensori 9. Project work a coppie di progettazione e presentazione App

INDICAZIONI PER LE VACANZE (se previste dal docente)

TIPOLOGIA DI PROVA DI RECUPERO FINALE

(indicare scritto/grafico, orale, pratico cliccando nel riquadro)

(X) scritto () orale () pratico

L'insegnante

Carlo Guzzo

L'insegnante compresente *Antonella Carmen Turso*