PROGRAMMA PREVENTIVO - ANNO SCOLASTICO 2020 – 2021

DEI PROF.	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIMANALI
Fraccola Christian, Del Vecchio Anna	TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE DI SISTEMI INFORMATICI E PER TELECOM.	3 J	INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI	4 di cui 2 in codocenza

MODULI (TITOLO)	CONTENUTI	OBIETTIVI	TEMPI (h)
	La comunicazione, tipologia e codifica dell' informazione.		
Modulo 1	protocollo di comunicazione, cenni sulla trasmissione e sul disturbo		
La rappresentazione delle	Analogico e digitale, codifica binaria, rappresentazione dei dati		20
informazioni e i codici	alfabetici.		
digitali	Rappresentazione dei dati numerici, sistemi di numerazione		
	posizionali, sistema additivo/sottrattivo,		
	Conversioni di base:		
	- da decimale a altra base (binario/ottale/esadecimale)		
	- da altra base e a decimale		
	Conversioni tra le basi binarie		
	La multimedialità: Immagini digitali raster e vettoriali, livelli di		
	grigio,		
	magini a colori, compressione lossy e lossless, suoni digitali e		
	formati, video digitali e formati		

Esercitazioni di laboratorio Modulo 1	 Le conversioni nel foglio elettronico Elaborazione delle immagini (software di photo editing) Elaborazione audio/video (software di audio/video editing) 	10
Modulo 2 Codici digitali	Codici digitali pesati Introduzione alla codifica dell' informazione, il codice ASCII, il codice Unicode, il codice BCD, Codici usati in elettronica e automazione Codici digitali non pesati Il codice eccesso 3, la codifica di Gray, il codice eccesso 3 riflesso Codici per la rilevazione e la correzione degli errori. Le codifiche nella vita quotidiana	20
Esercitazioni di laboratorio Modulo 2	 Codici ASCII e Unicode nei file di testo, Calcolo di un codice pesato nel foglio elettronico Calcolo di un codice non pesato nel foglio elettronico Calcolo di una codifica nel foglio elettronico 	10

Modulo 3	Operazioni tra numeri binari senza segno	
La codifica dei numeri	Aritmetica binaria, addizione, sottrazione, moltiplicazione,	20
	divisione, complemento a 1, complemento a 2	
	Numeri binari relativi, modulo e segno, complemento a 1,	
	complemento a 2, eccesso 2 ⁿ⁻¹	
	Numeri reali in virgola mobile, mantissa, esponente, floating	
	point nello standard IEEE-P754, overflow e underflow, conversione	
	da float a decimale, errori e arrotondamento	
Esercitazioni di laboratorio	Le operazioni binarie con il foglio elettronico	
Modulo 3		10
	Le codifiche binarie nel foglio elettronico.	
Modulo 4	Generalità sui sistemi operativi	
Il sistema operativo	Accendiamo il PC, il sistema operativo, Kernel, Shell.	20
	La gestione della memoria:	
	Caricamento del programma, tecniche di allocazione, memoria	
	virtuale, paginazione, segmentazione.	
	II file system:	
	Il concetto di file, struttura della directory, file nel sistema multi-	
	utente , diritti e protezione dei file.	

Esercitazioni di laboratorio	La shell di Windows, i comandi principali, i file batch.	
Modulo 4		10
	La shell Bash di Linux, i comandi principali e i file di script.	
	Partizionamento di un disco.	
	Deframmentazione della memoria.	

NOTE: La tempistica prevista è solo orientativa. In itinere si vedrà dove soffermarsi di più o meno e compatibilmente con le ore di lezione che saranno realmente disponibili.

Per ogni modulo:

SPAZI E MEZZI	COLLEG. INTER-DISC.	METODI	CRITERI DI VALUTAZIONE	TIPOLOGIA DELLE PROVE
Laboratorio.	Inglese:	Lezione frontale in	In generale:	Verifiche Scritte:
	Conoscenza della terminologia	interazione.	Il voto viene calcolato	Test a scelta multipla o
Appunti, libro	tecnica in italiano ed in inglese.	Lezione di laboratorio	ripartendo in proporzione il	con domande aperte,
di testo , risorse	Saper leggere e capire	con	punteggio riportato nella prova	interrogazioni orali.
on-line, utilizzo	documentazione tecnica di	esercitazioni pratiche	tra i voti 2 e 10.	
del computer	livello medio in inglese.	Risorse online.		Prove pratiche.
		Alcune lezioni potranno		
		essere tenute in lingua		
	Informatica:	inglese.		
	Linguaggi di programmazione.			
	Sistemi e Reti: Strumenti e			
	principi base della			
	comunicazione in rete.			