

PROGRAMMA FINALE - ANNO SCOLASTICO 2016 – 2017

DEL PROF.	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIM.
Calogero Salvatore Inguanta	Tecnologie Informatiche	1 F	ITT	3

MODULO	CONTENUTI	Obiettivi/competenze	METODI	PROVE
Sistemi di numerazione	Sistemi di numerazione posizionale, conversione di un numero, operazioni aritmetiche nel sistema numerico binario	Essere in grado di convertire un numero da un sistema numerico a un altro. Essere in grado di svolgere operazioni aritmetiche nel sistema numerico binario.	Lezioni frontali, risorse online e esercitazioni pratiche	Orali, scritte, pratiche
Informazione e società	Codifica del testo, delle immagini e dei suoni, Computer nella vita di ogni giorno, Salute, sicurezza e ambiente, Sicurezza dei dati e virus, Diritto d'autore e aspetti giuridici	Comprendere il ruolo strategico dell'informazione. Essere consapevoli dei diversi aspetti legati alla sicurezza.		
Architettura di un calcolatore	Com'è fatto un computer, Macchina di Von Neumann, Storia dei calcolatori	Essere in grado di riconoscere i principali elementi di un calcolatore e la loro funzione		
Sistemi operativi e software	Software e licenza d'uso, Sistema operativo, Principali differenze tra Unix e Windows	Essere in grado di riconoscere diversi tipi di software applicativi e base		
Reti e internet	Le reti informatiche, Internet, Il web e la posta elettronica, Sicurezza in internet	Comprendere la struttura della rete. Essere in grado di valutare i pro e i contro dei diversi servizi legati alla rete		
Elaborazione dei testi	Caratteristiche degli editor di testo e formattazione di un documento	Essere in grado di creare e formattare un documento di testo.		
Foglio elettronico	Caratteristiche del foglio elettronico, Tipi di riferimenti, Formattazione dei dati, Formule, funzioni e grafici	Essere in grado di operare con il foglio elettronico		
Strumenti per le presentazioni	Organizzazione di una presentazione, Elementi grafici, Effetti	Essere in grado di realizzare una presentazione multimediale		
Introduzione di Scratch	Interfaccia del programma, Movimenti degli sprite, struttura di ripetizione	Essere in grado di creare semplici programmi		

L'insegnante: prof. C. S. Inguanta
ITP: prof. C. Marchetti

I Rappresentanti di classe: