

Istituto di Istruzione Superiore – LICEO BOCCHI-GALILEI	PROGRAMMA SVOLTO	Mod. 7.1-01-44 Rev. 2 del 01/02/14 Pag. 0/5
--	-------------------------	--

Anno scolastico 2016/2017

Docente : PASSARELLA GUGLIELMO
Materia : INFORMATICA
Classe : 1D
Indirizzo : SCIENZE APPLICATE

<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA	Unità 1
Concetti elementari di informatica	Unità 1
I campi di applicazione dei computer	Unità 1
Le professioni legate all'informatica	Unità 1
ALL'INTERNO DEL COMPUTER	Unità 2
Che cos'è un computer?	Unità 2
La classificazione degli elaboratori	Unità 2
Il sistema binario e la rappresentazione delle informazioni	Unità 2
La macchina di Von Neumann	Unità 2
I componenti principali del computer	Unità 2
L'interfaccia con l'utente: il colloquio uomo-macchina	Unità 2
Le periferiche di input	Unità 2
Le periferiche di output	Unità 2
Le memorie di massa	Unità 2
I SISTEMI OPERATIVI	Unità 3
Introduzione ai sistemi operativi	Unità 3

<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
Il sistema operativo Microsoft Windows	Unità 3
Il sistema operativo Linux (CENNI)	Unità 3
Installazione dei sistemi operativi	Unità 3
L'interfaccia utente di Microsoft Windows	Unità 3
L'interfaccia di Linux (CENNI)	Unità 3
La gestione dei file	Unità 3
I programmi di utilità	Unità 3
LA RETE INTERNET	Unità 4
La rete Internet	Unità 4
La connessione a Internet	Unità 4
I principali servizi Internet	Unità 4
I PRIMI ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE	Unità 5
Introduzione alla programmazione	Unità 5
Lo sviluppo di un algoritmo	Unità 5
Il concetto di variabile	Unità 5
Le fasi di simulazione e codifica di un algoritmo	Unità 5

<u>Argomenti</u> (indicare anche eventuali percorsi di ripasso)	<u>Capitoli e/o pagine</u>
Scratch: la codifica per gioco	Unità 5
I diagrammi di flusso	Unità 5
Dai diagrammi di flusso ai blocchi di Scratch	Unità 5
Esempi di programmazione	Unità 5
DALL'ALGORITMO STRUTTURATO AL PROGRAMMA	Unità 6
Le proprietà degli algoritmi	Unità 6
Dalla teoria alla pratica	Unità 6
Gli schemi di composizione fondamentali	Unità 6
I cicli postcondizionati e precondizionati	Unità 6
Il ciclo FOR con contatore	Unità 6
INTRODUZIONE AL FOGLIO DI CALCOLO CON MICROSOFT EXCEL, CON ESEMPI DI UTILIZZO	Appunti DIGITALI
L'interfaccia di EXCEL	Appunti DIGITALI
I menu principali (home, inserisci, progettazione, layout)	Appunti DIGITALI
Le funzioni principali di EXCEL (somma, media, min, max, se, conta.se, , conta.valori.)	Appunti DIGITALI
Come si utilizza un foglio elettronico (attraverso esempi)	Appunti DIGITALI
Progetto “Programma il Futuro”: corso in 20 lezioni che introduce in modo sintetico i concetti fondamentali dell'informatica e della programmazione.	Sito Code.org e Programma il Futuro

DATA 06 GIUGNO 2017

FIRMA DEL DOCENTE _____

Firme dei rappresentanti di classe _____
