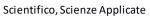
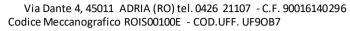


Istituto di Istruzione Superiore "LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Economico Sociale,





 $e\text{-mail:} \underline{rois00100} \underline{e}\underline{@istruzione.it}\underline{rois00100}\underline{e}\underline{@pec.istruzione.it}$



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE SVOLTA

Anno scolastico 2022/2023

Docente: PELLEGRINI ELISA

Materia: INFORMATICA

Classe: 1D

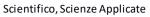
Indirizzo: SA

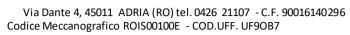


Istituto di Istruzione Superiore

"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Economico Sociale,





e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



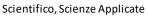
	<u>pagine</u>
L'INFORMATICA E I SUOI STRUMENTI	Unità 1
I primi passi nell'informatica	Unità 1
La classificazione dei computer	Unità 1
All'interno di un computer	Unità 1
La motherboard	Unità 1
Il case	Unità 1
L'interfaccia con l'utente: le porte di comunicazione	Unità 1
Le periferiche di input	Unità 1
Le periferiche di output	Unità 1
Le memorie di massa	Unità 1 Unità 1
Il sistema binario e la rappresentazione delle informazioni	Unità 1
I campi di applicazione dei computer, le professioni legate all'informatica	Unità 1
(cenni)	
La digitalizzazione dei suoni e dei video	Unità 1
I SISTEMI OPERATIVI	Unità 2
Introduzione ai sistemi operativi	Unità 2
Il software di base e applicativo	APPUNTI DIGITALI
Struttura di un sistema operativo: onion skin	APPUNTI DIGITALI
Il sistema operativo Microsoft Windows	Unità 2

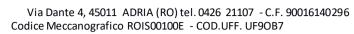


Istituto di Istruzione Superiore

"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Economico Sociale,





e-mail: rois00100e@istruzione.it rois00100e@pec.istruzione.it



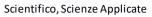
Il sistema operativo Linux	Unità 2
Installazione dei sistemi operativi	Unità 2
L'interfaccia utente di Microsoft Windows	Unità 2
L'interfaccia utente di Linux	Unità 2
La gestione dei file	Unità 2
I programmi di utilità	Unità 2
LA RETE INFORMATICA	Unità 3
La rete internet	Unità 3
La connessione a Internet	Unità 3
I principali servizi di internet	Unità 3
Lo schema di collegamento ADSL	Unità 3
	APPUNTI
	DIGITALI
La netiquette	Unità 3
I pericoli di internet	Unità 3
Il diritto informatico	Unità 3
INIZIAMO A PROGRAMMARE	Unità 4
Introduzione alla programmazione	Unità 4
Dal problema al programma	Unità 4
Lo sviluppo dell'algoritmo	Unità 4
Il concetto di variabile	Unità 4
Le fasi di simulazione e codifica dell'algoritmo	Unità 4
<u>l</u>	

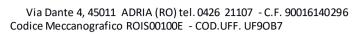


Istituto di Istruzione Superiore

"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Economico Sociale,





 $e\text{-mail:} \underline{rois00100e@istruzione.it} \underline{rois00100e@pec.istruzione.it}$



Gli schemi di flusso	Unità 4
Primi esempi di schemi di flusso	Unità 4
LA CODIFICA DEGLI ALGORITMI	Unità 5
Scratch: la codifica per gioco	Unità 5
L'interfaccia di Scratch 2.0	Unità 5
Dai simboli degli schemi di flusso ai blocchi di Scratch	Unità 5
DALL'ALGORITMO STRUTTURATO AL PROGRAMMA	Unità 6
Generalità, equivalenza e ottimizzazione degli algoritmi	Unità 6
Dalla teoria alla pratica	Unità 6
Gli schemi di composizione fondamentali	Unità 6
I cicli postcondizionale e precondizionale	Unità 6
Il ciclo for con il contatore	Unità 6
IL FOGLIO DI CALCOLO	
Introduzione al foglio di calcolo (l'interfaccia di Excel: la barra	
multifunzione, l'area di lavoro, la zona inferiore)	
Formattazione, tabelle, grafici, riferimenti assoluti e relativi, incidenza%,	
formattazione semplice e condizionale.	
Le funzioni principali di Excel (somma, media, min, max, se, conta.se,	APPUNTI DIGITALI
conta.più.se, conta.valori, conta.numeri)	DIGITALA
Esempi ed esercitazioni	
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

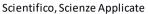


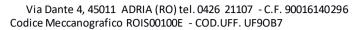
Argomenti (ed. civica)

Istituto di Istruzione Superiore

"LICEO BOCCHI-GALILEI"

Indirizzi: Classico, Linguistico, Scienze Umane, Economico Sociale,





 $e\text{-mail:} \underline{rois00100e@istruzione.it} \underline{rois00100e@pec.istruzione.it}$



Capitoli e/o

		<u>pagine</u>		
	Bullismo e Cyberbullismo	APPUNTI		
	Bullisho e Cycerounisho	DIGITALI		
	Affidabilità delle fonti (con accenni a crittografia e certificato digitale)	APPUNTI		
		DIGITALI		
Libro di testo: "Dal bit alle app" Barbero, Vaschetto – Pearson, Linx				
Altri materiali utilizzati: Classroom, Appunti digitali, LIM, laboratorio, uso di software				