

<b>Classe</b>	I <sup>^</sup> B ELE-Elettronica
<b>Disciplina</b>	TECNOLOGIE INFORMATICHE
<b>Docente teorico</b>	RAPISARDA MAURO ALFIO
<b>ITP (se presente)</b>	D'ORSI SIMONA
<b>Libro di testo</b>	DAL BIT AI ROBOT – CON CONSAPEVOLI IN RETE

### Argomenti sviluppati (docente teorico):

#### **Concetti base della tecnologia informatica**

Il computer concetti generali.

Dentro il computer.

La codifica delle informazioni.

I supporti di memorizzazione.

Le periferiche di input e output.

Sistemi di numerazione posizionali. Decimale e binario.

Conversione binario-decimale e decimale-binario.

Conversione decimale con altri sistemi di numerazione.

Conversione ottale-decimale e decimale-ottale.

Conversione decimale-esadecimale ed esadecimale-decimale.

Operazioni con i numeri binari. Somma e sottrazione.

Il cloud, condivisione documenti e pubblicazione documenti.

Il software.

Il software: privacy, protezione e sicurezza. Ergonomia.

Il pensiero computazionale.

I virus informatici.

#### **Reti di calcolatori**

Tipologie e topologie di reti.

Apparati di rete.

## **Dal problema al programma**

Le basi della programmazione.  
Gli algoritmi e i linguaggi.  
Codifica degli algoritmi con Algobuild.

### **Argomenti sviluppati (ITP):**

## **L'uso del computer e la gestione dei file**

Avviare il computer e impostazioni di base.  
Elementi del desktop di Windows.  
I file e le cartelle.

## **Scrivere un testo con il computer**

Conoscere Word.  
Creare un testo.  
Correggere e modificare un testo.  
Modificare l'allineamento del testo.  
Oggetti grafici e immagini.  
Formattare il testo.

## **Fogli elettronici**

Gestire i dati con i fogli elettronici.  
Applichiamo le funzioni.  
Applichiamo i grafici.

## **Realizzare presentazioni**

Presentare con PowerPoint.  
Realizzare un sito con Wix.com.

## **Programmare con Scratch**

Ambiente di lavoro.  
Schemi di composizione fondamentali.  
Suoni disegni e animazioni.  
Controllo da tastiera ed eventi.  
Variabili ed operatori di input e output.