

PROGRAMMAZIONE FINALE

Materia: INFORMATICA

CLASSE PRIMA SEZ. G

Anno scolastico 2020/2021

Prof.ssa Nadia Arsieni

Information Technology

Hardware

Il modello di Von Neuman

La motherboard

I tipi di computer

Sistemi di numerazione posizionali

Rappresentazione dei dati numerici

Sistema di numerazione posizionale

Convertire da binario a decimale e viceversa

Convertire da ottale a decimale e viceversa

Convertire da esadecimale a decimale e viceversa

Convertire da binario a esadecimale e viceversa

Convertire da binario a ottale e viceversa

Algebra Booleana

Proposizioni e valori di verità

Proposizioni composte e tabelle di verità

Operazioni logiche (and, or, not, xor)

Espressioni logiche

Software di base

Software

Il software

I linguaggi di programmazione

Le licenze del software e il diritto di autore

Sistemi operativi

Le funzioni del sistema operativo

Struttura di un sistema operativo:

- Il nucleo
- Il gestore della memoria centrale
- Il gestore delle periferiche
- Il File System
- L'interfaccia con l'utente

Presentazioni multimediali (PowerPoint)

Le diapositive

Sfondi, temi, elementi multimediali

Le transizioni

I collegamenti Iperestuali

Il foglio elettronico (Excel)

La formattazione delle celle

I riferimenti

Formati numerici

Il conteggio condizionale

La somma condizionale

La funzione condizionale

I grafici

Reti tecnologie e cloud

Reti e Internet

Le reti

Internet

Il modello client/server

Il cloud computing

Il www, i motori di ricerca, la posta elettronica, il servizio VoIP, il trasferimento di file

Realizzare un sito con Webnode

Cenni

Introduzione alla programmazione ad eventi

Esempi di sketch in Scratch

L'intero programma è stato affrontato in classe e in laboratorio utilizzando numerosi esempi ed esercizi.

Durante il periodo di didattica digitale gli alunni hanno potuto utilizzare da casa le proprie postazioni in una sorta di laboratorio diffuso,

Modalità di recupero: prova scritta.

Roma, 1 Giugno 2021

Prof.ssa Nadia Arsieni