

# **LICEO SCIENZE APPLICATE**

## **PROGRAMMAZIONE IH**

### **Anno Scolastico 2019 – 2020**

DOCENTE : Gianfranco Papa

DISCIPLINA: Informatica

### **Gli Studenti**

- [01] Bartolone Gaia
- [02] Bassotti Alessandro
- [03] Benini Riccardo
- [04] Bini Damiano
- [05] Calcaterra Andrea
- [06] De Angelis Beatrice
- [07] Del Curatolo Samron
- [08] Di Dio Giovanni Paolo
- [09] El Amery Israa Abdel Rahman Ahmed Moham
- [10] El Amery Kareem Abdel Rahman Ahmed Moha
- [11] Filacchione Simone
- [12] Guarracino Francesco
- [13] Mamone Gianmarco
- [14] Martines Roberto
- [15] Masucci Sara
- [16] Orlando Lorenzo
- [17] Piconi Fabrizio
- [18] Ronci Daniele
- [19] Salamina Leonardo
- [20] Telle Alessandro
- [21] Tipaldi Francesco

### **PROGRAMMA SVOLTO**

1. SISTEMA BINARIO E CONVERSIONI CON IL SISTEMA DECIMALE, OPERAZIONI ARITMETICHE IN BASE 2
2. ALGEBRA DI BOOLE E OPERATORI AND OR E NOT , TAVOLE DI VERITÀ E CIRCUITI
3. DAL PROBLEMA ALL'ALGORITMO FINO AL PROGRAMMA, ESERCIZI DI LOGICA COME IL PROBLEMA DELLE 18 MONETE E QUELLO DEI 2 SECCHI
4. ALGORITMI, DIAGRAMMI A BLOCCHI, SELEZIONE E CONDIZIONE LOGICHE, ITERAZIONE , PROBLEMA DEL CONDOMINIO PER DISTRIBUIRE IN QUOTE MILLESIMALI LE BOLLETTE TRIMESTRALI AI PROPRIETARI E RAPPRESENTAZIONE DELLA SOLUZIONE MEDIANTE DIAGRAMMA A BLOCCHI E IMPLEMENTAZIONE IN EXCEL

		I.I.S. ENZO FERRARI VIA DI GROTTAFERRATA 76 00178 ROMA
--	--	--

IL COMPUTER E LA MACCHINA DI VON NEUMANN, LA CPU, LA MEMORIA RAM, ROM E CACHE. LA MEMORIA DI MASSA: HARD DISK, I DISPOSITIVI REMOVIBILI E I DISCHI OTTICI. LE PERIFERICHE DI INPUT OUTPUT E LE INTERFACCE DI I/O. TIPI DI COMPUTER E PERIFERICHE

5. LA MACCHINA JOHNNY , COSA E', COME FUNZIONA, QUALI SONO I SUOI COMPONENTI, COME SI PROGRAMMA IN ASSEMBLY, LE ISTRUZIONI
6. IL S.O. ED I PRIMI PASSI, LAVORARE CON LE FINESTRE, SISTEMA DI ARCHIVIAZIONE, GESTIONE DI FILE E CARTELLE, IMPOSTAZIONE DEL COMPUTER
7. SOFTWARE PER L'AUTOMAZIONE D'UFFICIO: WORD, POWERPOINT ED EXCEL
8. IL SITO INTERNET, TARGET, LINGUAGGIO, CONTENUTI, CREAZIONE PAGINE , STRUTTURA, INTERFACCE DI NAVIGAZIONE , REALIZZAZIONE DEL SITO CON GOOGLE SITES: <https://sites.google.com/iisenzoferrari.it/ilcodingin1h/home-page>

Durante l'anno e fino a tutto Marzo il corso delle attività si è svolto regolarmente ed è stato concentrato sulla acquisizione da parte degli studenti della logica con cui il Computer può svolgere l'elaborazione di alcuni passi procedurali svolti dal pensiero umano e di come questo processo di programmazione può essere guidato dalla elaborazione di algoritmi e diagrammi di flusso.

Inoltre è stata affrontata la modellazione della Macchina di Von Neumann , dei suoi componenti e di come agiscono tra di loro.

Con l'interruzione della didattica in presenza a Scuola, a causa della pandemia Coronavirus, le attività sono riprese in Didattica a distanza a partire dalla seconda settimana di Marzo 2020, attraverso Videolezioni e la realizzazione di un sito Internet che ha visto coinvolti gli Studenti per ripetere e scrivere gli argomenti di Informatica già affrontati e la messa in onda del sito attraverso uno strumento CMS come Google sites.

## **STRUMENTI DI LAVORO**

LIBRO DI TESTO IN ADOZIONE

Infom@t, HOEPLI Autori: Paolo Camagni, Riccardo Nikolassy

Materiali preparati dal docente e distribuiti

LABORATORIO: ESERCIZI PRATICI CON L'AUSILIO DEI COMPUTER , KAHOOT, GOOGLE SITES, EXCEL, ISTRUZIONI ASSEMBLY MEDIANTE JOHNNY

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

STRUMENTI PER LA VERIFICA

Sono state svolte 4 prove nel I quadrimestre e 3 nel II quadrimestre.

PER GLI OBIETTIVI, LA METODOLOGIA E LA VALUTAZIONE IL RIFERIMENTO E' AL DIPARTIMENTO DI INFORMATICA.

DATA  
02/06/2020

DOCENTE  
Gianfranco Papa