

1. Argomenti per macroaree:

CONTENUTI DISCIPLINARI	
1	Architettura e componentistica di un calcolatore Struttura generale di un sistema di elaborazione: memoria centrale, CPU, dispositivi di I/O, memoria di massa. Distinzione tra hardware, software e firmware.
2	Software Distinzione tra software di base, programmi e applicazioni. Sistema Operativo e struttura Onion Skin. Licenze d'uso.
3	Algebra di Boole Connettori logici (AND, OR, NOT) e relative tabelle di verità, concetto di variabile booleana, proprietà dell'Algebra di Boole e Teoremi di De Morgan.
4	Algoritmi Teoria degli algoritmi, strutture di controllo, teorema di Bohm-Jacopini, flow chart e pseudo-codifica.
PERIODO DIDATTICA A DISTANZA	
5	HTML Strumenti, elementi per il testo in HTML, ipertesti ed elementi multimediali (inserimento di file audio, video e immagini), fogli di stile (CSS): inline, incorporati e collegati.

Libro di testo:

F. Lunghezzani, D. Princivalle–**T@rget Conoscere, Collaborare + Laboratorio**-Informatica per il primo biennio-Edizione Hoepli.

Dispense fornite dal docente.

Laboratorio con esercizi al computer per mezzo di editor di testo (es. Notepad++) e browser.

2. Recupero in itinere

I recuperi sono avvenuti in itinere per mezzo di interrogazioni durante il primo quadrimestre.

3. Prove di verifica

Nel primo quadrimestre sono state svolte 2 prove scritte e 1 prova orale.

Nel periodo relativo alla DaD sono stati assegnati 3 compiti laboratoriali sulla realizzazione di pagine WEB mediante HTML e CSS.

4. Criteri di valutazione (specificare o fare riferimento a quanto elaborato nei dipartimenti)

I criteri di valutazione sono stati in linea con quanto elaborato dai dipartimenti.

Roma, 1/06/2020

IL DOCENTE

Alessandro Cristini