

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE PRIMA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1 L'INFORMATICA E I COMPUTER

1. Information Technology.
 - a. Avviare il computer e impostazioni di base.
 - b. Elementi del desktop.
 - c. Il Pannello di controllo.
2. Gestione file e cartelle.
 - a. File ed estensioni.
 - b. La gestione dei file.
 - c. Le mappe cognitive.
3. Il computer.
 - a. Hardware e software.
 - b. Le periferiche di input e output.
 - c. L'unità centrale di elaborazione (CPU).
 - d. Memoria centrale e memoria di massa.
 - e. Software applicativi e software di sistema.
 - f. La struttura del Sistema Operativo.
 - g. La codifica dell'informazione: bit, byte e multipli.
4. I sistemi di numerazione.
 - a. Il codice binario.
 - b. Operazioni aritmetiche con numeri binari.
 - c. I sistemi ottale ed esadecimale.
 - d. Conversioni tra differenti sistemi di numerazione.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2 EMAIL E CLOUD

1. La posta elettronica (e-mail).
 - a. Cos'è e come funziona un'e-mail.
 - b. Struttura di un'e-mail. mittente, destinatario, oggetto.
2. Netiquette nella comunicazione digitale.
 - a. Differenze tra destinatario principale, copia e copia nascosta.
 - b. Scrivere un'e-mail formale e informale.
 - c. Norme di scrittura.
 - d. L'importanza dell'oggetto.
 - e. Invio e gestione degli allegati e-mail.
 - f. Precauzioni di sicurezza (virus, malware).
 - g. Browser e motori di ricerca.
3. Il cloud computing.
 - a. Cos'è il cloud e come funziona.
 - b. Vantaggi e rischi del salvataggio in cloud.
 - c. Gestione dei file in cloud.
 - d. Caricare e scaricare file da piattaforme cloud.

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE PRIMA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3

SCRIVERE CON UN EDITOR DI TESTO

1. Editing e word processing.
 - a. L'editing di testi.
 - b. La formattazione del testo.
 - c. Selezionare, copiare e spostare il testo.
2. Formattare con elementi grafici.
 - a. Formattare i paragrafi.
 - b. Applicare bordi e sfondi al testo.
 - c. Inserimento di elementi grafici e tabelle.
3. Scrivere una relazione.
 - a. La stesura della relazione.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.4

COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI PRESENTAZIONE

1. Le presentazioni multimediali.
 - a. Le presentazioni e i loro elementi.
 - b. Realizzare presentazioni.
2. Gli elementi base di una presentazione multimediale.
 - a. I temi delle diapositive; i layout automatici.
 - b. Operare con le diapositive (inserire gli oggetti).
 - c. La grafica e gli organigrammi.
3. Presentazioni dinamiche.
 - a. Impostare la transizione delle diapositive.
 - b. Creare animazioni personalizzate.
 - c. Avviare la presentazione.

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE PRIMA

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1 L'INFORMATICA E I COMPUTER

1. Information Technology.
 - a. Avviare il computer e impostazioni di base.
2. Gestione file e cartelle.
 - a. File ed estensioni.
 - b. La gestione dei file.
 - c. Le mappe cognitive.
3. Il computer.
 - a. Hardware e software.
4. I sistemi di numerazione.
 - a. Il codice binario.
 - b. Conversioni tra differenti sistemi di numerazione.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2 EMAIL E CLOUD

1. La posta elettronica (e-mail).
 - a. Cos'è e come funziona un'e-mail.
 - b. Struttura di un'e-mail. mittente, destinatario, oggetto.
2. Netiquette nella comunicazione digitale.
 - a. Differenze tra destinatario principale, copia e copia nascosta.
 - c. Norme di scrittura.
 - d. Invio e gestione degli allegati e-mail.
 - e. Precauzioni di sicurezza (virus, malware).
 - a. Browser e motori di ricerca.
3. Il cloud computing.
 - b. Cos'è il cloud e come funziona.
 - c. Caricare e scaricare file da piattaforme cloud.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3 SCRIVERE CON UN EDITOR DI TESTO

1. Editing e word processing.
 - a. L'editing di testi.
 - b. La formattazione del testo.
 - c. Selezionare, copiare e spostare il testo.
2. Formattare con elementi grafici.
 - a. Formattare i paragrafi.
 - b. Inserimento di elementi grafici e tabelle.

INFORMATICA PROGRAMMAZIONE CLASSE PRIMA

UNITA' DI APPRENDIMENTO N.4

COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI PRESENTAZIONE

4. Le presentazioni multimediali.
 - a. Le presentazioni e i loro elementi.
 - b. Realizzare presentazioni.
5. Gli elementi base di una presentazione multimediale.
 - a. I temi delle diapositive.
 - b. Operare con le diapositive (inserire gli oggetti).
6. Presentazioni dinamiche.
 - a. Impostare la transizione delle diapositive.
 - b. Avviare la presentazione.