

## **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 applicati e software di sistema.
  - f. La struttura del Sistema Operativo.
4. Internet, cloud e posta elettronica.
  - a. Il cloud.
  - b. La posta elettronica (e-mail).
  - c. Browser e motori di ricerca.

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2 DATI E INFORMAZIONI**

1. La codifica dell'informazione.
  - a. Unità di misura della memoria: bit, byte e multipli.
  - b. La codifica dei caratteri.
2. I sistemi di numerazione.
  - a. I sistemi posizionali.
  - b. Il sistema decimale.
  - c. Il codice binario.
  - d. Operazioni aritmetiche con numeri binari.
  - e. I sistemi ottale ed esadecimale.
  - f. Conversioni tra differenti sistemi di numerazione.

## **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. Internet, cloud e posta elettronica.
  - a. Il cloud.
  - b. La posta elettronica (e-mail).
  - c. Browser e motori di ricerca.

**UNITA' DI APPRENDIMENTO N.2  
DATI E INFORMAZIONI**

1. La codifica dell'informazione.
  - a. Unità di misura della memoria: bit, byte e multipli.
2. I sistemi di numerazione.
  - a. I sistemi posizionali.
  - b. Il sistema decimale.
  - c. Il codice binario.
  - d. Conversioni tra differenti sistemi di numerazione.

**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.

**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.