

# PROGRAMMA SVOLTO

## CLASSI DALLA 1<sup>^</sup> ALLA 4<sup>^</sup>

<b>CLASSE</b>	1ASA
<b>INDIRIZZO</b>	Servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale
<b>ANNO SCOLASTICO</b>	2020/2021
<b>DISCIPLINA</b>	Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC)
<b>DOCENTE</b>	Famularo Gaetano

## PROGRAMMA SVOLTO NELLA CLASSE 1ASA

**Libro di testo adottato:** Clippy Web: Windows 7 e Office 2010 (Volume 1) – Autori: Lughezzani, Princivalle – Editore: Hoepli – ISBN: 978-88-203-6132-7  
**Altri materiali utilizzati:** Contributi multimediali e risorse didattiche elaborate e condivise dal docente

COMPETENZE SVILUPPATE	MODULI/UNITÀ/NUCLEI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie hardware e software.	<p><b>Introduzione all'informatica</b></p> <p><b>Hardware e software</b></p> <p><b>Architettura di un computer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizione di informatica</li> <li>• Concetto di dato e informazione</li> <li>• Differenza tra hardware e software</li> <li>• Struttura di un computer</li> <li>• Componenti hardware fondamentali:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ CPU (CU, ALU e registri)</li> <li>○ memoria centrale (RAM e ROM)</li> <li>○ memoria di massa</li> <li>○ scheda madre e bus</li> <li>○ periferiche di input e di output</li> </ul> </li> <li>• Storia ed evoluzione dei computer</li> <li>• Architettura di Von Neumann</li> </ul>
<p>Utilizzare procedure necessarie per la gestione del software di base e del software applicativo.</p> <p>Essere in grado di operare con l'interfaccia grafica, con i file e con le cartelle.</p>	<p><b>Software di base e software applicativo</b></p> <p><b>Sistema operativo Microsoft Windows</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software di base:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ BIOS</li> <li>○ Sistema Operativo</li> </ul> </li> <li>• Funzionalità di Microsoft Windows:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ desktop e operatività con le finestre</li> <li>○ organizzazione e operatività con file e cartelle</li> <li>○ operatività con cartelle compresse e chiavette USB</li> </ul> </li> </ul>
Essere consapevole di come sono codificati i dati nella comunicazione informatica.	<p><b>Sistemi di numerazione posizionali</b></p> <p><b>Codifica e decodifica di dati</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemi di numerazione posizionali</li> <li>• Sistema di numerazione binario</li> <li>• Conversione di numeri da base 10 a base 2 e viceversa</li> <li>• Concetto e definizione di bit e byte, con relativi multipli (Kilo, Mega, Giga e Tera)</li> </ul>

<p>Convertire numeri e codici rappresentati secondo sistemi di numerazione diversi.</p> <p>Riconoscere e distinguere i concetti di bit, byte e relativi multipli.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Codici ASCII e UNICODE</li> <li>• Codifica di immagini, di video e di audio</li> <li>• Tecniche di compressione</li> </ul>
<p>Realizzare e impaginare documenti di testo digitali con il software Documenti Google.</p>	<p><b>Software applicativo Documenti Google</b></p> <p><b>Elaborazione di documenti di testo digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salvataggio e apertura di documenti di testo digitali</li> <li>• Selezione del testo e operatività di base</li> <li>• Formattazione di pagina, di paragrafo e di carattere</li> <li>• Inserimento di caratteri speciali e simboli</li> <li>• Formattazione di bordi, sfondi</li> <li>• Elenchi puntati e numerati</li> <li>• Gestione e formattazione di oggetti grafici: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ inserire e posizionare immagini, WordArt e forme</li> <li>○ creare e modificare immagini, WordArt e forme tramite la funzione Disegno</li> <li>○ creare e personalizzare caselle di testo tramite la funzione Disegno</li> </ul> </li> </ul>
<p>Realizzare e impaginare presentazioni multimediali e ipertestuali con il software Presentazioni Google.</p>	<p><b>Software applicativo Presentazioni Google</b></p> <p><b>Elaborazione di presentazioni multimediali ipertestuali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche e proprietà fondamentali di una presentazione multimediale</li> <li>• Interfaccia utente</li> <li>• Tipologie di visualizzazione</li> <li>• Operatività con le slide, i layout e i segnaposto</li> <li>• Applicazione e modifica di layout, temi grafici e combinazione colori/caratteri/effetti</li> <li>• Visualizzazione e modifica dello schema diapositiva</li> <li>• Navigazione interattiva dei contenuti: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ inserimento di collegamenti ipertestuali</li> <li>○ inserimento di pulsanti di azione</li> </ul> </li> <li>• Inserimento e gestione di animazioni e transizioni</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Indicazioni per una corretta realizzazione di presentazioni multimediali</li></ul>
--	--	--

## OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO RELATIVI ALLA DISCIPLINA "EDUCAZIONE CIVICA"

COMPETENZE SVILUPPATE	ARGOMENTI SVOLTI	CONTENUTI E MATERIALI ANALIZZATI
Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica.	<b>Utilizzo corretto e consapevole delle piattaforme e-learning e del Cloud storage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestione delle credenziali di accesso GSuite for Education;</li><li>• gestione e organizzazione di file e cartelle su Google Drive;</li><li>• Considerazioni sull'utilizzo consapevole del cloud.</li><li>• Utilizzo dell'applicazione Gmail per l'invio e la ricezione della posta elettronica.</li><li>• Predisposizione del corso TIC su Google Classroom</li><li>• Gestione della casella di posta elettronica Gmail</li><li>• Inviare una mail programmata</li><li>• procedura di iscrizione ad un corso in Google Classroom.</li><li>• Accesso dal Laboratorio di Informatica</li></ul>

Piove di Sacco, 26/05/2021

Il Docente Gaetano Famularo

I rappresentanti degli studenti

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_