

Programma di Informatica

Classe 1I

a.s. 2022/2023

Liceo Vittoria Colonna

Prof. Rosanna Pagliuca

Libri di testo:

Progettare e programmare Volume 1 – Federico Tibone – ed. Zanichelli

UNITA' 1 – L'INFORMATICA E IL PENSIERO ALGORITMICO

- Che cos'è l'informatica
- Ragionare per algoritmi
- Le proprietà dei buoni algoritmi
- L'informatica e le altre scienze

UNITA' 2 – RAPPRESENTAZIONE DELLE INFORMAZIONI

- Codifica delle informazioni nella memoria
- Sistemi di numerazione
- Il sistema binario: conversione di base, definizione di bit, operazioni
- La rappresentazione delle informazioni numeriche (interi, complemento a 2, numeri reali)
- La rappresentazione delle informazioni alfanumeriche (codice ASCII e codice UNICODE)
- La rappresentazione delle immagini
- La digitalizzazione dei suoni e dei video

UNITA' 3 – LO SMARTPHONE, UN COMPUTER MOBILE

- Ben più di un telefono cellulare
- Il touchscreen e l'interfaccia utente
- L'accelerometro e il GPS
- Il mercato delle App

UNITA' 4 – LA SICUREZZA INFORMATICA

- Perché è proteggere i propri dati
- Le password e il controllo degli accessi
- I malware e gli antivirus
- Rendere sicure le reti
- Navigare sicuri in internet
- Il backup e l'eliminazione sicura dei dati

UNITA' 5 – L'AMBIENTE DI LAVORO DI MICROSOFT POWER POINT

- L'interfaccia dei programmi di presentazione
- Le slide e la loro gestione, compresi gli effetti di transizione
- Gli elementi che compongono le slide
- Gli accorgimenti per costruire una presentazione efficace

UNITA' 6 – L'AMBIENTE DELL'APPLICATIVO MICROSOFT OFFICE WORD.

- Apertura e chiusura di un documento.
- Applicazione delle formattazioni a un testo: font, dimensione, colore e altre formattazioni dei caratteri, elenchi puntati e numerati, giustificazione del testo, rientri dei paragrafi, tabulatori testuali e decimali, effetti tipografici, stili del testo.

EDUCAZIONE CIVICA: RESPONSABILI E CONSAPEVOLI IN RETE (Il cyberbullismo)