



PROGRAMMA DISCIPLINARE

Disciplina ***Tecnologie informatiche*** a.s. 2022/2023

Classe: 1^a

Sez. P

Classe: 1^a

Sez. S

Classe:

Sez.

INDIRIZZO: ***ELETTRONICA E TELECOMUNICAZIONI***

LIBRO DI TESTO: TECNOLOGIE INFORMATICHE OFFICE 2007 L'HARDWARE, IL SOFTWARE E I PRINCIPI DELLA PROGRAMMAZIONE - P. CAMAGNI- HOEPLI

Docente : Prof. / Prof.ssa

Mario Carlo Santus e Carla Meloni



**COMPETENZA N. 1**DESCRIZIONE: **Concetti di base dell'I.C.T.**

U.C.	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Concetti di base dell'I.C.T.	Conoscere: sistemi di elaborazione - La tecnologia dell'informazione - L'hardware e il software - Componenti di base di un computer - I personal computer L'hardware - La CPU - Le unità di I/O e le porte di I/O - Le unità di memorizzazione e le prestazioni del sistema Il software - Software di base e software applicativo - Software per migliorare l'accessibilità del PC Le reti informatiche - Le reti informatiche, i tipi di rete, telefono e computer - Internet, e principali modalità di collegamento - La comunicazione nel mondo elettronico - Le comunità virtuali - Intranet ed Extranet Campi di applicazione dell'Informatica - Il computer nella vita di ogni giorno - Il computer in casa, nel lavoro e nell'istruzione Gli aspetti sociali e giuridici - Un mondo che cambia - La sicurezza dei dati e i virus Il diritto d'autore e la privacy	Riconoscere: - la struttura e il funzionamento di un personal computer, - le reti informatiche e il loro impatto con la società, - le diverse modalità di collegamento a Internet, - le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e come vengono impiegate nel lavoro e nella vita di tutti i giorni, - i criteri ergonomici da adottare quando si usa un computer, sicurezza dei dati e gli aspetti legali in materia di privacy e copyright

COMPETENZA N. 2DESCRIZIONE: **Usare il computer e gestire i file**

2. Usare il computer e gestire i file	Conoscere: Dal problema al programma - La rappresentazione dei dati in forma binaria - La programmazione strutturata - Il linguaggio di programmazione (cenni)	- Riconoscere i concetti fondamentali della programmazione, - usare le più importanti caratteristiche del s.o., comprese le principali impostazioni del computer e l'uso degli strumenti di aiuto, - operare sul desktop del computer con
--	---	---





	2. Prime conoscenze e impostazioni - Avviare e spegnere correttamente il computer - Conoscere la tastiera e il mouse - Impostazione del desktop e verifica caratteristiche di base - Il menu di avvio 3. Icone, finestre e strutture dati - Le icone - Le finestre - Struttura per la memorizzazione dei documenti - Come creare e salvare cartelle, sottocartelle e file di testo 4. Operare con i file - Come operare sull'unità di memorizzazione - Come stampare un file di testo 5. Funzioni utili – Virus e antivirus - La ricerca di un elemento nella struttura di memorizzazione - La compressione dei file Cenni su virus e antivirus	un'interfaccia grafica, - avere conoscenze circa i principali concetti della gestione dei file ed essere in grado di organizzare efficacemente file e cartelle affinché siano facilmente identificate e trovate, - usare il software per la compressione e l'estrazione dei file di grandi dimensioni e usare il software antivirus, dimostrare la capacità di usare semplici strumenti di elaborazione di testi e gli strumenti di stampa disponibili nel sistema operativo
--	--	--

COMPETENZA N. 3DESCRIZIONE: **Elaborazione dei testi**

3. Elaborazione dei testi	Conoscere: Come si opera con l'applicativo per l'elaborazione dei testi - Apertura dell'applicazione e personalizzazione della finestra di lavoro - Creazione di un nuovo documento - Operare con documenti esistenti Operare sui documenti di testo - L'inserimento del testo - La formattazione della pagine e del paragrafo - Formattazione del testo - Eliminazione, copia e spostamento di testi - Elenchi puntati e numerati, controllo ortografico Operare con le tabelle, le immagini e gli oggetti - A L'uso delle tabelle - L'inserimento di oggetti grafici	- lavorare con i documenti e salvarli in diversi formati, - scegliere le funzionalità disponibili per migliorare la produttività, (es.: la Guida in linea), - creare e modificare documenti di piccole dimensioni in modo che siano pronti per la condivisione e la distribuzione, - applicare formattazioni diverse ai documenti per migliorarne l'aspetto prima della distribuzione e scegliere nel modo migliore le opzioni di formattazione più adeguate, - inserire tabelle, immagini e oggetti grafici nei documenti, - preparare i documenti per le operazioni di stampa unione, modificare le impostazioni di pagina dei documenti e controllare e correggere errori di ortografia prima della stampa finale
----------------------------------	--	---





	4. La stampa e le funzioni di stampa unione - La stampa di un documento - La stampa unione Stampa unione di etichette	
COMPETENZA N. 4		
DESCRIZIONE: Foglio elettronico		
4. Foglio elettronico	Conoscere: Operare con il foglio elettronico - Apertura del foglio elettronico e personalizzazione della finestra di lavoro - Operare con le cartelle Operare sulle cartelle e sui fogli elettronici - L'inserimento di dati numerici - L'inserimento di testo, caratteri speciali e simboli Operare con i dati e usare le formule - La manipolazione dei dati - Utilizzare i dati inseriti Formattazione e stampa - La formattazione delle celle - L'impostazione del documento da stampare - La stampa del documento Le funzioni logiche - La creazione di un risolutore - Il concetto di INPUT e OUTPUT - Semplici algoritmi per la risoluzione di problemi	- lavorare con i documenti e salvarli in diversi formati, - scegliere le funzionalità disponibili per migliorare la produttività, (es.: la Guida in linea), - creare e modificare documenti di piccole dimensioni in modo che siano pronti per la condivisione e la distribuzione, - applicare formattazioni diverse ai documenti per migliorarne l'aspetto prima della distribuzione e scegliere nel modo migliore le opzioni di formattazione più adeguate, - inserire tabelle, immagini e oggetti i nei documenti, - realizzare semplici fogli automatizzati con l'inserimento dei dati (Input) e la visualizzazione de risultati (Output); - Controllo e visualizzazione di messaggi di errore.

