

Programma effettivamente svolto nella classe 1 F Informatica

Docente: RICCIO ANASTASIA

Disciplina: Informatica

Classe: 1 F Liceo scientifico opzione scienze applicate, 2024-2025

Libri di testo: INFORMATICA APP con Python di P. Gallo / P. Sirsi / D. Gallo - Minerva Scuola

Modulo 1: HARDWARE E SOFTWARE

Cosa significa Informatica

La struttura generale di un sistema di elaborazione

Come si misura la memoria, Bit, Byte, multipli,
equivalenze Schema di Von Neumann

Interfaccia del sistema operativo Windows

Operazioni con le cartelle e con i file

Modulo 2: CODIFICA E SISTEMI NUMERICI

Sistemi di numerazione in base 10, base 2 e

base 16 Cambio di base

Operazioni aritmetiche in binario

Modulo 3: EDITOR DI TESTI

Elemento base di un documento

Selezionare, copiare, spostare e incollare il testo

Elaborare il testo (pagina, carattere, paragrafo)

Elenchi puntati e numerati

Bordi e sfondi

Controllare e stampare un documento

Segnalibri, margini, evidenziare, modificare il font,
trasformazione da maiuscolo a minuscolo e
viceversa

Creazione frontespizio

Tabelle e colonne

Arricchire il testo con la grafica

Incolonnare il testo

Progettare relazioni

Modulo 4: Presentazioni multimediali

Inserimento di testi, immagini, link, pulsanti di
azione Animazione delle diapositive ed effetti di
transizione Realizzazione di ipertesti multimediali

Modulo 5: L'INFORMATICA E IL PROBLEM SOLVING

L'informatica e il trattamento delle informazioni

I problemi e il Problem Solving: la strategia
risolutiva

I metodi per trovare la strategia risolutiva

Risolutore ed esecutore

Variabili, costanti ed operatori