

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