

PROGRAMMA di Tecnologie dell'Informazione e della  
Comunicazione 2A SCS

**UDA n.1: FACCIAMO IL PUNTO**

1. Microsoft Word Processor:

- Formattazione personalizzata di un documento
- Collegamenti ipertestuali
- La stampa unione
- Lettere circolari

2. Microsoft Excel:

- Formattazione personalizzata di un foglio di calcolo
- Formattazione condizionale
- Elaborazione di dati
- Funzioni matematiche: Somma, Min, Max, Media,

Conta, Arrotonda

- Formattazione della tabella: bordi ed effetti grafici
- Utilizzo di più fogli di lavoro

**UDA n. 2: LA RETE INFORMATICA**

1. La rete Internet
2. I diversi tipi di reti
3. Il protocollo di comunicazione TCP/IP
4. Indirizzo IP
5. La connessione ad Internet
6. Lo schema di collegamento ADSL
7. I principali servizi Internet:

Il WWW

I motori di ricerca

La posta elettronica

Il trasferimento di file

Il servizio VoIP

8. Il Web 2.0:

Forum

Blog

Wikipedia

Podcast

Social network

9. La Netiquette

10. I pericoli della rete

11. Il diritto informatico

**UDA n. 3: IL WEB E LA POSTA ELETTRONICA**

1. La navigazione nella rete
2. Utilizzo del browser Google Chrome
  - Creazione di un account
  - Google App
3. La ricerca di informazioni nella rete
  - I motori di ricerca
  - Ricerca e salvare pagine web

Impostazioni di ricerca

4. La posta elettronica: Gmail

5. La ricerca avanzata

Introduzione alla logica booleana

Uso dei connettivi logici nella ricerca in rete

6. Norme per un utilizzo responsabile della rete

**UDA n. 4: IL FOGLIO DI CALCOLO**

1. Uso di funzioni matematiche:

Conta.valori

Conta.numeri

Conta.se

2. Uso di funzioni logiche:

AND

OR

La funzione SE semplice e nidificata

3. Uso di funzioni testo:

Concatena

Maiusc

Minusc

Valuta

4. Convalida dei dati ed elenco a tendina

5. Creazione di grafici

Inserimento di elementi grafici

Formato area grafico

Scelta del tipo di grafico: a linee, a colonne, a torta, a

barre, ad area

6. Google Fogli

Interfaccia

Operazioni di base: salvare, aprire, nominare un

documento

Cosa cambia: i diversi menù

**UDA n. 5: PRIMI ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE**

1. Introduzione alla programmazione

2. Concetto di programma e algoritmo

3. Formalizzazione del problema:

analisi

sviluppo dell'algoritmo

simulazione

codifica

4. Il concetto di variabile

5. I diagrammi di flusso

6. La codifica con Scratch:

Uso della piattaforma

Dai simboli degli schemi di flusso ai blocchi di Scratch

blocchi di comunicazione

creazione di variabili

blocco controllo della funzione SE