

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

- La rete Internet
- I diversi tipi di reti
- Il protocollo di comunicazione TCP/IP
- Indirizzo IP
- La connessione ad Internet
- Lo schema di collegamento ADSL
- I principali servizi Internet:
 - Il WWW
 - I motori di ricerca
 - La posta elettronica
 - Il trasferimento di file
 - Il servizio VoIP
- Il Web 2.0:
 - Forum
 - Blog
 - Wikipedia
 - Podcast
 - Social network
- La Netiquette
- I pericoli della rete
- Il diritto informatico

UDA n. 3: IL WEB E LA POSTA ELETTRONICA

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

Impostazioni di ricerca

- La posta elettronica: Gmail
- La ricerca avanzata
 - Introduzione alla logica booleana
 - Uso dei connettivi logici nella ricerca in rete
- 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

7. Primi esempi di programmi