

ANNO SCOLASTICO 2024/2025

Materia: Informatica

Classe: 1T1

Prof. Fuser Alessandro

Libro di testo SmartCode, V. Falucca P. Palladino G. Pettarin, Tramontana, ISBN 9788823377509

CONTENUTI DISCIPLINARI SVOLTI

	CONOSCENZE/ABILITÀ	COMPETENZE
BASI DI GOOGLE WORKSPACE - strumenti di condivisione online	Gmail <i>Apertura del client di posta</i> <i>Lettura e scrittura di mail</i> <i>Uso del CC, CCN, Oggetto</i> <i>Organizzazione della posta in arrivo</i> <i>Impostazione della firma</i> Google Classroom <i>Visione e gestione dei post e dei lavori del corso</i> <i>Scaricamento di file da un post</i> <i>Consegna di un elaborato, sia tramite caricamento da computer che Google Drive</i> <i>Scrittura di un commento privato</i> <i>Gestione delle consegne tramite il calendario integrato</i> Google Chrome <i>Uso della barra di ricerca e dell'interfaccia di navigazione</i> <i>Gestione dei preferiti e dei segnalibri</i> <i>Eseguire una ricerca mirata, usando anche criteri</i> <i>Scaricamento di file tramite Browser</i> Google Drive <i>Caricamento di file e cartelle</i> <i>Organizzazione delle cartelle</i> <i>Scaricamento di un file o di una cartella</i> <i>Gestione dei permessi di condivisione</i> <i>Creazione di un file Google direttamente da Drive</i>	Saper gestire in modo autonomo la propria posta personale, raggruppando le mail per interessi, inviando una mail in modo formale e preciso, modifica delle impostazioni per uso personale Saper usare una piattaforma di insegnamento digitale in modo preciso e consono, tramite la creazione di domande, la consegna di elaborati e la visione degli impegni Saper effettuare ricerche nel Web in modo veloce e preciso, usando filtri avanzati ed impostazioni ad hoc Saper utilizzare una piattaforma cloud per la gestione e l'organizzazione di file, utilizzando i giusti permessi di condivisione
INFORMAZIONI E DATI	Definizioni e terminologia dell'informatica <i>Informatica, la sua origine e la sua storia</i> <i>Bit, byte e scala dei multipli</i> <i>Input, output, algoritmo di risoluzione</i> <i>Hardware, software</i> <i>Sistema operativo, Applicazioni, Browser, Motore di ricerca</i> Formati delle informazioni multimediali <i>Estensioni dei file</i> <i>Gestione dei programmi per aprire i file</i> Architettura e componenti di un computer	Padroneggiare il linguaggio specifico della disciplina Utilizzare i concetti e gli strumenti della matematica e della logica nei contesti informatici Cogliere l'aspetto sistemico delle macchine utilizzate in

	<i>Modello di Von Neumann e tipologie di computer</i> CPU, Ram, Disco di memoria, scheda video, batteria, monitor, periferiche di input e di output	informatica e scegliere un computer in modo intelligente
PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI	Presentazioni con PowerPoint <i>Elementi della finestra di PowerPoint</i> <i>Uso di elementi testuali</i> <i>Gestione delle diapositive</i> <i>Inserimento di tabelle, immagini, grafiche e video</i> <i>Temi, transizioni ed animazioni</i> <i>Strumenti di presentazione</i> <i>SmartArt e WordArt</i> Presentazioni con Canva <i>Interfaccia di Canva e dei suoi strumenti</i> <i>Modelli predefiniti e gestione diapositive</i> <i>Grafiche ed elementi multimediali</i> <i>Elementi testuali e layout</i> <i>Gestione durata elementi e musiche</i>	Padroneggiare i software applicativi per realizzare presentazioni efficaci
DOCUMENTI ELETTRONICI	Gestione del testo <i>Gestione del carattere: font, dimensione, effetti, colore</i> <i>Gestione del paragrafo: allineamenti, interlinea, spaziatura, rientri</i> <i>Tabulazioni ed elenchi</i> <i>Uso degli stili predefiniti</i> Elementi multimediali <i>Tabelle</i> <i>Immagini e grafici</i> <i>SmartArt</i> <i>Intestazione, piè di pagina, numero di pagina</i> <i>Caselle di testo e WordArt</i> <i>Equazioni e simboli</i> Progettazione <i>Stili del documento</i> <i>Bordi e colore pagina</i> <i>Impostazioni personalizzate</i> Layout <i>Margini, orientamento, colonne</i> <i>Interruzioni di pagina, rientri e spaziatura</i> <i>Posizionamento degli elementi</i> Riferimenti <i>Sommario</i> <i>Nota a piè di pagina</i> <i>Citazioni e didascalie</i> Lettere <i>Lettere commerciali</i> <i>Campi unione</i> <i>Finalizzazione ed unione</i>	Padroneggiare i software applicativi nell'organizzazione e nella rappresentazione di dati e informazioni Produrre documenti formattati e strutturati per la comunicazione e la documentazione
ALGORITMI E PROGRAMMAZIONE	Concetto di algoritmo <i>Definizione, usi e casi pratici</i> <i>Diagrammi di flusso</i> Creazione di un algoritmo tramite programmazione visuale (Rapid Router)	Saper illustrare una procedura di risoluzione in modo formale e preciso Creare procedure di

Via Vicenza, 49/A – 36071 ARZIGNANO (Vicenza)

☎ 0444 670441 – 0444 672016 - 📠 0444 450920

Codice Fiscale 81000460246 – Codice Istituto VITF010009 e-mail vitf010009@istruzione.it pec vitf010009@pec.istruzione.it
www.galileiarzignano.edu.it

	<i>Uso dei blocchi di programmazione</i> <i>Blocchi sequenza (movimento)</i> <i>Blocchi condizionali (if.. else if.. else)</i> <i>Blocchi di ripetizione (repeat x times, repeat while, repeat until)</i> Creazione di un algoritmo tramite programmazione scritta (Python in Rapid Router) <i>Blocchi sequenza (movimento)</i> <i>Blocchi condizionali (if.. else if.. else)</i> <i>Blocchi di ripetizione (repeat x times, repeat while, repeat until)</i>	risoluzione di problemi di logica usando strutture di programmazione visuale e scritta
--	--	---

Arzignano, 30/05/2025

Gli Studenti rappresentanti di classe

f.to Il Docente

Il modulo con le firme originali è depositato agli Atti della Scuola.