

PROGRAMMA SVOLTO

MATERIA: TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

DOCENTE: BARBARA COREA

CLASSE: 2^A

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

ISTITUTO: IPSSEOA

MODULI DISCIPLINARI

1. **Introduzione al concetto di informatica**
 - 1.1 Rappresentare, elaborare, trasmettere dati
 - 1.2 Il metodo Scientifico

2. **Word Processor**
 - 2.1 Definizione Word Processor
 - 2.2 Le funzioni di un Word Processor
 - 2.3 L'interfaccia
 - 2.3.1 Barra del titolo
 - 2.3.2 Barra di accesso rapido
 - 2.3.3 Barra multifunzione
 - 2.3.4 Barra laterale
 - 2.3.5 Barra di stato
 - 2.3.6 Barra di formattazione rapida
 - 2.3.7 Righello
 - 2.3.8 Strumenti Contestuali
 - 2.4 Creare e salvare documenti
 - 2.5 Modificare un documento salvato a archiviazione del file
 - 2.6 Selezionare Testo
 - 2.7 Taglia, Copia, Incolla, Annulla con mouse e con tastiera
 - 2.8 Trovare e sostituire parole o frasi
 - 2.9 Le formattazioni più comuni del testo, del paragrafo e della pagina
 - 2.10 Copia formato
 - 2.11 Inserire e gestire immagini nel documento

3. **Foglio Elettronico di Calcolo**
 - 3.1 Analogie e differenze fra Microsoft Excel e Microsoft Word
 - 3.2 Eseguire calcoli, elaborare tabelle
 - 3.3 Inserire formule e funzioni (di base)
 - 3.4 Formattazione delle celle e del foglio di lavoro
 - 3.5 Dimensionare righe e colonne
 - 3.6 Formattazione del carattere
 - 3.7 Unire le celle
 - 3.8 Taglia, copia, incolla

- 3.9 La copia per trascinamento
- 3.10 Formato dati: contabilità, valuta, percentuale, numero
- 3.11 I grafici

4. L'Hardware

- 4.1 L'Architettura di Von Neumann
- 4.2 L'hardware e il software
- 4.3 Breve storia del computer
- 4.4 Tipi di Computer
- 4.5 La CPU
- 4.6 Le periferiche
- 4.7 La misura della Memoria
- 4.8 Memorie Primarie
- 4.9 Memorie Secondarie

5. Il Software

- 5.1 Definizione e classificazione del Software
- 5.2 Il Sistema Operativo
- 5.3 L'avvio del Computer

6. PMS

- 6.1 I software gestionali per le strutture ricettive
- 6.2 Back office
- 6.3 Punti vendita
- 6.4 Gestione delle Prenotazioni

7. DAL PROBLEMA AL PROGRAMMA

- 7.1 Definizione di problema
- 7.2 Problema: il contadino, il lupo, la capra, il cavolo
- 7.3 Algoritmo, definizione e caratteristiche.
- 7.4 Definizione dei linguaggi di programmazione
- 7.5 Le 3 fasi di realizzazione di un programma:
Capire il problema e individuare la soluzione,
progettare, codificare il programma e creare il programma eseguibile,
eseguire e provare il programma,
- 7.6 Linguaggio macchina, compilatore, linguaggio ad alto livello
- 7.7 Descrizione degli algoritmi con i Flow Chart

8. CHATBOT

- 8.1. Definizione di Chatbot conversazionali
- 8.2. Confronto fra diverse Chatbot: Siri, Chatgpt, Perplexity
- 8.3. Utilizzo delle Chatbot nella riscrittura di articoli di cronaca in chiave positiva

MODULO EDUCAZIONE CIVICA

Web Democracy: 'Agenda Onu 2030,
Obiettivo 16: lo sviluppo sostenibile dei diritti umani.

Il presente programma è stato condiviso con gli studenti.

GLI ALUNNI:

Montecorioni Stefano

Vincenzo Comacini

Lucrezia Aurora

DOCENTE

Roberto Coe