

# Programma Informatica

**Classe:** 1BL

**Anno:** 2020/2021

**Docente:** Lorenzo Salvemini

**Materia:** Informatica

**Materiale di studio:** Libro di testo: Piero Gallo, Pasquale Sirsi "Informatica APP" Minerva Italica. Materiale del corso caricato dal docente. Altro materiale gratuito reperibile online e consigliato dal docente.

<b>Griglia di valutazione scritto/orale/pratico</b>	
<b>Conoscenze, abilità, competenze</b>	<b>Voto</b>
Conoscenza completa, approfondita e rielaborata personalmente degli argomenti. Eccellente acquisizione delle competenze previste, eccellente sviluppo delle abilità. Uso pertinente, corretto, appropriato dei linguaggi specifici, sicura e creativa padronanza degli strumenti di lavoro.	10
Conoscenza completa ed approfondita degli argomenti. Ottima acquisizione delle competenze e abilità. Uso corretto e appropriato dei linguaggi specifici e degli strumenti.	9
Conoscenza sicura degli argomenti. Buona acquisizione delle competenze e abilità richieste. Uso corretto dei linguaggi specifici e degli strumenti.	8
Conoscenza discreta degli argomenti. Competenze e abilità fondamentali acquisite. Discreto uso dei linguaggi specifici e degli strumenti.	7
Conoscenza superficiale degli argomenti. Competenze e abilità minime acquisite. Qualche incertezza nell'uso dei linguaggi e degli strumenti specifici.	6
Conoscenze limitate e non adeguate. Competenze e abilità limitate. Difficoltà nell'uso dei linguaggi specifici e degli strumenti.	5
Conoscenze frammentarie e/o non adeguate. Competenze e abilità molto limitate, incomplete. Uso molto limitato dei linguaggi specifici e degli strumenti di lavoro.	4
Conoscenze, Abilità, Competenze quasi nulle / nulle.	2-3

<b>Software applicativi</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Conoscenze</b>	
Impaginazione di un documento	Elaborazione di testi	Novembre Dicembre
Impostare e realizzare una presentazione	Strumenti di presentazione	Dicembre Gennaio Febbraio
Lavorare con un foglio di calcolo e principali funzioni	Foglio elettronico	Febbraio Aprile Marzo

<b>Sistemi numerici</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Conoscenze</b>	
Convertire numeri tra le varie basi (binaria, ottale, decimale, esadecimale). Compiere operazioni in base 2.	Sistemi numerici e relative conversioni tra le BASI (10,2,8,16). Operazioni in Base 2. Esempi di Codici binari (Complemento a 2, ASCII, Unicode...)	Marzo Aprile Maggio

<b>Algoritmi</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Conoscenze</b>	
Saper trovare una soluzione ad un problema, saperne definire l'algoritmo e scriverlo in diagramma di flusso o pseudocodice.	Introduzione alla programmazione. Sviluppo dell'algoritmo. Concetto di variabile. Diagrammi di flusso. Pseudocodice.	Maggio Giugno