

Documento **OBIETTIVI MINIMI**

Dipartimento **Matematica e Fisica**

Disciplina **INFORMATICA**

Anno scolastico **2019 - 2020**

Classe **primo liceo di scienze applicate**

OBIETTIVI MINIMI

Generalità del Computer

- Conoscere la differenza tra hardware e software
- Distinguere le periferiche di ingresso, uscita, ingresso/uscita
- Funzione della CPU e componenti (Control Unit, ALU, registri)
- Distinguere le memorie di massa, RAM, ROM
- Conoscere la differenza tra un segnale analogico e digitale
- Conoscere la struttura del sistema operativo, i principali componenti e le loro funzionalità

Elaboratore di Testi

- Saper creare un file di testo, nominarlo ed effettuare il salvataggio
- Saper formattare il testo (grassetto, corsivo, font, dimensione carattere, allineamento)
- Saper realizzare una tabella e inserire delle immagini nel testo

Il foglio elettronico

- Saper impostare la formattazione della cella (dimensione e stile del carattere, bordi di tabella, riempimento, allineamenti, formato del dato)
- Saper utilizzare le formule e semplici funzioni (somma, prodotto, media)
- Saper realizzare grafici a "istogrammi" e a "torta"

Documento **OBIETTIVI MINIMI**

Dipartimento **Matematica e Fisica**

Disciplina **INFORMATICA**

Anno scolastico **2019 - 2020**

Classe **secondo liceo di scienze applicate**

OBIETTIVI MINIMI

Ripasso videoscrittura e foglio elettronico

- Per la video scrittura saper rappresentare formule di funzioni matematiche, saper usare la stampa unione.
- Per il foglio elettronico, saper disegnare funzioni matematiche

Database

- Saper usare Access. Saper creare le tabelle, creare relazioni tra tabelle, saper rappresentare maschere e query

Programmazione con Scratch

- Saper realizzare dei semplici giochi con Scratch

La programmazione in c++

- Saper usare i comandi di input/output, le variabili.

Documento **OBIETTIVI MINIMI**

Dipartimento **Matematica e Fisica**

Disciplina **INFORMATICA**

Anno scolastico **2019 - 2020**

Classe **terzo liceo di scienze applicate**

OBIETTIVI MINIMI

La programmazione in c/c++

- Conoscere i blocchi dei diagrammi di flusso e saper realizzare semplici diagrammi di flusso.
- Saper usare i comandi di input/output, le variabili.
- Saper usare e interpretare il funzionamento dei comandi selettivi, cicli condizionati e i cicli iterativi

Programmare per comunicare

- Saper usare i fondamenti di HTML
- Saper formattare la grafica di una pagina HTML con l'uso dell'attributo "Style" (CSS)
- Saper realizzare la struttura di una pagina Web
- Saper utilizzare i principali tag di formattazione del testo, tag di inserimento immagini e link, tag di inserimento tabelle ed elenchi

Documento **OBIETTIVI MINIMI**

Dipartimento **Matematica e Fisica**

Disciplina **INFORMATICA**

Anno scolastico **2019 - 2020**

Classe **quarto liceo di scienze applicate**

OBIETTIVI MINIMI

La programmazione in c++

- Saper usare i comandi di input/output, le variabili.
- Saper usare e interpretare il funzionamento dei comandi selettivi, cicli condizionati e i cicli iterativi

Programmare Arduino

- Saper le specifiche, funzionamento e possibile uso del microcontrollore Arduino
- Saper programmare la scheda Arduino: accensioni led e uso del pulsanti