



Istituto di Istruzione Superiore "Giuseppe Meroni"

Codice MIIS06300P - Corsi diurni e serali

**DIPLOMA DI ISTRUZIONE PROFESSIONALE**

Industria e Artigianato opzione Arredi e forniture d'interni  
 Servizi Commerciali ambito Aziendale e Turistico  
 Servizi Commerciali opzione Promozione commerciale e pubblicitaria

**DIPLOMA DI ISTRUZIONE TECNICA**

Grafica e Comunicazione  
 Meccanica e Meccatronica opzione Tecnologia del legno

**DIPLOMA DI ISTRUZIONE LICEALE ARTISTICA**

Indirizzo Design



FONDI STRUTTURALI EUROPEI  
 2014-2020  
 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FESR



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
 Dipartimento per gli Ordinamenti Scolastici, per gli Ordinamenti del Terziario, per gli Ordinamenti del Quaternario e per l'Innovazione e per l'Innovazione Digitale  
 MIUR



Regione Lombardia



ECDL  
 TEST CENTER BCJ\_01

**ATTESTATO DI QUALIFICA PROFESSIONALE**

Operatore del legno  
 Disegno d'arredo

<b>PROGRAMMA CONSUNTIVO A.S. 20128 / 2019</b>	Codice Mod. SD 17 Revisione 0.2
---	------------------------------------

Classe <b>1TGC2</b>	Indirizzo <b>GRAFICA E COMUNICAZIONE</b>
Disciplina <b>TECNOLOGIE INFORMATICHE</b>	
Docente: <b>Lucia Anna Prudente</b> ITP: <b>Benedetta Valentina Renna</b>	

Competenze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare gli strumenti informatici e la rete Internet in modo autonomo, consapevole e corretto nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline e in vista della futura professione nel mondo del web</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</li> <li>• Produrre un testo impaginato in modo personale e creativo, presentandolo in modo corretto</li> <li>• Essere in grado di costruire una presentazione a supporto di una esposizione</li> <li>• Analizzare e interpretare dati, sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, e usare correttamente e consapevolmente gli strumenti di calcolo</li> <li>• Sviluppare abilità di problem solving e di team working nonché essere sollecitati da una sana competizione</li> </ul>
Contenuti	<p><b>COMPUTER ESSENTIALS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetto di informatica e TIC</li> <li>• La Storia del computer</li> <li>• Il computer nella vita di tutti i giorni</li> <li>• L'ergonomia</li> <li>• Architettura di un elaboratore</li> <li>• I diversi Tipi di computer</li> <li>• Il computer: hardware (CPU, memoria centrale e memorie di massa, dispositivi di input e output, accenni alle porte, le unità di misura delle memorie, misure delle prestazioni)</li> <li>• Il computer: software (Il sistema operativo, di base e Il Software applicativo)</li> <li>• Il Software e le licenze</li> <li>• Elementi di Gestione del computer con windows</li> <li>• La comunicazione informatica e la sua codifica</li> <li>• Sistema decimale, sistema binario e altra base</li> <li>• Conversione tra le basi verso e da decimale</li> <li>• Passaggio diretto binario esadecimale e viceversa</li> </ul>



- La codifica delle immagini e suoni
- Backup, bug, patch, versioni
- Accenni di ergonomia
- Office automation e introduzione al pacchetto Microsoft Office (Word, Excel)

### **ELABORARE TESTI CON UN WORD PROCESSOR**

- Concetto di elaborazione di testi, documento, file, carattere, paragrafo
- La lettera commerciale: esempi di lettere commerciali
- **Microsoft Word:**
  - creare e salvare un documento
  - funzionalità base del carattere e del paragrafo
  - margini, rientri, bordi, cornici, allineamento del testo, capolettera, filigrana
  - inserimento, spostamento e modifica di immagini nel testo
  - WordArt, ClipArt, forme, simboli
  - elenco puntato e numerato e a più livelli
  - inserimento e modifica illustrazioni grafiche
  - funzione *trova e sostituisci*
  - scelta della lingua e correzione automatica.

### **CREARE E MODIFICARE UNA PRESENTAZIONE**

- A che serve fare una presentazione
- **Power Point**
  - Gestione diapositive, Animazioni, Temi

### **IL FOGLIO ELETTRONICO**

- A cosa serve un foglio elettronico
- A cosa serve un grafico e i più diffusi tipi di grafico implementati in excel
- **Microsoft Excel:**
  - Creare, salvare e rinominare un foglio di lavoro
  - Muoversi all'interno del foglio di lavoro, copie per trascinamento,
  - creazioni serie numeriche e alfanumeriche
  - Inserimento e modifica dei dati: le celle
  - Operatori / + ^ \* - % e simbolo = per rapporti, e percentuali ed espressioni con precedenze ( )
  - la definizione dei vari tipi di dato
  - formattazione delle celle
  - bordi e sfondi
  - riferimento assoluto e relativo e loro utilizzo
  - funzioni: ricerca, sintassi (simboli : e ; ) e utilizzo di una funzione
  - le funzioni MIN, MAX, MEDIA, SOMMA, SE, CONTA.VALORI, CONTA.SE
  - Elenco come tabella
  - Ordinamento, filtro, funzione *trova e sostituisci*
  - creazione di grafici e modifica degli stessi
  - personalizzazione dei parametri di stampa e relativa stampa (pdf)
  - messaggi di errore ##### e #DIV/0!



	<p><b>ONLINE ESSENTIALS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Reti informatiche:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ topologie di rete</li><li>○ architetture di rete</li><li>○ tecnologie usate in rete</li><li>○ estensione geografica di una rete</li></ul></li><li>• <b>Definizione utilizzo di internet:</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Intranet, VPN</li><li>○ ISP, Servizi internet e principali protocolli (FTP, TCP/Ip, http,...)</li><li>○ VoIP, webinar, posta elettronica, WIKI, C2C, C2B, motori di ricerca, posta elettronica, Blog, forum, social, podcat, streaming, community, app su smartphone</li><li>○ Browser, Siti, URL,</li><li>○ Accenni di HTML (accenni di struttura, esempio e uso di <i>Word</i> per creare file html)</li><li>○ Sicurezza in rete (accesso, autenticazione, backup, firewall, virus e altri malware, phishing e frodi informatiche, spamming)</li><li>○ Protocollo HTTPS e crittografia</li><li>○ Comportamento in rete (netiquette) e Cyberbullismo</li></ul></li></ul> <p><b>PROBLEMA, ALGORITMO, PROGRAMMA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• algoritmo</li><li>• problem solving</li><li>• diagrammi di flusso e pseudo codice</li><li>• linguaggi di programmazione e linguaggio macchina</li><li>• introduzione alla piattaforma SCRATCH</li></ul> <p>ESERCITAZIONI IN LABORATORIO INFORMATICO SULLA PARTE PRATICA DEGLI APPLICATIVI</p>
Metodologie	Lezione frontale, lavoro di gruppo, collaborative learning, didattica laboratoriale, problem solving
Criteri di valutazione e modalità di verifica	<p><b>Per gli argomenti teorici:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- conoscenza degli argomenti</li><li>- capacità di analisi</li><li>- capacità di mettere in relazione argomenti diversi</li><li>- conoscenza del linguaggio specifico</li><li>- capacità critica</li></ul> <p><b>Per la parte pratica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- conoscenza dello strumento</li><li>- capacità di analisi</li><li>- corretto utilizzo dello strumento</li></ul> <p><b>Le verifiche si sono svolte tramite:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- elaborati scritti</li><li>- interrogazioni orali</li><li>- prove pratiche</li><li>- lavori di gruppo</li></ul>
Testi, Materiali/strumenti	Libri di testo, materiali selezionati dalla rete, video, applicativo Microsoft Office, materiali caricati sul registro elettronico, LIM, Laboratorio informatico, proiettore



utilizzati	
Modalità di recupero	Fermo didattico, ripresa degli argomenti usando anche metodologie diverse, studio individuale.

Lissone il, \_\_\_\_\_

I Rappresentanti degli Studenti

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

la Docente  
**Prudente Lucia Anna**

\_\_\_\_\_

L'ITP  
**Benedetta Valentina Renna**

\_\_\_\_\_