

DISCIPLINA	INFORMATICA
DOCENTI	PROF. GIOVANNI MACIOCCO
TESTO	PROGETTARE E PROGRAMMARE 1 - (TIBONE) – ZANICHELLI

Teoria**Introduzione all'informatica**

Informatica e società della conoscenza e ICT

L'architettura del computer

Hardware e software

Architettura di Von Neumann

Tipologie di computer

I sistemi di numerazione

Sistemi posizionali e non posizionali

Sistema binario

Conversioni dal decimale al binario e viceversa

Operazioni aritmetiche in binario

Codifica delle informazioni

Codifica dei numeri interi

Codifica dei simboli alfanumerici

Elaborazione testi

Elementi base di un documento

Pagine, caratteri, paragrafi, tabelle, disegni, immagini

Foglio di calcolo

Celle e dati

Creazione di formule

Creazione di grafici

Presentazioni

Impostazione del layout e dello stile

Inserimento di elementi multimediali

Transizioni ed effetti

Programmazione

Introduzione alla programmazione con Flowgorithm

Software utilizzati in laboratorio: Word, Excel, Powerpoint