

**ITE "Blaise Pascal"**

Foggia

A.S. 2020/2021

**Programma di Informatica**

Docente

**Francesca D'Imperio**

Classe

**2^ A AFM**

**Word**

**Il Word processing**

- Il Programma di videoscrittura Word
- Elementi della finestra di Word
- Servirsi dell'assistente di office

**Creare, archiviare, aprire e stampare documenti**

- Organizzare l'archivio per la raccolta dei documenti
- Creare un nuovo documento
- Nominare e salvare un file
- Chiudere un documento
- Aprire un documento esistente
- Il controllo ortografico e grammaticale
- Stampa di un documento

**Formattazione di base**

- Elementi di formattazione
- Annullare e ripristinare
- Modificare maiuscole/minuscole
- Il glossario
- Allineamento del testo
- L'interlinea
- La punteggiatura
- Impostazione dei rientri
- Spaziatura tra i paragrafi
- Inserire un simbolo

**Intervenire nel testo ed elaborare il layout**

- La funzione copia, taglia e incolla
- Il testo in risalto
- Arricchire il testo con il capolettera
- Disporre il testo sotto forma di elenco: elenchi puntati e numerati

**Arricchire il testo con la grafica**

- Inserire oggetti grafici
- Raggruppare oggetti grafici
- Creare e formattare oggetti grafici

## **Organizzare il testo in colonne e tabelle**

- Impaginazione a colonne
- Dimensionare le colonne
- Incolonnare il testo con tabulazioni
- Organizzare il testo in tabelle
- Rappresentare graficamente i dati di una tabella
- Intervenire su righe e colonne
- Convertire il testo in tabelle e tabelle in testo
- Inserire e gestire SmartArt
- Applicare una filigrana

## **Creazione di contenuti multimediali**

- Creare e gestire file audio con Audacity
- Creare e gestire file video con Screencast-O-matic
- Creare e montare file video con Movie Maker

## **Gli Algoritmi e la loro rappresentazione**

- Introduzione agli algoritmi
- Dal problema all'algoritmo
- Definizione di algoritmo
- Le caratteristiche di un algoritmo
- Le fasi di produzione di un algoritmo
- I tipi di dati
- Linguaggio naturale e linguaggio di programmazione
- La rappresentazione degli algoritmi
- I diagrammi di flusso
- La pseudocodifica

## **Programmare con Scratch**

- Il software di Scratch
- Scratch nel web
- L'interfaccia di Scratch
- Barra del menu
- Barra degli strumenti
- Area di lavoro
- Lo stage
- Gli sprite
- I suoni
- I blocchi e l'area Script

## **Primi passi con Scratch**

- Progetto cambia sfondo
- Progetto cambia costume

- Progetto cambia colore
- Progetto movimento ritmato
- Progetto movimento in ogni direzione
- Progetto dire qualcosa
- Progetto segui il mouse
- Progetto scivolare
- Progetto cambia aspetto
- Progetto cambia il twist
- Interazione con la webcam
- Clonazione di sprite

### **Scratch non so lo gioco**

- Gli elementi della programmazione con Scratch
- Variabili
- Costanti
- Operatori e relative applicazioni

### **Excel**

#### **Il Foglio Elettronico**

- Il programma di calcolo Excel
- L'interfaccia di Excel
- Creare una nuova cartella di lavoro, salvarla, chiuderla, riaprirla e uscire da Excel
- L'inserimento dei dati
- La selezione dell'area di lavoro
- Intervenire sui dati inseriti
- Modificare i dati
- Operare su righe e colonne
- Spostare e copiare i dati
- Il quadratino di riempimento
- Dimensionare, inserire ed eliminare righe e colonne
- Richiedere l'ordinamento numerico e alfabetico, crescente o decrescente

#### **Eeguire calcoli ed elaborare tabelle**

- Inserire formule aritmetiche ed espressioni
- Il concetto di riferimento relativo
- Operare con le formule
- Il formato dei dati numerici
- Formattare il carattere
- Applicare i bordi e sfondi alle celle
- Allineare e orientare i dati nella cella
- Centrare il testo su un insieme di celle
- Preparazione della stampa

#### **Inserire funzioni**

- La funzione matematica Somma
- Le funzioni statistiche Media, Max, Min, Conta.Numeri, Conta.Valori
- Cancellare i dati

- Stampa di una cartella di lavoro

### **Creare grafici e operare con fogli e riferimenti**

- Scegliere il tipo di grafico
- Creare e personalizzare grafici
- Organizzare i fogli di lavoro
- Formattare grafici
- I riferimenti di cella

### **Funzioni e loro applicazioni**

- Utilizzare funzioni
- Funzioni logiche
- Funzioni matematiche

### **IL PowerPoint**

L'interfaccia

Iniziare una presentazione

Tipi di layout

Modificare i colori e il tema

Applicare uno sfondo

Inserire immagini, forme, smartart, tabelle e grafici

Animare una presentazione

Applicare transizioni

Inserire filmati

**Foggia 8/6/2021**

**L'insegnante**

Francesca D'Imperio