



**ISTITUTO TECNICO ECONOMICO E TECNOLOGICO**

**“PADRE A.M. TANNOIA”**

**CORATO-RUVO DI PUGLIA (BA)**

**PROGRAMMA SVOLTO**

**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

<b>DISCIPLINA</b>	<b>Informatica</b>
<b>CLASSE</b>	<b>2</b>
<b>SEZIONE</b>	<b>A</b>
<b>INDIRIZZO</b>	<b>AFM</b>
<b>SEDE</b>	<b>RUVO DI PUGLIA</b>
<b>DOCENTE</b>	<b>PROF.SSA FERRULLI Teresa</b>

## PERCORSO DI APPRENDIMENTO

N.	Titolo dell'U.d.A.	Contenuti trattati
1	<b>Fogli elettronici</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di un foglio di calcolo.</li> <li>- Descrizione dell'interfaccia di Microsoft Excel: parti della finestra, barra della formula, barre degli strumenti.</li> <li>- Apertura, salvataggio e chiusura di un foglio elettronico.</li> <li>- Inserimento e modifica dei dati nelle celle.</li> <li>- Formattazione dei numeri come: data, valuta, stile percentuale, stile separatore, numero.</li> <li>- Selezione di celle, righe e colonne adiacenti e non adiacenti, dell'intero foglio di lavoro.</li> <li>- Utilizzo dello strumento di riempimento automatico</li> <li>- Ordinamento di elenchi</li> <li>- Creazione di formule usando i riferimenti di cella e gli operatori aritmetici</li> <li>- Riferimenti relativi e assoluti nelle formule</li> <li>- Funzioni: SOMMA, MEDIA, MINIMO, MASSIMO, CONTA.NUMERI, CONTA.VALORI, SE (semplici e annidate), E, O</li> <li>- Formattazione delle celle: bordo, sfondo, testo a capo, orientamento del testo, unione di più celle</li> <li>- Formattazione condizionale</li> <li>- Creazione e modifica di grafici</li> </ul>
2	<b>Produzione di video multimediali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione di software per la creazione e l'editazione di un video, sia per PC che per SmartPhone.</li> <li>- Produzione di video individuali a soggetto libero</li> <li>- Produzione di video individuali a soggetto determinato dal docente</li> <li>- Realizzazione di prodotto multimediale per il completamento del percorso di Ed. Civica</li> </ul>
3	<b>Programmazione logica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concetti di base della programmazione: le variabili, le strutture di base della programmazione (sequenza, selezione, iterazione)</li> <li>- Presentazione di Scratch</li> <li>- Blocchi MOVIMENTO: fai, ruota, raggiungi, vai a, punta verso, cambia x di, cambia y di, rimbalza quando tocchi il bordo</li> <li>- Blocchi ASPETTO: dire ... per ... secondi, dire ... , passa al costume ..., passa al costume seguente, cambia dimensione di ...</li> <li>- Blocchi SUONO: riproduci suono ... e attendi la fine, avvia riproduzione suono...</li> <li>- Blocchi SITUAZIONE: quando si clicca su Bandierina</li> <li>- Blocchi CONTROLLO: attendi ... secondi, ripeti ... volte, per sempre</li> <li>- Realizzazione di progetti individuali a soggetto libero</li> <li>- Realizzazione di progetti individuali a soggetto determinato dal docente</li> </ul>

### **Libro/i di testo:**

Office & Cloud Edizione Blu – Flavia Lughezzani-Daniela Princivalle – Hoepli

TURING Informatica per competenze - Piero Gallo- Minerva Scuola

**Contributo disciplinare all'insegnamento trasversale di Educazione Civica**

**Numero di ore: 6**

**Argomenti:** Prodotto multimediale individuale realizzato con software a scelta per la presentazione degli argomenti oggetti di studio del percorso dal titolo **"IL CORPO IN EQUILIBRIO - la salute e il benessere psico-fisico"**

Ruvo di Puglia, 03/06/2024

**Gli studenti**

Maria Putigliani

Federica Cipicchi

Gloria Caporaso

**La docente**

prof.ssa Teresa Ferrulli