

Introduzione all'informatica.

Concetti elementari di informatica.
I campi di applicazione del computer.
Le professioni legate all'informatica; ergonomia.

All'interno di un Computer.

La classificazione degli elaboratori.
Sistema binario e esadecimale.
Rappresentazione del complemento a due su otto bit.
La macchina di Von Neumann.
I componenti principali di un Computer.
Interfacciamento, periferiche, memorie di massa.

I Sistemi operativi.

Introduzione, cronologia, caratteristiche di Win.8, Linux, Win.7.
Estensioni più diffuse e utilità di compressione dei file.

La rete informatica.

La rete internet (i principali servizi e la connessione).
Modello client-server.

Primi elementi di programmazione.

Introduzione alla programmazione.
Sviluppo di un algoritmo.
Il concetto di variabile.
Le fasi di (simulazione e codifica).
Programmazione con Scratch e BYOB: Elementi di un programma
disegno, colorazione, animazioni complesse.
Schemi di flusso.

La videoscrittura.

Introduzione.
Formattazione di un testo.

Elenchi puntati e numerati.
Impostazione delle pagine.
Esercitazioni: compilazione di una pagina aziendale.

Il foglio di calcolo.

Introduzione.
Ridimensionamento delle celle.
Riferimenti relativi e assoluti.
Esercitazioni: costruzione di un calendario e applicazione
con i riferimenti relativi e assoluti.

Semplici programmi in C++.

Ingresso e uscita di informazioni.
Istruzioni condizionali e cicli.