



ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE STATALE

“ANGELO FRACCACRETA”

Indirizzi: I.G.E.A. - Mercurio - ITER. – Sirio

Centro Territoriale Permanente per l’Istruzione e la Formazione in età adulta



DIPARTIMENTO INFORMATICA

Oggetto: saperi minimi richiesti agli studenti gravati da debito formativo alla fine dell’A.S.2006/07 necessari per il recupero dello stesso, per le TERZE classi MERCURIO.

INFORMATICA

Classi 3[^] AM e 3[^]CM

Gli studenti con debito formativo in “ **Informatica** ” hanno il compito di provvedere allo studio autonomo degli argomenti indicati nel presente piano per favorire il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento necessari per il successivo anno scolastico.

Testo in adozione per le classi 3[^] AM e 3[^]CM:
Informatica: Teoria e programmazione in Visual Basic
Agostino Lorenzi-Daniele Rossi
Atlas

Modulo	Unità didattiche	Pag.
1. Il sistema operativo Windows	Caratteristiche generali- Avvio e arresto del sistema- La scrivania- Il mouse- Multitasking- L’interfaccia standard delle applicazioni- Il menu Start- Il programma per l’editing dei testi- La gestione delle risorse e dei file- La compressione dei file- I virus- La guida in linea- Gestione di una stampante.	Da pag. 114 a pag. 132
2. Nozioni di base e richiami matematici	L’evoluzione dell’informatica- Le risorse tecnologiche e le applicazioni- I termini di uso comune- Sistema e modello- I sistemi di numerazione- Il sistema binario- Il sistema ottale- Il sistema esadecimale- Regole di conversione binario/esadecimale- La codifica delle informazioni- Rappresentazione dei numeri interi.- Proposizioni e connettivi logici.	Da pag. 10 a pag. 30 Da pag. 33 a pag. 35
3. Il sistema di elaborazione	Concetto intuitivo di dispositivo automatico- Struttura generale del sistema di elaborazione- La memoria	Da pag. 48 a pag. 67



ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE STATALE

“ANGELO FRACCACRETA”

Indirizzi: I.G.E.A. - Mercurio - ITER. – Sirio

Centro Territoriale Permanente per l’Istruzione e la Formazione in età adulta



	centrale- L’unità centrale di elaborazione- Le unità di input e di output- Le memorie di massa- Il collegamento delle periferiche. Il software- Il sistema operativo.	Da pag. 70 a pag. 71
4. Dal problema all’algoritmo	Variabili e costanti - Dati e azioni - La metodologia di lavoro - Definizione di algoritmo - Caratteristiche dell’algoritmo - Acquisire e comunicare i dati - Gli operatori - Pseudocodifica.	Da pag. 184 a pag. 199
5. Dall’algoritmo al programma	Il lavoro di programmazione - La programmazione visuale - L’ambiente di programmazione - Gli oggetti dell’interfaccia grafica - Creazione di una applicazione Visual Basic - Form e controlli - Le proprietà - Gli eventi - I metodi - Il codice - Caratteristiche generali del linguaggio - I dati - Le frasi di commento - L’assegnazione dei valori alle variabili - Input e output standard.	Da pag. 212 a pag.246
6. Le strutture di controllo	La programmazione strutturata- La struttura alternativa- Ripetizione precondizionale- Ripetizione postcondizionale- Ripetizione con contatore.	Da pag. 266 a pag. 271 Da pag. 273 a pag. 283

Per superare il debito formativo lo studente dovrà sostenere una prova scritta così articolata:

1. Realizzare un algoritmo e relativa codifica nel linguaggio di programmazione studiato;
2. Test a risposta multipla.

La prova è da ritenersi superata se l’algoritmo presenta in modo corretto l’inserimento dei dati, la visualizzazione dei risultati e un minimo di “logica” nella sua realizzazione.

Il test a risposta multipla è formato da venti domande ; è ritenuto superato se le risposte esatte sono dodici.