ISTITUTO PARITARIO SANDRO PERTINI

ISTITUTO TECNICO ECONOMICO

Indirizzo: AMMINISTRAZIONE, FINANZA E MARKETING

Materia: **INFORMATICA** Classe: **QUARTA**

MESI / **ARGOMENTI**	SETT	OTT	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIUG
I programmi di gestione dei database Microsoft Access (finestra principale, com'è organizzato un database, i tipi di database, chiave primaria (impostazione), aggiungere o eliminare i campi in una tabella, rinominare o eliminare una tabella di un database)	x									
Le impostazioni delle tabelle e l'inserimento dei dati (impostazione dei campi, modificare le impostazioni, gli indici, relazioni fra tabelle, l'inserimento dei dati, le maschere)	X									
Gli ordinamenti, le ricerche e la stampa (ordinare i dati in tabella, i filtri, ricerca semplice, le query (creare, salvare eseguire e navigare fra i suoi record), gli operatori logici, la stampa attraverso i report)		X								
Le immagini (la cattura e la rappresentazione delle immagini, rappresentazione dei colori, qualità delle immagini e l'occupazione della memoria)			X							
L' elaborazione delle immagini (aprire e salvare un'immagine, catturare una schermata del computer, gli strumenti di selezione, principali strumenti di disegno, l'inserimento del testo, strumenti di rotazione e di ribaltamento dell'immagine, luminosità contrasto e tonalità del colore, il ritocco)				X						
Gli interventi sull' occupazione di memoria (il numero dei colori, le dimensioni di un'immagine, i formati)					X					
I suoni (rappresentazione digitale dei suoni, la qualità, i formati, acquisizione ed elaborazione dei file audio, salvataggio ed esportazione, selezione e modifiche delle registrazioni)					X					
I video (rappresentazione delle immagini in movimento, comuni elaborazioni video, operazioni di editing, applicazione dei filtri)						X				
I programmi (linguaggi di programmazione, fasi di realizzazione, rappresentazione degli algoritmi, programmazione e strutturata)						X				
Il linguaggio di programmazione di Scratch (finestra principale, funzioni base, i blocchi, blocchi divisi per gruppi, gli script)							X			
La programmazione strutturata in Scratch (sequenza, selezione, ciclo, sottoprogrammi)								X		
Variabili, riferimenti nello stage e stringhe (creare e usare variabili e liste, riferimenti nello stage, gestione delle stringhe di testo)									X	

Gli operatori e i sensori (usare operatori logici di confronto, i sensori booleani, gli operatori numerici, programmi complessi: creare un gioco usando blocchi separati)										X