

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



I.I.S. Galilei - Artiglio



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "GALILEI - ARTIGLIO"

Liceo Scientifico delle Scienze Applicate

Istituto Tecnico Tecnologico "G. Galilei"

Istituto Tecnico Tecnologico Trasporti e Logistica "Artiglio"

Via Aurelia Nord, 342 – 55049 Viareggio

Tel. 0584/53104/Fax 0584/53105

e-mail: luis01800n@istruzione.it pec: luis01800n@pec.istruzione.it

<http://www.iisgalileiartiglio.edu.it/>



CERTIFICATO N. 50 100 14484 Rev.004.



PROGRAMMA SVOLTO DI INFORMATICA

A.S. 2022/23 – CLASSE 4 ET
DOCENTI: EVANGELISTA LINO, MATTEUZZI DANIELA

NOTA: Il seguente programma è stato sottoposto al confronto con la classe e all'approvazione tramite il registro elettronico. Le voci accompagnate da * sono state trattate per cenni o comunque in assenza di una verifica dedicata.

PROGETTAZIONE E PROGRAMMAZIONE WEB: TEORIA

1. Architettura di una applicazione web
2. Panoramica dei linguaggi di programmazione web-oriented
3. Organizzazione di un progetto web su più file

WEB STATICO

1. Il linguaggio HTML5: struttura della pagina, tag fondamentali e meta-tag
2. Sezioni di pagina, tag testuali e di titolo
3. Immagini, ancore, liste (UL, OL, DL) e tabelle
4. Contenitori generici (DIV e SPAN)
5. Collegamenti tra pagine e separazione tra stile e contenuto
6. Form, campi di input e bottoni

GESTIONE ESTETICA DELLE PAGINE

1. Proprietà di stile principali con il linguaggio CSS
2. Applicazione degli stili in cascata
3. Classi, ID, pseudoclassi, selettori gerarchici

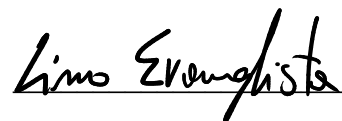
GESTIONE DINAMICA DELLE PAGINE

1. Il linguaggio JavaScript: differenze con il linguaggio C++
2. Esecuzione di strutture iterative e sequenziali
3. Sottoprogrammi e array
4. Generazione casuale di numeri
5. Il DOM: annidamento di codice HTML
6. Accesso ad elementi tramite metodi JavaScript
7. Logica ad eventi: associazione, controllo e gestione

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

1. Manipolazione di immagini con GIMP: scontornamento, selezione, ritaglio, timbro*
2. Manipolazione di suoni con Audacity: canali multipli, ritaglio, modifica della velocità*

FIRMA DOCENTE

_____