

Laboratorio di informatica

Docente: dott. Tommaso Mazzoli

Corso di Laurea in Scienze dell'Educazione
Dipartimento di Studi Umanistici Sede di Portogruaro

Orario: ogni venerdì dalle 14.00 alle 17.00

Inizio: 6 ottobre 2017

- **Obiettivi**
- Acquisire informazioni teoriche e pratiche di Informatica con particolare attenzione alle applicazioni rivolte all'educazione e alla comunicazione, nonché allo sviluppo e all'utilizzi della rete internet.
- **Prerequisiti**
- Nessuno
- **Contenuti**
- Il programma prevede un'introduzione alle tecnologie informatiche e telematiche e ad alcune loro applicazioni di interesse per gli studenti di corsi umanistici.

- Ore di lezione: 30
- CFU: 6

- Metodi Didattici:
- Lezioni frontali con l'ausilio di PowerPoint e Moodle.

- Verifica dell'apprendimento:
- Esame scritto.

Modalità dell'esame

TEST SCRITTO CON 30 DOMANDE

(15 a scelta multipla – 15 aperte)

Voto: **APPROVATO** / **NON APPROVATO**

**Il voto sarà dato dal numero delle risposte esatte.
L'esame avrà esito positivo con 21 o più risposte
esatte.**

*Gli studenti con voto superiore al 18 che volessero provare a
SUPERARE l'esame potranno presentarsi all'orale (nella
sessione successiva).*

Altrimenti si può comunque ripetere lo scritto.

Ci saranno due appelli a sessione

Testo principale:

- M. LAZZARI, Informatica umanistica, McGraw-Hill Italia, Milano, 2014
- Powerpoint del docente pubblicati su Moodle
- <https://moodle2.units.it>



di: Marco Lazzari

ISBN: 9788838668555

Prezzo: Euro 30,00

Pubblicazione: **gennaio 2014**

Pagine: 334

<http://www.ateneonline.it//lazzari2e/home.asp>

Temi trattati durante il corso

1. Alcuni elementi di base: cenni sulla tecnologia hardware. Desktop, notebook, netbook e tablet. Il monitor del computer e la sua risoluzione. Cenni sugli elementi hardware del computer: la scheda madre, il processore (CPU) e la memoria (ROM, RAM, Hard Disk, Memorie Flash).
2. Alcuni elementi di base: il software. Il concetto di algoritmo. Software come sequenza ordinata di algoritmi. Il ciclo macchina e la velocità del computer. Backup. La partizione del disco fisso.
3. Rappresentare l'informazione: digitalizzare il testo, le immagini e il suono. Dalle lettere ai byte: il codice ASCII per la codifica dei caratteri del testo. Codifica di immagini. Immagini analogiche e digitali. Il campionamento e la griglia di campionamento. Il pixel.

4. La rete Internet. Internet come reti interconnesse. Digital divide. Breve storia di Internet. L'architettura di Internet. L'indirizzo IP. Il dominio e il servizio DNS. La trasmissione di informazioni in rete: il protocollo TCP/IP. La tecnologia WiFi.

5. Il World Wide Web. I servizi di Internet: www, FTP, email, comunicazione interattiva. Il World Wide Web: inquadramento storico, architettura e protocolli. Richiedere una pagina web. Ipertesto. Cercare Informazioni su Internet. Gli operatori Booleani. I motori di ricerca. Come funziona Google. Page rank, AdWords e Quality score di Google.

6. Fare ricerca bibliografica in rete. Le biblioteche online. Gli Opac. Le banche dati.