

I ANNO

Disciplina: Tecnologie informatiche		Ore settimanali: 3	
NUCLEO	COMPETENZE	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>Concetti informatici di base</p> <p>Utilizzo del PC</p> <p>Elaborazione di testi</p> <p>Presentazioni multimediali</p> <p>Il Foglio di calcolo elettronico</p> <p>Reti, Web e comunicazione</p> <p>Concetti base di programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper svolgere operazioni con i numeri binari. ➤ Saper installare i componenti hardware di un computer. ➤ Saper gestire ed utilizzare il computer in sicurezza. ➤ Saper installare un software, configurare il PC e le periferiche, formattare un PC. ➤ Saper usare le potenzialità degli editor. ➤ Saper creare una presentazione con slide. ➤ Saper strutturare un foglio di calcolo. ➤ Saper creare un grafico dai dati di calcolo ottenuti. ➤ Saper creare modelli di foglio di calcolo programmando formule e relazioni logiche. ➤ Applicare le tipologie di reti informatiche. ➤ Usare l'ambiente web con la Netiquette evitando i pericoli connessi all'uso. ➤ Saper realizzare un programma. ➤ Saper programmare in Visual Basic. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scegliere e riconoscere i componenti software ed hardware di un computer. ➤ Installare un sistema operativo su un personal computer. ➤ Saper elaborare testi e relazioni con editor di testo. ➤ Elaborare una presentazione con slides. ➤ Saper elaborare calcoli e rappresentare dati con grafici utilizzando un foglio di calcolo. ➤ Saper usare la rete. ➤ Saper realizzare cavi per rete LAN. ➤ Utilizzare i siti web secondo le regole di correttezza. ➤ Visitare i siti web in sicurezza. ➤ Esplorare la rete e cercare informazioni con personal computer connessi in rete. ➤ Saper applicare l'informatica per risolvere un dato problema. ➤ Utilizzo base di personal computer per programmare. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sicurezza nei laboratori scolastici. ➤ Architettura del PC. ➤ Sistema binario, conversione binario-decimale e decimale-binario. ➤ Hardware, software, periferiche. ➤ Sicurezza informatica e privacy. ➤ Il sistema operativo (Windows o similari). ➤ Gestione cartelle e file. ➤ Gestione periferiche. ➤ Formattazione di un PC. ➤ Strumenti dell'editor di testo. ➤ Elaborazione di ipertesti. ➤ Creazione di slide show con grafica multimediale. ➤ Strumenti del foglio di calcolo Excel. ➤ Le reti, Internet, il browser. ➤ Netiquette e sicurezza e web. ➤ Algoritmi e programmi. ➤ Diagramma a blocchi. ➤ Programmare in VBA.
Metodi	Strumenti	Verifiche	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali. • Lettura e commento dei libri di testo. • Discussioni di gruppo. • Lavoro individuale e di gruppo. • Metodo intuitivo-deduttivo. • Lezioni interattive e dialogate alla scoperta di relazioni, nessi, regole. • Lavoro guidato e individualizzato per gli alunni con difficoltà di apprendimento. • Esercitazioni pratiche di laboratorio. • Cooperative learning. • Learning by doing. • Flipped classroom. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo • Strumenti: apparecchiature laboratoriali, strumenti di misura, PC • Materiale: elettrico/elettronico • Sussidi didattici di supporto • Lavagna e/o L.I.M. • Internet <p>Tutti i mezzi di cui la scuola dispone nonché materiale di facile reperibilità.</p>	<p>PROVE SCRITTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove chiuse • Prove aperte • Prove miste • Prove online <p>PROVE ORALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interrogazioni (esposizione orale e/o alla lavagna o con supporto informatico) • Interventi • Test di verifica • Compiti di realtà • Prodotti multimediali <p>COMPITO AUTENTICO</p>	<p>Griglie di valutazione</p> <p>Per la valutazione si farà riferimento alle griglie approvata in sede dipartimentale.</p>