

I ANNO

Disciplina: Tecnologie informatiche		Ore settimanali: 3	
NUCLEO	COMPETENZE	OBIETTIVI MINIMI 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>	<p>Saper svolgere operazioni con i numeri binari.</p> <p>Saper installare i componenti hardware di un computer.</p> <p>Saper gestire ed utilizzare il computer in sicurezza.</p> <p>Saper installare un software, configurare il PC e le periferiche, formattare un PC.</p> <p>Saper usare le potenzialità degli editor.</p> <p>Saper creare una presentazione con slide.</p> <p>Saper strutturare un foglio di calcolo.</p> <p>Saper creare un grafico dai dati di calcolo ottenuti.</p> <p>Saper creare modelli di foglio di calcolo programmando formule e relazioni logiche.</p> <p>Applicare le tipologie di reti informatiche.</p> <p>Usare l'ambiente web con la Netiquette evitando i pericoli connessi all'uso.</p> <p>Saper realizzare un programma.</p> <p>Saper programmare</p>	<p>Scegliere e riconoscere i componenti software ed hardware di un computer.</p> <p>Saper elaborare testi e relazioni con editor di testo.</p> <p>Elaborare una presentazione con slides.</p> <p>Saper elaborare calcoli e rappresentare dati con grafici utilizzando un foglio di calcolo.</p> <p>Saper usare la rete.</p> <p>Utilizzare i siti web secondo le regole di correttezza.</p> <p>Visitare i siti web in sicurezza.</p> <p>Esplorare la rete e cercare informazioni con personal computer connessi in rete.</p> <p>Saper applicare l'informatica per risolvere un dato problema.</p> <p>Concetto di programmazione</p>	<p>Sicurezza nei laboratori scolastici.</p> <p>Architettura del PC.</p> <p>Sistema binario, conversione binario-decimale e decimale-binario.</p> <p>Hardware, software, periferiche.</p> <p>Sicurezza informatica e privacy.</p> <p>Il sistema operativo (Windows o similari).</p> <p>Gestione cartelle e file.</p> <p>Gestione periferiche.</p> <p>Formattazione di un PC.</p> <p>Strumenti dell'editor di testo.</p> <p>Elaborazione di ipertesti.</p> <p>Creazione di slide show con grafica multimediale.</p> <p>Strumenti del foglio di calcolo Excel.</p> <p>Le reti, Internet, il browser.</p> <p>Netiquette e sicurezza e web.</p> <p>Algoritmi e programmi.</p> <p>Diagramma a blocchi.</p> <p>Programmare</p>
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 delle UDA si farà riferimento alle griglie approvate in sede dipartimentale e già allegate al PTOF</p>

