



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29

IIS-IPSA - ITI "Ezio Aletti" Trebisacce (CS)
IPSCIT-INFORMATICA E
TELECOMUNICAZIONI Oriolo (CS)

TREBISACCE - TECNICO: CHIMICA MATERIALI E BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - MECCANICA E MECCATRONICA ED ENERGIA (SERALE) - PROFESSIONALE: SANITA' E ASSISTENZA SOCIALE - SERVIZI ENOGASTRONOMIA (ANCHE SERALE) MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA ORIOLO - PROFESSIONALE: SERVIZI COMMERCIALI. TECNICO: INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

ITS- "G. Filangieri" Trebisacce (CS)

TREBISACCE - TECNICO: AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING - GRAFICA E COMUNICAZIONE - COSTRUZIONE AMBIENTE E TERRITORIO (ANCHE SERALE)-TURISMO.- SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALE - AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA

Formez_{PA}



CAF

ForMiur



Scan me

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE
Prot. 0011442 del 19/10/2024
IV (Entrata)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA **INFORMATICA**

della CLASSE 1 B CORSO AFM

ANNO SCOLASTICO 2024/25

il Docente

Prof. Corea Barbara

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1.1 Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse Scientifico-Tecnologico, Settore economico /AFM-SIA- TURISMO

LIVELLI DI COMPETENZA							
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%

1.2 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

LIVELLI DI COMPETENZA							
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%
		7	54	6	46		

1.3 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla Uda
Insieme per il bene comune	Volontariato digitale: piattaforme e progetti che permettono di fare volontariato online, come la traduzione di testi, la creazione di contenuti educativi o la raccolta fondi per cause sociali.	Tutte le discipline del consiglio di classe
Innovazioni tecnologiche	Internet delle cose (IoT): come gli oggetti quotidiani possono essere connessi a Internet e come questa tecnologia sta cambiando il modo in cui viviamo.	Tutte le discipline del consiglio di classe

3.UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Da compilare per ciascuna Unità formativa

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITÀ FORMATIVA 1: INTRODUZIONE AL CONCETTO DI INFORMATICA E LA CODIFICA DELL'INFORMAZIONE
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) <ul style="list-style-type: none">Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemiEssere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale
ABILITA'

<ul style="list-style-type: none"> • Saper distinguere i dati dalle informazioni • Come convertire un numero da un sistema di numerazione a un altro • Le regole per svolgere operazioni aritmetiche nei vari sistemi di numerazione • Saper codificare i caratteri nei tre codici ASCII, ISO e UNICODE
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Che cosa sono i dati e le informazioni • Definizione di informatica, Glossario dei termini di uso comune • Che cosa sono e a che cosa servono i codici • Come vengono rappresentati i dati numerici e alfanumerici all'interno del computer • Come si codificano i caratteri nei codici ASCII, ISO e UNICODE
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <p style="text-align: center;">Informazioni dati e la loro codifica</p>
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <p>Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale. Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.</p>
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <p style="text-align: center;">Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Settembre -Ottobre 2024</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA 2: L'ARCHITETTURA DELL'ELABORATORE</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper identificare le componenti hardware di un computer • Saper collegare le periferiche a un computer • Saper distinguere i due principali tipi di memoria (centrale e di massa) presenti in un

<p>computer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere i tre tipi di memoria da cui è formata la memoria centrale • Saper riconoscere in un sistema di elaborazione i tre bus principali • Saper riconoscere i principali dispositivi di memoria di massa • Saper riconoscere le periferiche di input e di output • Saper classificare i vari tipi di computer
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è un computer e come funziona • Quali sono le componenti di un computer • Quali sono le caratteristiche principali delle componenti di un computer • Quali sono i principali tipi di computer
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <p style="text-align: center;">Architettura e componenti del computer</p>
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <p>Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale. Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.</p>
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <p style="text-align: center;">Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Novembre- prima settimana di Dicembre 2024</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA 3: IL SISTEMA OPERATIVO</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere le funzioni di un sistema operativo • Saper operare con Windows e con le sue finestre • Saper eseguire le principali operazioni su file e cartelle
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è un sistema operativo • Quali sono le funzioni di un sistema operativo • Come si opera con Windows e con le sue finestre • Come si eseguono le operazioni su file e cartelle
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI Funzionalità di base di un Sistema Operativo</p>
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <p>Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale. Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.</p>
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Seconda settimana di Dicembre- Prima metà di Gennaio 2024</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA 4: SCRIVERE CON UN ELABORATORE DI TESTI</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi • Utilizzare e produrre testi multimediali
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper impostare un documento e formattare testi e paragrafi • Saper inserire tabelle, elenchi puntati e tabulazioni • Saper stampare un documento • Saper gestire un documento in stampa unione

<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è un elaboratore di testi • Come impostare un documento e come formattare testi e paragrafi • Come inserire tabelle, elenchi puntati e tabulazioni • Come stampare un documento • Come gestire un documento in stampa unione
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <p style="text-align: center;">Utilizzare programmi di videoscrittura</p>
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo.</p>
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <p>Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale.</p> <p>Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.</p>
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <p style="text-align: center;">Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Seconda metà di Gennaio 2024-prima settimana di Marzo 2025</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA 5: CALCOLARE CON UN FOGLIO ELETTRONICO</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi • Utilizzare e produrre testi multimediali. • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper padroneggiare i più comuni strumenti software per il calcolo e per l'acquisizione e l'organizzazione dei dati • Saper usare gli strumenti informatici per la soluzione di problemi significativi • Riflettere sulle connessioni dell'informatica con la logica e la matematica
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • A che cosa servono i fogli elettronici • Come si opera con le celle • Come si inseriscono dati automaticamente nelle celle

<ul style="list-style-type: none"> • Come si inseriscono e cancellano colonne e righe • Come impostare calcoli, formule e funzioni matematiche, statistiche e logiche • Come si formatta un foglio di lavoro • Come si creano grafici significativi e accattivanti
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI Foglio elettronico: editing e calcoli</p>
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <p>Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale. Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.</p>
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <p>Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati</p>
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p>Seconda settimana di Marzo –Aprile 2025</p>

<p>UNITÀ FORMATIVA 6: COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI PRESENTAZIONE</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi • Utilizzare e produrre testi multimediali. • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper costruire presentazioni efficaci e funzionali • Saper inserire elementi originali, immagini e video per presentazioni interattive e multimediali • Saper inserire collegamenti ipertestuali per realizzare ipertesti • Saper inserire animazioni personalizzate e transizioni
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come si costruiscono presentazioni efficaci e funzionali • Come si inseriscono elementi originali, immagini e video per presentazioni interattive e multimediali • Come si inseriscono collegamenti ipertestuali per realizzare ipertesti • Come si realizzano animazioni personalizzate e transizioni
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p>

Programma di Presentazione
METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE
Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo, ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE Esercitazioni pratiche che permettono di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'analisi e la soluzione dei problemi e di sviluppare il lavoro per progetti. Attività laboratoriali individuali e/o di piccoli gruppi con produzione di materiale multimediale. Visione di video-guide. Ricerche individuali e di gruppo; relazioni sia scritte che orali sui testi letti; dibattiti.
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Aula, Laboratorio di informatica
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere
VALUTAZIONE Verifica scritta, anche con domanda aperta, test a risposta multipla, esercizi da svolgere, produzione di elaborati di sintesi degli argomenti affrontati
TEMPI Seconda settimana di Maggio-Giugno 2025

Trebisacce, 06/10/2024

Il Docente
Barbara Corea

Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet, Smartphone) da parte degli studenti

SI

NO

Il Docente
Barbara Corea