



CAF  
For Miur



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29  
**IIIS-IPSA-ITI "Ezio Aletti" Trebisacce (CS)**  
**IPSCT-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<sup>PA</sup>



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE  
Prot. 0011226 del 17/10/2024  
IV (Entrata)

# PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA **INFORMATICA**

della CLASSE 2 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	%
5	31			11	69		

### 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
Ambiente e territorio	<b>IoT e ambiente:</b> Discussione su come l'Internet delle Cose può essere utilizzato per monitorare la qualità dell'aria, dell'acqua e del suolo.	Tutte le discipline del consiglio di classe
Vecchio, nuovo, moderno	<b>Sviluppo di un gioco digitale ispirato al passato:</b> creare un gioco che si ispiri a un gioco tradizionale o a un'attività del passato.	Tutte le discipline del consiglio di classe

## 3.UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

### Da compilare per ciascuna Unità formativa

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
<b>UNITÀ FORMATIVA 1: RETI DI COMUNICAZIONE E TRASMISSIONE DATI</b>
<b>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 )</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi</li><li>Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale</li></ul>
<b>ABILITA'</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>Saper riconoscere gli elementi che fanno parte di una situazione di comunicazione</li><li>Saper riconoscere le componenti presenti in una rete di computer</li><li>Saper distinguere i segnali analogici da quelli digitali</li><li>Saper distinguere tra canale di comunicazione e mezzi trasmissivi</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper distinguere le reti analogiche dalle reti digitali</li> <li>• Saper riconoscere le varie topologie di rete</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Che cosa significa comunicare e quali sono le diverse forme di comunicazione</li> <li>• Che cosa sono le reti di computer</li> <li>• Quali sono i dispositivi che servono per realizzare una rete</li> <li>• Cosa sono i segnali analogici e quelli digitali</li> <li>• Che cos'è un mezzo trasmissivo</li> <li>• Che cos'è la banda larga</li> <li>• Che cosa sono gli ipertesti e gli ipermedia</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b> Struttura di una Rete</p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b> Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b> Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Settembre -Ottobre 2024</p>

<p><b>UNITÀ FORMATIVA 2: NAVIGARE IN INTERNET</b></p>
<p><b>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 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ABILITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapersi connettere a Internet secondo le varie modalità possibili</li> <li>• Saper riconoscere le componenti di un indirizzo IP</li> <li>• Saper utilizzare i protocolli per la trasmissione di dati in Internet</li> <li>• Saper ricercare dati e informazioni nel WWW</li> <li>• Saper utilizzare la posta elettronica</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper utilizzare le chat</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Che cos'è la "rivoluzione digitale"</li> <li>Che cos'è Internet, come funziona e che cosa serve per connettersi</li> <li>Come si naviga in Internet</li> <li>Quali sono le funzioni della posta elettronica</li> <li>Quali sono e come si utilizzano i vari servizi di Internet</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b></p> <p style="text-align: center;">Utilizzo della rete per le attività di comunicazioni interpersonali</p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b></p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b></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;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Novembre- Dicembre 2024</p>

<p><b>UNITÀ FORMATIVA 3: L'INFORMATICA E IL PROBLEM SOLVING</b></p>
<p><b>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 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi</li> <li>Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ABILITA'</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saper analizzare nelle giuste fasi la strategia di soluzione di un problema</li> <li>Saper analizzare il testo di un problema</li> <li>Saper modellizzare un problema</li> <li>Saper applicare i diversi metodi per risolvere problemi</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper distinguere fra risolutore ed esecutore</li> <li>• Codifica in Scratch</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Che cos'è un problema e di quali fasi si compone la sua strategia di soluzione</li> <li>• Come si analizza il testo di un problema</li> <li>• Che cos'è un modello</li> <li>• Quali sono i principali metodi per trovare la soluzione di un problema</li> <li>• Che differenza c'è tra risolutore ed esecutore</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b></p> <p style="text-align: center;">I problemi e il problem solving</p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b></p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b></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;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Seconda settimana di Gennaio-Febbraio 2025</p>

<p><b>UNITÀ FORMATIVA 4: I SISTEMI DI CLOUD COMPUTING</b></p>
<p><b>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 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ABILITA'</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper gestire il cloud computing alla luce dei suoi vantaggi e svantaggi</li> <li>• Saper riconoscere le diverse tipologie del cloud computing</li> <li>• Saper organizzare una riunione con G Suite (ex Google Apps)</li> <li>• Saper gestire eventi con Google Calendar</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper archiviare documenti con Google Drive</li> <li>• Saper progettare sondaggi e questionari con i moduli di Google</li> <li>• Saper utilizzare in classe G Suite</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Che cos'è il cloud computing e quali sono i suoi vantaggi e svantaggi</li> <li>• Quali sono le tre diverse architetture con cui si realizza il cloud computing</li> <li>• Le tre diverse tipologie del cloud computing: pubblico, privato e ibrido</li> <li>• Che cos'è il cloud storage</li> <li>• I due principali servizi di cloud storage: Dropbox e Google Drive</li> <li>• I servizi di G Suite (ex Google Apps)</li> <li>• Le possibilità offerte da G Suite per il lavoro collaborativo in classe</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b>  <b>IL CLOUD COMPUTING : VANTAGGI E SVANTAGGI</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b>  Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b>  Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo,  Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Marzo-Aprile 2025</p>

<p><b>UNITÀ FORMATIVA 5: Normativa su Privacy e Diritto d'autore</b></p>
<p><b>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 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>ABILITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di riconoscere dati personali: Identificare i dati personali in diversi contesti (form online, app, social network).</li> <li>• Comprensione delle implicazioni della condivisione dei dati: Valutare i rischi connessi</li> </ul>

<p>alla condivisione di dati personali online.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo consapevole di internet: Navigazione sicura, protezione dei dati personali, gestione delle impostazioni privacy sui social network.</li> <li>• Citazione delle fonti: Imparare a citare correttamente le fonti quando si utilizzano contenuti protetti da diritto d'autore.</li> <li>• Riconoscimento delle opere protette: Distinguere tra contenuti originali e opere derivate.</li> <li>• Scelta della licenza adatta: Scegliere la licenza più appropriata per condividere le proprie creazioni digitali</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetto di privacy: Cosa si intende per privacy nella sfera digitale? Quali sono i dati personali e perché sono importanti?</li> <li>• Legislazione sulla privacy: Normativa europea (GDPR) e italiana (Codice Privacy). Principi fondamentali, diritti dell'interessato (accesso, rettifica, cancellazione, etc.), obblighi del titolare del trattamento.</li> <li>• Diritto d'autore: Cos'è il diritto d'autore? Oggetto del diritto d'autore (opere dell'ingegno, software). Diritti esclusivi dell'autore (riproduzione, distribuzione, comunicazione al pubblico).</li> <li>• Licenze d'uso: Tipi di licenze (copyright, open source, creative commons). Differenze tra le varie tipologie e loro impatto sulla fruizione e modifica delle opere.</li> <li>• Violazioni del diritto d'autore e della privacy: Conseguenze legali e penali.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b></p> <p style="text-align: center;">Foglio elettronico: editing e calcoli</p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b></p> <p style="text-align: center;">Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b></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;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Maggio- Giugno 2025</p>

<p><b>UNITÀ FORMATIVA 6: COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI PRESENTAZIONE</b></p> <p><b>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 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con</li> </ul>
--

l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
<p style="text-align: center;"><b>ABILITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper costruire presentazioni efficaci e funzionali</li> <li>• Saper inserire elementi originali, immagini e video per presentazioni interattive e multimediali</li> <li>• Saper inserire collegamenti ipertestuali per realizzare ipertesti</li> <li>• Saper inserire animazioni personalizzate e transizioni</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Come si costruiscono presentazioni efficaci e funzionali</li> <li>• Come si inseriscono elementi originali, immagini e video per presentazioni interattive e multimediali</li> <li>• Come si inseriscono collegamenti ipertestuali per realizzare ipertesti</li> <li>• Come si realizzano animazioni personalizzate e transizioni</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>NUCLEI FONDANTI</b> Programma di Presentazione</p>
<p style="text-align: center;"><b>METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</b></p> <p>Lezione frontale, Lezione dialogata, Lezione cooperativa, Problem Solving, Lavori di Gruppo,</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</b></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;"><b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b> Aula, Laboratorio di informatica</p>
<p style="text-align: center;"><b>STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</b> Lezione multimediale attraverso la LIM, Libro di testo, Software Open Source specifico per le attività in itinere</p>
<p style="text-align: center;"><b>VALUTAZIONE</b></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;"><b>TEMPI</b></p> <p>Seconda settimana di Maggio-Giugno 2025</p>

Trebisacce, 06/10/2024

**Il Docente**

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

**SI**

**NO**

**I Docente**