



SCUOLA POLO
REGIONALE DEBATE



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE “PIETRO SETTE”

ISTITUTO FORMATIVO ACCREDITATO PRESSO LA REGIONE PUGLIA
Istituto Professionale Istituto Tecnico Economico Liceo Scientifico

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE

TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

ISTITUTO: **I.I.S.S. “PIETRO SETTE”** ANNO SCOLASTICO: **2023/2024**
INDIRIZZO: **Manutenzione e Assistenza Tecnica**
CLASSE: **I** SEZIONE: **B**
DISCIPLINA: **Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione**
DOCENTI: **Prof.ssa Maria Amoroso - Prof. Enzo Molinari**
QUADRO ORARIO: **2 ore settimanali in codocenza**

UdA 1: Architettura del computer

UdA 2: Il sistema operativo

UdA 3: Internet e cloud computing

UdA 4: Word Processor

UdA 5: Presentazioni multimediali

UdA 6: Pensiero computazionale

I_UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	ARCHITETTURA DEL COMPUTER
Compito - prodotto	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente riassume con testo e immagini le conoscenze acquisite.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze chiave per l'apprendimento permanente 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze di area generale¹ 	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy. • 11. Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze professionali² 	<ul style="list-style-type: none"> • 6. Operare in sicurezza nel rispetto delle misure di prevenzione e protezione, riconoscendo le situazioni di emergenza.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la struttura logico-funzionale e fisica di un computer. • Saper valutare le prestazioni dei componenti e delle loro configurazioni e saperne mantenere l'efficienza.
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il computer ➤ Hardware e software ➤ La scheda madre ➤ L'unità centrale di elaborazione (CPU) ➤ Le memorie ➤ Le periferiche di input e output ➤ Tipi di computer 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper identificare le componenti hardware e software di un computer. ➤ Saper distinguere i principali tipi di memoria. ➤ Saper riconoscere le periferiche di input e di output. ➤ Saper classificare i vari tipi di computer ➤ Saper descrivere come è fatto un computer.
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT

Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Settembre/Ottobre
Tempi	12 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • Word processor • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Architettura del computer

Cosa si chiede di fare:

- Interpretare criticamente l'informazione ricevuta rielaborando e riassumendo i concetti in forma scritta.

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Documento digitale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Raccolta, organizzazione e memorizzazione degli argomenti trattati.
- Raggiungere la padronanza nell'uso delle funzioni base di un computer.

Tempi: 12 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Word Processor
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il documento prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

II_UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	IL SISTEMA OPERATIVO	
Compito - prodotto	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente riassume con testo e immagini le conoscenze acquisite.	
• Competenze chiave per l'apprendimento permanente	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. 	
• Competenze di area generale¹	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy. • 11. Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione. 	
• Competenze professionali²	• 6. Operare in sicurezza nel rispetto delle misure di prevenzione e protezione, riconoscendo le situazioni di emergenza.	
• Competenze disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la struttura logico-funzionale del software di un computer. • Raggiungere la padronanza nell'uso delle funzioni di base di un sistema operativo. 	
Conoscenze	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Struttura e funzioni del sistema operativo ➤ File system, interfaccia utente e kernel ➤ L'avvio del computer ➤ Il desktop di Windows (icone, file e collegamenti; il pulsante Start; la barra delle applicazioni; l'applicazione Questo PC) ➤ Cartelle e schema ad albero ➤ L'organizzazione delle cartelle ➤ Copiare e spostare file 	<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 (creare cartelle; copiare, spostare, rinominare ed eliminare file; cercare file) 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ La cancellazione di file e cartelle ➤ Software di utilità e software applicativi. 	
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Novembre
Tempi	8 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Mappa concettuale • Digital board • PC e Internet. • Word processor • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Il sistema operativo

Cosa si chiede di fare:

- Interagire con il computer attraverso l'interfaccia grafica per le operazioni sui file e per l'utilizzo delle risorse del sistema di elaborazione.
- Interpretare criticamente l'informazione ricevuta rielaborando e riassumendo i concetti in forma scritta.

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Documento digitale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Raccolta, organizzazione e memorizzazione degli argomenti trattati.
- Raggiungere la padronanza nell'uso delle funzioni base di un computer.

Tempi: 8 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Word Processor
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il documento prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

III_UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	INTERNET E CLOUD COMPUTING	
Compito - prodotto	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente riassume con testo e immagini le conoscenze acquisite e restituirlo mediante Classroom o allegandolo ad una mail.	
• Competenze chiave per l'apprendimento permanente	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 	
• Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. 	
• Competenze di area generale¹	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy. • 11. Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione. 	
• Competenze professionali²	<ul style="list-style-type: none"> • 3. Collaborare nelle attività di assistenza tecnica, nonché di manutenzione ordinaria e straordinaria, di semplici apparati, impianti e di parti dei veicoli a motore ed assimilati. 	
• Competenze disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le reti per le attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. • Utilizzare gli strumenti dell'informatica per la soluzione di problemi. • Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione in rete. • Acquisire la consapevolezza delle conseguenze sociali e culturali dell'uso degli strumenti e dei metodi informatici. 	
Conoscenze	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il World Wide Web ➤ Il browser e i motori di ricerca ➤ Account Google ➤ GMAIL (configurazione della casella di posta, inviare/ricevere mail, allegare documenti ad una mail); 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare la rete Internet per cercare fonti di dati e documenti multimediali. ➤ Saper utilizzare la posta elettronica ➤ Utilizzare la rete per attività di comunicazione interpersonale. ➤ Svolgere compiti e verifiche attraverso 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il cloud computing ➤ Gli strumenti della piattaforma G Suite (DRIVE, CALENDAR, CLASSROOM, MODULI) 	<p>ClassRoom.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper realizzare, condividere e archiviare materiali utilizzando il servizio di cloud computing.
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Intero anno scolastico
Tempi	8 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • G Suite • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Internet e cloud computing

Cosa si chiede di fare:

- Ricercare informazioni su Internet, interpretarle criticamente rielaborando e riassumendo i concetti in forma scritta.
- Consegnare su Classroom il lavoro svolto.

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Documento digitale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Raccolta, organizzazione e memorizzazione degli argomenti trattati.
- Raggiungere la padronanza nell'uso delle funzioni base di un computer.

Tempi: 8 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Word Processor
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il documento prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

IV_UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	WORD PROCESSOR	
Compito - prodotto	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente applichi le conoscenze acquisite e lo restituisca su Classroom.	
• Competenze chiave per l'apprendimento permanente	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. 	
• Competenze di area generale¹	<ul style="list-style-type: none"> • 2. Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. • 7. Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti. 	
• Competenze professionali²	• 3. Collaborare nelle attività di assistenza tecnica, nonché di manutenzione ordinaria e straordinaria, di semplici apparati, impianti e di parti dei veicoli a motore ed assimilati.	
• Competenze disciplinari	• Utilizzare consapevolmente i software di gestione elettronica di documenti in ambiti specifici legati anche ad attività di studio e di approfondimento.	
Conoscenze	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Funzionalità di un programma di elaborazione di testi. ➤ Creare un nuovo documento ➤ Gli elementi base di un documento ➤ Salvare, chiudere e aprire un documento ➤ La formattazione dei documenti ➤ Selezionare, copiare e spostare il testo ➤ Applicare bordi e sfondo al testo ➤ Inserire immagini, grafici e oggetti ➤ Il righello e i rientri ➤ Gli elenchi puntati e numerati ➤ Le tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper impostare un documento e formattare testi e paragrafi ➤ Saper inserire immagini, tabelle, elenchi puntati e tabulazioni ➤ Saper organizzare dati in tabelle ➤ Saper correggere gli errori ortografici e grammaticali ➤ Saper usare i sinonimi ➤ Saper cercare e sostituire una parola nel testo ➤ Saper stampare un documento. ➤ Saper esportare documenti 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Controllo ortografico ➤ Ricerca e sostituzione di parole 	
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Intero anno scolastico
Tempi	26 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • Microsoft Word - Google Documenti. • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Word Processor

Cosa si chiede di fare:

- Impostare un documento formattando adeguatamente il testo.

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Documento digitale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Padroneggiare il word processor per organizzare, comunicare e condividere le informazioni.

Tempi: 26 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Word Processor
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il documento prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

V_UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI	
Compito - prodotto	Elaborazione di una presentazione multimediale individuale nel quale lo studente applichi le competenze acquisite e la restituisca su Classroom.	
• Competenze chiave per l'apprendimento permanente	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. 	
• Competenze di area generale¹	<ul style="list-style-type: none"> • 2. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive. • 7. Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy. 	
• Competenze professionali²	• 3. Collaborare nelle attività di assistenza tecnica, nonché di manutenzione ordinaria e straordinaria, di semplici apparati, impianti e di parti dei veicoli a motore ed assimilati.	
• Competenze disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre documenti per la comunicazione multimediale. • Padroneggiare software applicativi per realizzare presentazioni efficaci sui risultati di progetti e ricerche. 	
Conoscenze	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunicare con un programma di presentazione (PowerPoint, Presentazioni Google, Canva). ➤ Funzionalità dei programmi per la costruzione delle presentazioni. ➤ Creare e aprire una presentazione. ➤ Formattazione slide ed elementi grafici ➤ Animazioni e transizioni 	<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 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Condividere e stampare una presentazione ➤ Creazione di infografiche e locandine con Canva 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare i modelli e gli strumenti principali di Canva.
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Aprile
Tempi	8 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	<p>Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Docente di Lingua Inglese</p>
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • PowerPoin, Presentazioni Google, Canva • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Presentazioni multimediali

Cosa si chiede di fare:

- Ideare e realizzare una presentazione multimediale su tematiche culturali, di studio e professionali

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Presentazione multimediale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Utilizzare le tecnologie digitale per presentare efficacemente un progetto o un prodotto.

Tempi: 8 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Canva, Presentazioni Google PowerPoint.
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

V_UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI	
Compito - prodotto	Elaborazione di una presentazione multimediale individuale nel quale lo studente applichi le competenze acquisite e la restituisca su Classroom.	
• Competenze chiave per l'apprendimento permanente	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni. 	
• Competenze di area generale¹	<ul style="list-style-type: none"> • 2. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive. • 7. Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy. 	
• Competenze professionali²	• 3. Collaborare nelle attività di assistenza tecnica, nonché di manutenzione ordinaria e straordinaria, di semplici apparati, impianti e di parti dei veicoli a motore ed assimilati.	
• Competenze disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre documenti per la comunicazione multimediale. • Padroneggiare software applicativi per realizzare presentazioni efficaci sui risultati di progetti e ricerche. 	
Conoscenze	Abilità	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunicare con un programma di presentazione (PowerPoint, Presentazioni Google, Canva). ➤ Funzionalità dei programmi per la costruzione delle presentazioni. ➤ Creare e aprire una presentazione. ➤ Formattazione slide ed elementi grafici ➤ Animazioni e transizioni 	<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 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Condividere e stampare una presentazione ➤ Creazione di infografiche e locandine con Canva 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare i modelli e gli strumenti principali di Canva.
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Aprile
Tempi	8 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	<p>Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Docente di Lingua Inglese</p>
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • PowerPoin, Presentazioni Google, Canva • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Presentazioni multimediali

Cosa si chiede di fare:

- Ideare e realizzare una presentazione multimediale su tematiche culturali, di studio e professionali

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Presentazione multimediale.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Utilizzare le tecnologie digitale per presentare efficacemente un progetto o un prodotto.

Tempi: 8 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Canva, Presentazioni Google PowerPoint.
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*

VI_UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	PENSIERO COMPUTAZIONALE
Compito - prodotto	Ideare e realizzare uno script su piattaforma Scratch
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze chiave per l'apprendimento permanente 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze di cittadinanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze di area generale¹ 	<ul style="list-style-type: none"> • 2. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive. • 7. Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti. • 8. Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze professionali² 	<ul style="list-style-type: none"> • 3. Collaborare alle attività di verifica in situazioni semplici.
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti dell'informatica per la soluzione di problemi, anche connessi allo studio di altre discipline
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ I problemi e il problem solving: la strategia risolutiva ➤ L'analisi dei problemi ➤ La modellizzazione del problema ➤ I metodi per trovare la strategia risolutiva ➤ Gli elementi di Scratch (lo stage e gli sprite) ➤ Gli script 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper analizzare il testo di un problema ➤ Saper analizzare nelle giuste fasi la strategia risolutiva di un problema ➤ Saper costruire strategie risolutive eseguibili da un automa o algoritmi ➤ Saper distinguere i vari elementi dell'interfaccia di Scratch ➤ Saper comporre una scena con lo sprite ➤ Saper costruire semplici script in Scratch ➤ Saper codificare algoritmi in Scratch

	➤ Saper gestire l'iterazione e i suoni
Utenti destinatari	Alunni della classe I B MAT
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
Fase di applicazione	Maggio/Giugno
Tempi	10 ore
Esperienze attivate	N/A
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata; • Lavoro di gruppo (cooperative learning) • Problem solving; • Attività laboratoriale.
Risorse umane interne	Docente e insegnante tecnico pratico di Tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Docente di Lingua Inglese
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Libro in adozione • Digital board • PC e Internet. • Scratch • Laboratorio di Informatica
Valutazione	<p>VALUTAZIONE IN ITINERE (FASI UDA):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relazione con figure adulte di riferimento • Capacità comunicative • Capacità di lavorare in gruppo e autonomamente • Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite • Verifica della rispondenza dei risultati alle attese. • Superamento delle problematiche. • Ricerca e gestione delle informazioni <p>VALUTAZIONE FINALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione del prodotto finale • Colloquio finale sugli argomenti trattati. • Rispetto dei tempi • Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie • Proprietà di linguaggio e di terminologia tecnica usata. Chiarezza e consequenzialità dei concetti. • Consapevolezza riflessiva e critica. • Capacità di cogliere i processi culturali, scientifici e tecnologici sottostanti al lavoro svolto. • Capacità di eseguire i compiti prefissati con precisione

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: Pensiero computazionale

Cosa si chiede di fare:

- Ideare e realizzare uno script con Scratch

In che modo (singoli, gruppi): Lavoro individuale

Quali prodotti: Utilizzare la piattaforma Scratch per realizzare uno script

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)?

- Utilizzare le tecnologie informatiche per la risoluzione di problemi.

Tempi: 10 ore

Risorse:

- Libro in adozione
- Digital board
- PC e Internet.
- Scratch.
- Laboratorio di Informatica.

Criteri di valutazione: La valutazione tiene conto sia del prodotto finale sia del processo attraverso cui il prodotto è stato realizzato. A tal fine verrà valutato il prodotto e l'esposizione orale degli argomenti studiati.

Santeramo in Colle, 30 Novembre 2023

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

¹ *Competenze relative agli insegnamenti e alle attività di area generale descritte nell'Allegato1 del Regolamento di cui al decreto 24 maggio 2018, n.92.*

² *Il numero della competenza riprende la numerazione dell'Allegato 2 del Regolamento emanato con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 24 maggio 2018, n. 92 relativa all'indirizzo di riferimento.*