



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: **2024/2025**  
INDIRIZZO:                      **Manutenzione e Assistenza Tecnica**  
CLASSE:                      **I**                      SEZIONE: **A MAT**  
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	
<b>Denominazione</b>	<b>ARCHITETTURA DEL COMPUTER</b>
<b>Compito - prodotto</b>	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente riassume con testo e immagini le conoscenze acquisite.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di cittadinanza</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di area generale<sup>1</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze professionali<sup>2</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6. Operare in sicurezza nel rispetto delle misure di prevenzione e protezione, riconoscendo le situazioni di emergenza.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze disciplinari</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere la struttura logico-funzionale e fisica di un computer.</li> <li>• Saper valutare le prestazioni dei componenti e delle loro configurazioni e saperne mantenere l'efficienza.</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il computer</li> <li>➤ Hardware e software</li> <li>➤ La scheda madre</li> <li>➤ L'unità centrale di elaborazione (CPU)</li> <li>➤ Le memorie</li> <li>➤ Le periferiche di input e output</li> <li>➤ Tipi di computer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper identificare le componenti hardware e software di un computer.</li> <li>➤ Saper distinguere i principali tipi di memoria.</li> <li>➤ Saper riconoscere le periferiche di input e di output.</li> <li>➤ Saper classificare i vari tipi di computer</li> <li>➤ Saper descrivere come è fatto un computer.</li> </ul>
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni della classe I A MAT

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> *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

<b>Denominazione</b>	<b>IL SISTEMA OPERATIVO</b>	
<b>Compito - prodotto</b>	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente riassume con testo e immagini le conoscenze acquisite.	
• <b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b>	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• <b>Competenze di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>	
• <b>Competenze di area generale<sup>1</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	
• <b>Competenze professionali<sup>2</sup></b>	• 6. Operare in sicurezza nel rispetto delle misure di prevenzione e protezione, riconoscendo le situazioni di emergenza.	
• <b>Competenze disciplinari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere la struttura logico-funzionale del software di un computer.</li> <li>• Raggiungere la padronanza nell'uso delle funzioni di base di un sistema operativo.</li> </ul>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Struttura e funzioni del sistema operativo</li> <li>➤ File system, interfaccia utente e kernel</li> <li>➤ L'avvio del computer</li> <li>➤ Il desktop di Windows (icone, file e collegamenti; il pulsante Start; la barra delle applicazioni; l'applicazione Questo PC)</li> <li>➤ Cartelle e schema ad albero</li> <li>➤ L'organizzazione delle cartelle</li> <li>➤ Copiare e spostare file</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper riconoscere le funzioni di un sistema operativo.</li> <li>➤ Saper operare con Windows e con le sue finestre.</li> <li>➤ Saper eseguire le principali operazioni su file e cartelle (creare cartelle; copiare, spostare, rinominare ed eliminare file; cercare file)</li> </ul>	

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> 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

<b>Denominazione</b>	<b>INTERNET E CLOUD COMPUTING</b>	
<b>Compito - prodotto</b>	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.	
<b>• Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</li> </ul>	
<b>• Competenze di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>	
<b>• Competenze di area generale<sup>1</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	
<b>• Competenze professionali<sup>2</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	
<b>• Competenze disciplinari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le reti per le attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</li> <li>• Utilizzare gli strumenti dell'informatica per la soluzione di problemi.</li> <li>• Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione in rete.</li> <li>• Acquisire la consapevolezza delle conseguenze sociali e culturali dell'uso degli strumenti e dei metodi informatici.</li> </ul>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il World Wide Web</li> <li>➤ Il browser e i motori di ricerca</li> <li>➤ Account Google</li> <li>➤ GMAIL (configurazione della casella di posta, inviare/ricevere mail, allegare documenti ad una mail);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizzare la rete Internet per cercare fonti di dati e documenti multimediali.</li> <li>➤ Saper utilizzare la posta elettronica</li> <li>➤ Utilizzare la rete per attività di comunicazione interpersonale.</li> <li>➤ Svolgere compiti e verifiche attraverso</li> </ul>	

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> 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

<b>Denominazione</b>	<b>WORD PROCESSOR</b>	
<b>Compito - prodotto</b>	Elaborazione di un documento digitale individuale nel quale lo studente applichi le conoscenze acquisite e lo restituisca su Classroom.	
• <b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b>	• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.	
• <b>Competenze di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>	
• <b>Competenze di area generale<sup>1</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	
• <b>Competenze professionali<sup>2</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	
• <b>Competenze disciplinari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare consapevolmente i software di gestione elettronica di documenti in ambiti specifici legati anche ad attività di studio e di approfondimento.</li> </ul>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Funzionalità di un programma di elaborazione di testi.</li> <li>➤ Creare un nuovo documento</li> <li>➤ Gli elementi base di un documento</li> <li>➤ Salvare, chiudere e aprire un documento</li> <li>➤ La formattazione dei documenti</li> <li>➤ Selezionare, copiare e spostare il testo</li> <li>➤ Applicare bordi e sfondo al testo</li> <li>➤ Inserire immagini, grafici e oggetti</li> <li>➤ Il righello e i rientri</li> <li>➤ Gli elenchi puntati e numerati</li> <li>➤ Le tabelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper impostare un documento e formattare testi e paragrafi</li> <li>➤ Saper inserire immagini, tabelle, elenchi puntati e tabulazioni</li> <li>➤ Saper organizzare dati in tabelle</li> <li>➤ Saper correggere gli errori ortografici e grammaticali</li> <li>➤ Saper usare i sinonimi</li> <li>➤ Saper cercare e sostituire una parola nel testo</li> <li>➤ Saper stampare un documento.</li> <li>➤ Saper esportare documenti</li> </ul>	

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> *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	
<b>Denominazione</b>	<b>PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI</b>
<b>Compito - prodotto</b>	Elaborazione di una presentazione multimediale individuale nel quale lo studente applichi le competenze acquisite e la restituisca su Classroom.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di cittadinanza</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di area generale<sup>1</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze professionali<sup>2</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze disciplinari</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre documenti per la comunicazione multimediale.</li> <li>• Padroneggiare software applicativi per realizzare presentazioni efficaci sui risultati di progetti e ricerche.</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comunicare con un programma di presentazione (PowerPoint, Presentazioni Google, Canva).</li> <li>➤ Funzionalità dei programmi per la costruzione delle presentazioni.</li> <li>➤ Creare e aprire una presentazione.</li> <li>➤ Formattazione slide ed elementi grafici</li> <li>➤ Animazioni e transizioni</li> </ul>	<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>

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> *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	
<b>Denominazione</b>	<b>PENSIERO COMPUTAZIONALE</b>
<b>Compito - prodotto</b>	Ideare e realizzare uno script su piattaforma Scratch
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con dimestichezza, spirito critico e responsabile, e sicurezza, le tecnologie digitali per comunicare, per apprendere, lavorare e partecipare alla società.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di cittadinanza</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze di area generale<sup>1</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze professionali<sup>2</sup></b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3. Collaborare alle attività di verifica in situazioni semplici.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenze disciplinari</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare gli strumenti dell'informatica per la soluzione di problemi, anche connessi allo studio di altre discipline</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ I problemi e il problem solving: la strategia risolutiva</li> <li>➤ L'analisi dei problemi</li> <li>➤ La modellizzazione del problema</li> <li>➤ I metodi per trovare la strategia risolutiva</li> <li>➤ Gli elementi di Scratch (lo stage e gli sprite)</li> <li>➤ Gli script</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper analizzare il testo di un problema</li> <li>➤ Saper analizzare nelle giuste fasi la strategia risolutiva di un problema</li> <li>➤ Saper costruire strategie risolutive eseguibili da un automa o algoritmi</li> <li>➤ Saper distinguere i vari elementi dell'interfaccia di Scratch</li> <li>➤ Saper comporre una scena con lo sprite</li> <li>➤ Saper costruire semplici script in Scratch</li> <li>➤ Saper codificare algoritmi in Scratch</li> </ul>

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

## 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, 24 Novembre 2024

I docenti:

Prof.ssa Maria Amoroso

Prof. Enzo Molinari

---

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

<sup>2</sup> 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.