

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

CLASSI PRIME tutte le sezioni

Anno scolastico 2022/23

In giallo gli obiettivi minimi

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 1	
1. TITOLO	INTRODUZIONE ALL'INFORMATICA
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>

2.2 Competenze intermedie	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.										
2.3 Assi culturali coinvolti	Asse tecnologico-informatico										
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)						2.6 Abilità (saper fare)					
<ul style="list-style-type: none"> • Hardware: struttura hardware di un PC, CPU, memorie centrali, unità di misura, memorie di massa, periferiche di input e output; • Ergonomia; • Sistema binario, ottale ed esadecimale; 						<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi costitutivi e le funzionalità di un sistema di elaborazione dati; • Comprendere il funzionamento del computer ; • Utilizzare in modo corretto ed efficace gli strumenti informatici messi a disposizione; • Comprendere e riconoscere le nozioni di base su come funziona un computer. 					
3. Tempi	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
	N. ORE	3	4								
4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata										
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)										
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.										

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Comprensione della domanda o del compito
Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza
Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
Risultati nelle prove intermedie formative
Collaborazione con i compagni
espressione di opinioni pertinenti
condivisione di riflessioni
rispetto delle regole del dialogo

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
Prove su moduli google
Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione)
Osservazioni sistematiche

COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 2																																	
1. TITOLO		LA RETE INFORMATICA																															
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE																																	
2.1 Competenza in uscita		<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 8 Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.</p>																															
2.2 Competenze intermedie		Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.																															
2.3 Assi culturali coinvolti		Asse tecnologico-informatico																															
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)						2.6 Abilità (saper fare)																											
<ul style="list-style-type: none"> • Le reti di computer • Le tipologie di reti • L'architettura della rete TCP/IP • I dispositivi di rete • La rete internet • I principali servizi di internet • I pericoli di internet • Il diritto informatico 						<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le varie tipologie di reti • Comprendere in cosa consiste il modello TCP/IP • Comprendere il funzionamento dei dispositivi e dei servizi della rete • Conoscere i pericoli di internet 																											
3. Tempi		<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>										MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno	N. ORE			4	3						
		MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno																					
N. ORE			4	3																													

4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3												
1. TITOLO		IL SISTEMA OPERATIVO										
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE												
2.1 Competenza in uscita		<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>										
2.2 Competenze intermedie		Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.										
2.3 Assi culturali coinvolti		Asse informatico-tecnologico										
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)						2.6 Abilità (saper fare)						
<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al sistema operativo • Il sistema operativo • I file 						<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo 						
3. Tempi		MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
		N. ORE					3	2				

4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 4												
1. TITOLO		IL WEB E LA POSTA ELETTRONICA										
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE												
2.1 Competenza in uscita		<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>										
2.2 Competenze intermedie		Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.										
2.3 Assi culturali coinvolti		Asse informatico-tecnologico										
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)						2.6 Abilità (saper fare)						
<ul style="list-style-type: none"> • Lo scambio di informazioni in rete • La posta elettronica • La posta elettronica certificata PEC • La gestione della posta elettronica 						<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete per attività di comunicazione • Conoscere le diverse modalità di comunicazione elettronica • Conoscere le operazioni di scambio e gestione della posta elettronica 						
3. Tempi		MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
		N. ORE						2	4			

4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 5**1. TITOLO****LA VIDEO SCRITTURA****2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE****2.1 Competenza in uscita****Competenza in uscita**

N° 7 Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi

2.2 Competenze intermedie

Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

2.3 Assi culturali coinvolti

Asse informatico-tecnologico

2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)**2.6 Abilità (saper fare)**

- Interfaccia di word: menù, barra degli strumenti standard e di formattazione. Modificare, controllare e stampare un documento. Selezionare il testo, usare le funzioni di taglia, incolla, copiare.
- Controllo ortografico, inserire intestazione e piè pagina. Stampare un documento
- Impostare la pagina e formattare il
- testo. Modificare i margini e l'orientamento, formattare il carattere, impostare il paragrafo. Creare e modificare elenchi puntati e numerati. Applicare bordi e sfondi. Creazione di un capolettera
- Opzione copia formato
- Arricchire i documenti con la grafica. inserire immagini, modificarli. Realizzare titoli con wordArt
- Disporre il testo in colonne, creare tabelle e formattare
- Inserire note in un documento
- Produrre relazioni e ipertesti: applicare stili, creare frontespizi e sommari, inserire numeri.

- Utilizzare un programma di scrittura
- Capire e seguire le istruzioni impartite
- Creare e stampare testi usando software di scrittura.
- Elaborare e formattare testi di vario genere.
- Apportare modifiche e revisioni al testo. Imparare a presentare in modo corretto e ordinato il proprio lavoro, anche con particolari accorgimenti estetici
- Utilizzare le procedure di controllo e correzione del testo
- Inserire e gestire dati e informazioni tramite elenchi
- Creare oggetti grafici e caselle di testo selezionando effetti speciali, motivi, sfondi, atti a migliorare la presentazione del lavoro.
- Saper utilizzare le procedure per organizzare un testo in colonne e tabelle Progettare relazioni e ipertesti
- Saper disporre un documento commerciale
- Utilizzare gli strumenti estetici offerti da Word

3. Tempi	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
	N. ORE								4	2	
4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata										
5. Risorse umane • interne • esterne	Docente di TIC (risorse interne)										
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.										

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Comprensione della domanda o del compito
Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza
Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
Risultati nelle prove intermedie formative
Collaborazione con i compagni
espressione di opinioni pertinenti
condivisione di riflessioni
rispetto delle regole del dialogo

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
Prove su moduli google
Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione)
Osservazioni sistematiche

COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 6																																
1. TITOLO		CITTADINANZA DIGITALE (RISPETTO DELLA PRIVACY, TUTELA DEL LAVORO, CYBERBULLISMO)																														
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE																																
2.1 Competenza in uscita		Competenza in uscita n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi																														
2.2 Competenze intermedie		Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.																														
2.3 Assi culturali coinvolti		Asse informatico-tecnologico																														
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)					2.6 Abilità (saper fare)																											
<ul style="list-style-type: none"> Promuovere la condivisione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale, diritto al lavoro, diritto all'istruzione, alla salute e al benessere della persona; 					<ul style="list-style-type: none"> Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento 																											
3. Tempi		<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>									MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno	N. ORE									2	1
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno																						
N. ORE									2	1																						
4. Metodologia		Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata																														

5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Impegno e partecipazione</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE DI TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

CLASSI SECONDE tutte le sezioni

Anno scolastico 2022/23

In giallo gli obiettivi minimi

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 0	
1. TITOLO	RIPASSO: HARDWARE SOFTWARE DI UN COMPUTER, LE RETI E I SERVIZI OFFERTI DAL WEB.
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>
2.2 Competenze intermedie	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

2.3 Assi culturali coinvolti	Asse tecnologico-informatico																																
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	2.6 Abilità (saper fare)																																
<ul style="list-style-type: none"> • Hardware: struttura hardware di un PC, CPU, memorie centrali, unità di misura, memorie di massa, periferiche di input e output; • Ergonomia; • Tipologie di reti • Internet e servizi offerti • La gestione della posta elettronica e utilizzo della posta elettronica certificata PEC 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli elementi costitutivi e le funzionalità di un sistema di elaborazione dati; • Comprendere il funzionamento del computer ; • Utilizzare in modo corretto ed efficace gli strumenti informatici messi a disposizione; • Comprendere e riconoscere le nozioni di base su come funziona un computer. • Saper utilizzare i principali servizi offerti da internet 																																
3. Tempi	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">MESE</th> <th style="width: 10%;">settembre</th> <th style="width: 10%;">ottobre</th> <th style="width: 10%;">novembre</th> <th style="width: 10%;">dicembre</th> <th style="width: 10%;">gennaio</th> <th style="width: 10%;">febbraio</th> <th style="width: 10%;">marzo</th> <th style="width: 10%;">aprile</th> <th style="width: 10%;">maggio</th> <th style="width: 10%;">giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno	N. ORE	6	6								
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno																							
N. ORE	6	6																															
4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata																																
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)																																
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.																																

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Comprensione della domanda o del compito
Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza
Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
Risultati nelle prove intermedie formative
Collaborazione con i compagni
espressione di opinioni pertinenti
condivisione di riflessioni
rispetto delle regole del dialogo

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
Prove su moduli google
Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione)
Osservazioni sistematiche

COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 1

1. TITOLO

LA VIDEO SCRITTURA

2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE

2.1 Competenza in uscita

Competenza in uscita

N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi

2.2 Competenze intermedie

Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

2.3 Assi culturali coinvolti

Asse informatico-tecnologico

2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)

2.6 Abilità (saper fare)

- Interfaccia di word: menù, barra degli strumenti standard e di formattazione. Modificare, controllare e stampare un documento. Selezionare il testo, usare le funzioni di taglia, incolla, copiare.
- Controllo ortografico, inserire intestazione e piè pagina. Stampare un documento
- Impostare la pagina e formattare il
- testo. Modificare i margini e l'orientamento, formattare il carattere, impostare il paragrafo. Creare e modificare elenchi puntati e numerati. Applicare bordi e sfondi. Creazione di un capolettera
- Opzione copia formato
- Arricchire i documenti con la grafica. inserire immagini, modificarli. Realizzare titoli con wordArt
- Disporre il testo in colonne, creare tabelle e formattare
- Inserire note in un documento
- Produrre relazioni e ipertesti: applicare stili, creare frontespizi e sommari, inserire numeri.

- Utilizzare un programma di scrittura
- Capire e seguire le istruzioni impartite
- Creare e stampare testi usando software di scrittura.
- Elaborare e formattare testi di vario genere.
- Apportare modifiche e revisioni al testo. Imparare a presentare in modo corretto e ordinato il proprio lavoro, anche con particolari accorgimenti estetici
- Utilizzare le procedure di controllo e correzione del testo
- Inserire e gestire dati e informazioni tramite elenchi
- Creare oggetti grafici e caselle di testo selezionando effetti speciali, motivi, sfondi, atti a migliorare la presentazione del lavoro.
- Saper utilizzare le procedure per organizzare un testo in colonne e tabelle Progettare relazioni e ipertesti
- Saper disporre un documento commerciale
- Utilizzare gli strumenti estetici offerti da Word

3. Tempi	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
	N. ORE		2	8	6	6					
4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata										
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)										
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.										

7. Valutazione

VALUTAZIONE DI PROCESSO

Comprensione della domanda o del compito
Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni
Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza
Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera
Risultati nelle prove intermedie formative
Collaborazione con i compagni
espressione di opinioni pertinenti
condivisione di riflessioni
rispetto delle regole del dialogo

VALUTAZIONE DI PRODOTTO

Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate
Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo
Prove su moduli google
Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA

(capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione)
Osservazioni sistematiche

COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 2	
1. TITOLO	I FOGLIO DI CALCOLO
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE	
2.1 Competenza in uscita	<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>
2.2 Competenze intermedie	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.
2.3 Assi culturali coinvolti	Asse tecnologico-informatico
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)	2.6 Abilità (saper fare)

- Interfaccia di Excel: creare, modificare e memorizzare un foglio elettronico
- Modificare le dimensioni delle colonne e righe
- Selezionare il foglio, righe e/o colonne Formattare le celle: allineare numeri e parole
- Eseguire calcoli, elaborare tabelle e stampare: inserire formule aritmetiche ed espressioni, comprendere il concetto di riferimento relativo ed assoluto, applicare il formato corretto e formattare le celle
- Inserire bordi e sfondi, Parametri di stampa.
- Affrontare l'analisi di semplici situazioni mediante lo studio razionale e logico delle varie componenti
- Sviluppare la capacità di autorappresentazione del risultato finale del proprio lavoro
- Analizzare e scegliere gli strumenti di calcolo che consentano di gestire ed utilizzare i dati inseriti nel foglio di lavoro e di raggiungere gli obiettivi prefissati.
- Creare ed elaborare grafici e tabelle Modificare fogli di lavoro (copiare, spostare, rinominare, eliminare, proteggere e nascondere)
- Applicare la formattazione condizionale Usare gli strumenti per la convalida dei dati e creare elenchi a discesa
- Risolvere problemi commerciali con l'uso di funzioni matematico-logiche Creare, elaborare e modificare modelli per la fatturazione.

- Utilizzare un foglio elettronico
- Affrontare l'analisi di semplici situazioni mediante lo studio razionale e logico delle varie componenti
- Sviluppare la capacità di autorappresentazione del risultato finale del proprio lavoro
- Analizzare e scegliere gli strumenti di calcolo che consentano di gestire ed utilizzare i dati inseriti nel foglio di lavoro e di raggiungere gli obiettivi prefissati
- Sviluppare la capacità di rappresentazione di soluzioni di problemi con un foglio elettronico
- Analizzare e scegliere gli strumenti di calcolo che consentano di gestire ed utilizzare i dati inseriti nel foglio di lavoro e di raggiungere gli obiettivi prefissati
- Realizzare e creare grafici pertinenti al tipo di dati da rappresentare
- Utilizzare modelli già predisposti per l'esecuzione di calcoli relativi a procedure comuni nello svolgimento dell'attività
- Utilizzare le cartelle per risolvere, in modo pratico e produttivo, problemi di impostazione e razionalizzazione del foglio di lavoro.

3. Tempi

MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
N. ORE						8	8			

4. Metodologia

Lavoro individuale
 Lavoro di gruppo
 Lezione frontale e dialogata
 Cooperative learning
 Peer learning
 Attività laboratoriale
 Problem solving
 Scoperta guidata

5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 3																																
1. TITOLO		GLI STRUMENTI DI PRESENTAZIONE																														
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE																																
2.1 Competenza in uscita		<p>Competenza in uscita</p> <p>N° 7 Individuare ed utilizza le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>																														
2.2 Competenze intermedie		Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale informatico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.																														
2.3 Assi culturali coinvolti		Asse informatico-tecnologico																														
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)					2.6 Abilità (saper fare)																											
<ul style="list-style-type: none"> • Creare una presentazione multimediale basata su un modello struttura • Inserire un'immagine di sfondo e applicare un effetto di transizione • Inserire elementi grafici 					<ul style="list-style-type: none"> • Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale. • Creare comunicazioni multimediali utilizzando prodotti informatici. • Conoscere le modalità per modificare lo schema diapositiva • Conoscere procedure per applicare effetti di animazione e transizione 																											
3. Tempi		<table border="1"> <thead> <tr> <th>MESE</th> <th>settembre</th> <th>ottobre</th> <th>novembre</th> <th>dicembre</th> <th>gennaio</th> <th>febbraio</th> <th>marzo</th> <th>aprile</th> <th>maggio</th> <th>giugno</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N. ORE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8</td> <td>2</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>									MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno	N. ORE								8	2	
MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno																						
N. ORE								8	2																							

4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

4. Metodologia	Lavoro individuale Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Cooperative learning Peer learning Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata
5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Interrogazioni orali, anche strutturate e programmate Relazioni alla classe su argomenti approfonditi individualmente o in gruppo Prove su moduli google Prove strutturate, prove semi-strutturate, prove a domande aperte, svolgimento di esercizi e problemi</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATA 5											
1. TITOLO	CITTADINANZA DIGITALE (RISPETTO DELLA PRIVACY, SICUREZZA INFORMATICA IN HOTEL, CYBERBULLISMO E GESTIONE DELLE PASSWORD)										
2. RISULTATI DI APPRENDIMENTO AREA GENERALE											
2.1 Competenza in uscita	Competenza in uscita n° 12 Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi										
2.2 Competenze intermedie	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.										
2.3 Assi culturali coinvolti	Asse informatico-tecnologico										
2.5 Conoscenze/contenuti (sapere)					2.6 Abilità (saper fare)						
<ul style="list-style-type: none"> Promuovere la condivisione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale, diritto al lavoro, diritto all'istruzione, alla salute e al benessere della persona; Le procedure di autenticazione e gestione delle password. 					<ul style="list-style-type: none"> Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento 						
3. Tempi	MESE	settembre	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
	N. ORE									2	2
4. Metodologia	Lavoro di gruppo Lezione frontale e dialogata Attività laboratoriale Problem solving Scoperta guidata										

5. Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	Docente di TIC (risorse interne)
6. Strumenti	Libro di testo; esercizi interattivi, video-lezioni; programmi di software specifici; siti internet.
7. Valutazione	<p>VALUTAZIONE DI PROCESSO Comprensione della domanda o del compito Capacità di gestione e di ricerca delle informazioni Interventi nel corso delle lezioni sia in presenza che a distanza Partecipazione al dibattito, nel gruppo o a classe intera Risultati nelle prove intermedie formative Collaborazione con i compagni espressione di opinioni pertinenti condivisione di riflessioni rispetto delle regole del dialogo</p> <p>VALUTAZIONE DI PRODOTTO Impegno e partecipazione</p> <p>RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA (capacità comunicative ed espressive, uso del linguaggio specifico della disciplina di riferimento, capacità di autovalutazione) Osservazioni sistematiche</p> <p>COMPITO DI REALTÀ: il compito di realtà verrà definito in itinere in relazione alle esigenze didattiche legate alla classe interessata.</p>