

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA**ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO**

competenze chiave	competenze base	abilità	conoscenze
Competenza Digitale Imparare a Imparare	Convertire numeri secondo diversi sistemi Distinguere le tipologie dei computer Conoscere l'uso delle tecniche multimediali orientate al Web e i principali pacchetti applicativi	• Identificare i component hardware di un computer • Codificare numeri e codici	• Le memorie: tipologie e capacità • Le periferiche Input e Output
Competenza Digitale Imparare a Imparare	Realizzare documenti Word, presentazioni multimediali, redigere relazioni	• Riconoscere gli strumenti della multimedialità	• Elementi fondamentali del documento. • Testi e ipertesti. • Le presentazioni
Competenza Digitale Imparare a Imparare	EXCEL: Applicare formule Utilizzare riferimenti Generare grafici	• Applicare funzioni condizionali • Definire fogli di calcolo con campi calcolati	• Inserire formule e funzioni • Usare riferimenti assoluti e relativi • Riconoscere i principali grafici
Competenza Digitale Imparare a Imparare	Utilizzare la rete per attività di comunicazione e di ricerca	• Individuare le tecnologie che consentono la comunicazione nel Web	• Caratteristiche delle reti • La comunicazione con la posta
Competenza Digitale Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere	Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali	• Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.	• Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

I sistemi di numerazione. Conversione fra sistema decimale, binario, ottale ed esadecimale; le operazioni nel sistema binario. Rappresentazione dei numeri interi e reali nel sistema binario. Conosciamo il computer. Hardware, Software. Le memorie: centrali, di massa, USB. Le periferiche. Windows: file e cartelle, mouse e icone, i collegamenti. Il sistema operativo. Software applicativo (Office): Word, Excel, Power Point. Word: creare un nuovo documento, formattazione del testo,

elenco puntato/numerato. Collegamenti ipertestuali. Excel: formule SE, MAX, MIN, MEDIA, CONTA.SE, CONTA.VALORI, SOMMA. Grafici. Power Point: animazioni, transizioni.

Attività e metodi del docente	Attività dello studente	Materiali e spazi utilizzati
• Spiegazione frontale • Creazione in classe di applicazioni esemplificative direttamente al PC • Attività di tutoraggio durante le fasi di flipped classroom • Attività di tutoraggio durante le fasi di cooperative learning	• Seguire in classe le spiegazioni del docente e prendere appunti • Risolvere esercizi in classe ed in laboratorio mediante PC • Collaborare e interagire con i compagni durante le attività di gruppo • Reperire e selezionare le informazioni durante le attività di flipped classroom • Sviluppare applicazioni anche in gruppo in laboratorio • Utilizzare i software presenti in laboratorio	• Laboratori e PC in ambiente Windows e Mac • Proiettore • Schematizzazioni

VALUTAZIONE:

CONOSCENZE		ABILITA'		COMPETENZE	VALUTAZIONE
Espone ed inquadra nel corretto contesto gli argomenti trattati. Usa con proprietà il linguaggio scientifico anche in lingua.	9-10	Applica i procedimenti risolutivi in modo corretto e approfondito. Utilizza in modo completamente autonomo i software di laboratorio. Usa i formalismi dell'informatica in modo corretto.	9-10	Utilizza in modo completamente autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	Eccellente/ottimo
Espone in modo corretto gli argomenti trattati ed utilizza il lessico in modo appropriato anche in lingua	8	Utilizza in modo autonomo i software di laboratorio. Individua in modo autonomo le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	8	Utilizza in modo autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	buono
Espone in modo corretto gli argomenti trattati ed utilizza il lessico in modo accettabile anche in lingua	7	Utilizza in modo adeguato i software di laboratorio. Individua con discreta autonomia le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	7	Utilizza in modo corretto le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi ed è in grado di elaborare in modo autonomo le opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	discreto
Coglie gli elementi di base dell'argomento trattato. Qualche incertezza	6	Utilizza in modo parzialmente adeguato i software di laboratorio. Individua con parziale autonomia le soluzioni ai problemi proposti e le	6	Utilizza in modo parzialmente autonomo le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi elaborando in modo quasi autonomo le	sufficiente

nell'uso del linguaggio tecnico.		realizza dal punto di vista informatico.		opportune soluzioni dal punto di vista informatico.	
Conosce in modo frammentario l'argomento trattato. Usa il linguaggio tecnico in modo incerto	5	Utilizza in modo non completamente adeguato i software di laboratorio. Individua con difficoltà le soluzioni ai problemi proposti e le realizza dal punto di vista informatico.	5	Utilizza in modo improprio le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con errori le opportune soluzione dal punto di vista informatico	mediocre
Conosce in modo lacunoso l'argomento trattato. Gravi improprietà nell'uso del linguaggio tecnico.	4	Utilizza in modo inadeguato i software di laboratorio. Non è in grado di individuare le soluzioni ai problemi proposti e li implementa con gravi errori.	4	Utilizza in modo improprio le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con gravi errori le opportune soluzione dal punto di vista informatico	insufficiente
Conosce in modo gravemente lacunoso l'argomento trattato. Gravi improprietà nell'uso del linguaggio tecnico.	2-3	Ignora completamente il funzionamento dei software di laboratorio. Non è in grado di individuare le soluzioni ai problemi proposti e non è nemmeno in grado di implementarli.	2-3	Non è in grado di utilizzare le strategie del pensiero razionale per risolvere problemi e elabora con gravi errori le opportune soluzione dal punto di vista informatico	Gravemente insufficiente