

CLASSE: 2B LSS (extracurricolare)

MATERIA: INFORMATICA

DOCENTE: Prof. A. SPERANI

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

□ ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

competenze chiave	competenze base	abilità	conoscenze
comunicazione nella madrelingua; comunicazione nelle lingue straniere; competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; competenza digitale; imparare a imparare;	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare con autonomia operativa e responsabilità gli strumenti informatici e la rete internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Collegarsi a internet, navigare in rete ed eseguire il download di testi e immagini.• Utilizzare i motori di ricerca e reperire informazioni.• Gestire la posta elettronica.• Utilizzare internet come strumento di comunicazione, studio e scambio di conoscenze.	<ul style="list-style-type: none">• Le principali caratteristiche del web.• I tipi di reti e le tipologie di collegamento• I programmi per la gestione della posta elettronica.
competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare e produrre testi multimediali• Comunicare e informare in modo semplice e immediato• Organizzare e riassumere in modo sintetico e chiaro argomenti e informazioni principali.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare Power Point per la creazione e l'esecuzione di presentazioni.• Personalizzare e visualizzare una presentazione.• Inserire immagini, clip multimediali, suoni, oggetti grafici e diagrammi.• Inserire animazioni, sfondi e transizioni.• Stampare una presentazione.• Realizzare ipertesti e utilizzarli come mezzi comunicativi.	<ul style="list-style-type: none">• Le caratteristiche di Power Point.• Le caratteristiche degli elementi di una presentazione: diapositive, testi, immagini, grafici, filmati e suoni.• Le principali animazioni.• Gli effetti di transizione.
	<ul style="list-style-type: none">• Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di grafici• Utilizzare con autonomia metodologica ed esecutiva procedure e tecniche per trovare soluzioni efficaci a semplici problemi.	<ul style="list-style-type: none">• Affrontare l'analisi di problemi matematici e pervenire alla soluzione.• Creare grafici pertinenti al tipo di dati.• Scegliere e utilizzare appropriate funzioni logiche, matematiche e statistiche.• Sviluppare la capacità di rappresentazione del risultato.	<ul style="list-style-type: none">• Il foglio elettronico Excel.• Gli strumenti per eseguire calcoli.• Gli strumenti per visualizzare i risultati dei calcoli: i grafici.• Gli strumenti per modificare i grafici.• Le funzioni semplici e complesse di Excel.

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

1. CONOSCERE LE RETI DI COMPUTER: la nascita e l'evoluzione del web – la telefonia mobile e Internet (es.: dall'UMTS al 5G) – le innovazioni di Google – motori di ricerca alternativi senza tracciamento – l'intelligenza artificiale.
2. NAVIGARE NEL WEB: la navigazione in Internet – browsers e motori di ricerca – la nascita e l'evoluzione di Google (“Inside Google”, documentario) – la parte oscura del web: il deep web e il dark web (analisi critica) – cookie e cache – bot e intelligenza artificiale nella vita di tutti i giorni.
3. ELABORARE INFORMAZIONI CON IL FOGLIO ELETTRONICO: esecuzione rapida di operazioni semplici e complesse – passaggio dai dati ai grafici – elementi e modifica dei grafici – lavorare con le funzioni: funzione logica SE, somma, prodotto, differenze, media, minimo e massimo, conta numeri, conta più se, somma più se, somma se, percentuale, matrice somma-prodotto – simboli di valuta – ordinare i dati – formattare i dati – i filtri.
4. STRUMENTI DI PRESENTAZIONE: creare una presentazione con Power Point, Google Presentazioni e Canva – inserire grafici e oggetti in una presentazione – inserire animazioni ed effetti di transizione in una presentazione – inserire uno sfondo in una diapositiva – inserire immagini come sfondo – inserire filmati, suoni e collegamenti ipertestuali.
5. EDUCAZIONE CIVICA: illegalità e tecnologie digitali: dark web – illegalità nei social network – hacktivism: un difficile bilanciamento fra diritto di informazione e illegalità.

Attività del docente e metodologia utilizzata	Attività dello studente	Materiali e spazi utilizzati
<ul style="list-style-type: none">• lezioni frontali e confronti/dibattiti con l'aiuto di video tematici proiettati mediante tecnologia Lim (30%);• lezioni pratiche (70%) da svolgersi in laboratorio informatico, attraverso esercitazioni fornite dal docente attraverso Google Drive e creazione di approfondimenti personali mediante relazioni in Word e/o Power Point (o programmi simili);• assegnazione di esercitazioni pratiche e approfondimenti personali da restituire in formato multimediale (caricate in Google Drive);• monitoraggio dell'apprendimento degli studenti attraverso la valutazione delle esercitazioni e degli approfondimenti consegnati periodicamente in Google Drive nella cartella dedicata.	<ul style="list-style-type: none">• possesso delle credenziali di accesso a Google Drive;• partecipazione attiva alle lezioni attraverso quesiti sui temi di dubbia comprensione;• organizzazione dell'agenda personale;• svolgimento puntuale delle esercitazioni e degli approfondimenti assegnati in aula e a casa;• puntualità nelle scadenze delle consegne nei giorni programmati (fatte salve le giustificazioni dei genitori).	<ul style="list-style-type: none">• Le lezioni si svolgono nel laboratorio di informatica col supporto di contributi di testo online e proiezione di video tematici mediante strumentazione Lim.

VALUTAZIONE:

CONOSCENZE	VALUTAZIONE	ABILITA'	VALUTAZIONE	COMPETENZE	VALUTAZIONE
Dimostra di conoscere in modo sicuro e completo le caratteristiche degli elementi hardware e software	9-10	Dimostra di essere in grado di muoversi autonomamente utilizzando in modo sicuro gli elementi hardware e software	9-10	Dimostra di saper utilizzare in modo efficace ed esauriente il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari, proponendo anche soluzioni alternative	Eccellente/ /ottimo
Dimostra di aver acquisito una buona conoscenza delle caratteristiche degli elementi hardware e software	8	Dimostra di essere in grado di utilizzare in modo sicuro gli elementi hardware e software	8	Dimostra di saper utilizzare in modo efficace ed esauriente il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari	Buono
Dimostra di conoscere discretamente le caratteristiche degli elementi hardware e software	7	Dimostra di essere in grado di utilizzare in modo corretto gli elementi hardware e software	7	Dimostra di saper utilizzare in modo efficace il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari	Discreto
Dimostra di conoscere in modo sostanziale le caratteristiche degli elementi hardware e software	6	Dimostra di essere in grado di utilizzare in modo basilare gli elementi hardware e software	6	Dimostra di saper utilizzare in modo essenziale il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari, producendo semplici risultati	Sufficiente
Dimostra di conoscere in modo incerto le caratteristiche degli elementi hardware e software	5	Dimostra insicurezza nell'utilizzo degli elementi hardware e software	5	Dimostra di utilizzare in modo incompleto e/o incerto il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari	Mediocre
Dimostra di conoscere in modo lacunoso le caratteristiche degli elementi hardware e software	4	Dimostra un utilizzo disorganico degli elementi hardware e software	4	Dimostra di utilizzare in modo limitato il computer nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari	Insufficiente
Dimostra di conoscere in modo molto frammentario le caratteristiche degli elementi hardware e software	3	Dimostra un utilizzo casuale degli elementi hardware e software	3	Dimostra di utilizzare il computer in modo limitato e producendo risultati non attendibili nelle attività di studio e ricerca, relazione e/o presentazione, analisi di quesiti e approfondimenti vari	Gravemente insufficiente
Lo studente si rifiuta di acquisire conoscenze	2	Rifiuta l'utilizzo degli elementi hardware e software	2	Dimostra di utilizzare il computer senza produrre risultati o ignorando volontariamente le richieste del docente	Gravemente insufficiente