

**CLASSE:** 3 RIM  
**DOCENTE:** A. SPERANI

**MATERIA:** TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA**

**□ ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO**

<b>competenze chiave</b>	<b>competenze base</b>	<b>abilità</b>	<b>conoscenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza Digitale</li> <li>• Imparare a Imparare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare con autonomia operativa e responsabilità gli strumenti informatici e la rete internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collegarsi a Internet, navigare in rete ed eseguire il download di testi e immagini.</li> <li>• Utilizzare i motori di ricerca e reperire informazioni.</li> <li>• Gestire la posta elettronica.</li> <li>• Utilizzare Internet come strumento di comunicazione, studio e scambio di conoscenze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le principali caratteristiche del web.</li> <li>• I programmi per la gestione della posta elettronica.</li> <li>• La comunicazione digitale.</li> <li>• Strumenti digitali.</li> <li>• Caratteristiche delle community e delle tecnologie per lo studio.</li> </ul>
	Utilizzare e produrre testi multimediali <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicare e informare in modo semplice e immediato</li> <li>• Organizzare e riassumere in modo sintetico e chiaro argomenti e informazioni principali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare Power Point per la creazione e l'esecuzione di presentazioni.</li> <li>• Personalizzare e visualizzare una presentazione.</li> <li>• Inserire immagini, clip multimediali, suoni, oggetti grafici e diagrammi.</li> <li>• Inserire animazioni, sfondi e transizioni.</li> <li>• Stampare una presentazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le caratteristiche di Power Point.</li> <li>• Le caratteristiche degli elementi di una presentazione: diapositive, testi, immagini, grafici, filmati e suoni.</li> <li>• Le risorse open source digitali per la divulgazione dei contenuti: Wordpress.</li> <li>• Le caratteristiche del linguaggio HTML.</li> </ul>
	Utilizzare e produrre fogli di calcolo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare EXCEL per la creazione di fogli di calcolo</li> <li>• Inserire formule</li> <li>• Inserire riferimenti assoluti</li> <li>• Creare grafici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli strumenti per eseguire calcoli: le funzioni complesse.</li> <li>• Gli strumenti per modificare i grafici.</li> </ul>

## CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

1. INTERNET, RETI, INFORMAZIONI: volti storici e grandi aziende mondiali dell'informatica e del web (es.: innovazioni di Microsoft e Bill Gates, innovazioni di Apple e Steve Jobs, Mark Zuckerberg e i social network).
2. LINGUAGGIO HTML: la sintassi HTML – il corpo del documento – formattazione del testo – le liste numerate e puntate – inserimento di immagini – i link – le tabelle HTML.
3. STRUMENTI DI PRESENTAZIONE: studiare gli argomenti teorici attraverso la creazione e l'utilizzo di presentazioni – inserire animazioni ed effetti di transizione in una presentazione – inserire uno sfondo in una diapositiva – inserire immagini come sfondo.
4. FOGLIO DI CALCOLO (EXCEL): esercitazioni avanzate (es. ammortamento, bilancio, ecc.) con utilizzo contemporaneo di più funzioni (somma, prodotto, differenze, media, minimo e massimo, se, conta numeri, conta più se, somma più se, somma se) e formati (valuta, contabilità, data, percentuale, testo) – creazione di una fattura – fogli collegati – fatture multiple con tabelle di riepilogo collegate – creazione di fogli per analisi di prodotti da siti di e-commerce.
5. METODI E STRATEGIE DI COMUNICAZIONE: la pubblicità digitale – il commercio elettronico e le piattaforme di e-commerce – il social media marketing.
6. STRUMENTI DIGITALI: la posta elettronica ordinaria e la PEC – lo SPID (Sistema Pubblico per l'Identità Digitale) – la firma digitale – la fatturazione elettronica.
7. LE PIATTAFORME DIGITALI PER LA DIVULGAZIONE DEI CONTENUTI: la piattaforma open source Wordpress per la creazione di siti internet privati e aziendali, forum, e-commerce.

<b>Attività del docente e metodologia utilizzata</b>	<b>Attività dello studente</b>	<b>Materiali e spazi utilizzati</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• lezioni frontali costruite con l'aiuto di video tutorial tematici proiettati mediante tecnologia Lim e sulla base del testo in adozione;</li><li>• lezioni pratiche da svolgersi in laboratorio informatico, attraverso esercitazioni fornite dal docente attraverso Google Drive e/o contenuti digitali allegato al testo;</li><li>• assegnazione di esercitazioni pratiche personali da restituire in formato multimediale (caricate in Google Drive);</li><li>• monitoraggio periodico dell'apprendimento degli studenti attraverso prove pratiche da eseguirsi in laboratorio informatico e/o prove teoriche basate su quesiti scritti a risposta aperta e chiusa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• possesso quotidiano del libro di testo e degli strumenti di lavoro scolastico;</li><li>• possesso delle credenziali di accesso a Google Drive;</li><li>• partecipazione attiva alle lezioni attraverso quesiti sui temi di dubbia comprensione;</li><li>• organizzazione dell'agenda personale;</li><li>• svolgimento puntuale delle esercitazioni assegnate in aula e a casa;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le lezioni si svolgono nel laboratorio di informatica d'istituto col supporto del libro di testo e del computer con proiezione anche di video tematici mediante strumentazione Lim.</li></ul>

## VALUTAZIONE:

CONOSCENZE	VALUTAZ.	ABILITA'	VALUTAZ.	COMPETENZE	VALUTAZ.
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 insicurezze 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