

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

□ ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

competenze chiave	competenze base	abilità	conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • 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 programmi per la gestione della posta elettronica. • Caratteristiche delle community e delle tecnologie per lo studio.
	Utilizzare e produrre testi multimediali <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Le caratteristiche di ipertesti e ipermedia e i loro elementi.
	Utilizzare e produrre fogli di calcolo <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare EXCEL per la creazione di fogli di calcolo • Inserire formule • Inserire riferimenti assoluti • Creare grafici 	<ul style="list-style-type: none"> • Formule semplici, standard e manuali • Formule complesse, standard e manuali

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

- HTML
 - La sintassi HTML, il corpo del documento, la formattazione del testo, le liste numerate e puntate, inserimento di immagini, i link ,le tabelle HTML.
 - Le Form HTML e i loro oggetti.
- Database
 - Creazione di un database
 - Creazione delle tabelle
 - Le interrogazioni del database
 - Gli inserimenti e aggiornamento dei dati
 - Modifica della struttura di una tabella
 - Pulizia e cancellazione di un database
- I software gestionali e di utilità all'interno di un azienda
- Sistema informativo e sistema informatico di un azienda
- Excel: funzionalità avanzate

Attività del docente e metodologia utilizzata	Attività dello studente	Materiali e spazi utilizzati
<ul style="list-style-type: none">• lezioni frontali costruite sulla base del testo in adozione ed anche con l'aiuto di video tutorial tematici proiettati mediante tecnologia Lim;• lezioni pratiche da svolgersi in laboratorio informatico, attraverso esercitazioni fornite dal docente attraverso Google Classroom e/o contenuti digitali allegato al testo;• assegnazione di esercitazioni pratiche personali da restituire in formato multimediale (caricate su Google Drive/ Classroom o chiavetta usb o altri dispositivi);• monitoraggio mensile 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.	<ul style="list-style-type: none">• possesso quotidiano del libro di testo e degli strumenti di lavoro scolastico;• 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 assegnate in aula e a casa;	<ul style="list-style-type: none">• Le lezioni si svolgono nel laboratorio di informatica d'istituto col supporto del computer con condivisione di materiale.

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