

CLASSE: 4RIM MATERIA: Tecnologie della Comunicazione DOCENTE: Vigani-Sulfaro

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA A.S. 2025-2026

□ 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. |
| | <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"> • Personalizzare e visualizzare una presentazione. • Inserire immagini, clip multimediali, suoni, oggetti grafici e diagrammi. • Realizzare ipertesti e utilizzarli come mezzi comunicativi. | <ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche degli elementi di una presentazione: diapositive, testi, immagini, grafici, filmati e suoni. • Le caratteristiche di ipertesti e ipermedia e i loro elementi. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare e produrre pagine HTML • 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 KOMODO per la creazione di pagine HTML • Inserire immagini • Inserire collegamenti • Inserire tabelle | <ul style="list-style-type: none"> • Tag specifici |

CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

- Gestione cartelle, file
- 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.
 - Personalizzazione di siti web.
 - Le Form HTML e i loro oggetti.
- Database
 - Creazione di un database
 - Creazione delle tabelle
 - Le interrogazioni del database
- 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);• monitoraggio mensile dell'apprendimento degli studenti attraverso prove pratiche da eseguirsi in laboratorio informatico. | <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 |