

ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "ENRICO DE NICOLA"	
PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE - SEZIONE A: SINTESI	
MATERIA:	Informatica
DOCENTE:	Mantovani Silvia C. – Calarco Giuseppe (ITP)
CLASSE:	2BM
ANNO SCOLASTICO:	2024-2025
LIBRO DI TESTO: Lughezzani Flavia, Princivalle Daniela - Office & Cloud Edizione Blu Microsoft Office + Laboratorio – Hoepli Sito: Code.org, Programmailfuturo.it	
Uscite didattiche/altre attività integrative: NO	
SEZIONE B: DETTAGLIO ATTIVITA'	
Competenze e Obiettivi	Contenuti specifici dell'attività di insegnamento/apprendimento
• Comprendere il concetto di rete • Comprendere la differenza tra internet e il web • Comprendere il concetto di IP Address • Comprendere il concetto di Mac Address • Comprendere il concetto di sicurezza informatica • Comprendere il concetto di Backup e la loro importanza all'interno delle attività lavorative • Comprendere il concetto di Malware • Saper distinguere i vari principali tipi di malware • Comprendere la necessità di utilizzare antivirus e antimalware	RIPASSO HARDWARE RETI: -Scheda di rete, MAC Address IP Address Concetto di Stand Alone. -Rete Peer to Peer, Internet Concetto di client Server Indirizzo di rete e Router Reti parzialmente connesse. -Web e servizi di internet VoIP -Classificazione reti per estensione geografica, Topologia reti, Internet come rete parzialmente connessa. Concetto di Client/server. -VPN/VLAN SICUREZZA DEI DATI: crittografia, backup, antivirus e antimalware. -Virus, Malware, antivirus, antimalware, firewall. -Sicurezza informatica, crittografia, phishing, social engineering
• Comprendere l'importanza e l'utilizzo dei fogli di calcolo • Individuare semplici strategie per la Soluzione di problemi; • Padroneggiare le funzioni dei più comuni software per la redazione, il calcolo, l'acquisizione e l'organizzazione dei dati, applicandoli in diverse situazioni (soprattutto nell'indagine scientifica) • Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni informatiche; • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	OPERARE CON IL FOGLIO DI LAVORO -In ogni cella un solo dato -Inserire dati in una cella • Tipi di dati -Cancellare, spostare e copiare dati -Operare su righe e colonne -Ordinare i dati -Preparare il foglio per la stampa ESEGUIRE CALCOLI ED ELABORARE TABELLE -Inserire formule aritmetiche ed espressioni -Comprendere l'uso dei riferimenti relativi e assoluti -Utilizzare le funzioni base - Le funzioni matematiche • Le funzioni statistiche • Le funzioni di testo -I messaggi di errore - Elaborare tabelle • I formati numerici • Allineare, orientare i dati, unire più celle CREARE ED ELABORARE GRAFICI -Scegliere il tipo di grafico adatto - Creare e personalizzare grafici • Elementi presenti in un grafico INTRODUZIONE ALL'ALGEBRA BOOLEANA -Il concetto di condizione ed espressione booleana/ Proposizioni logiche semplici e complesse -Connettori logici AND, OR, NOT

	-Tavole di verità UTILIZZARE FUNZIONI -Le funzioni logiche -Le funzioni statistiche -Le funzioni matematiche -SOMMA 3D o Consolida dati -Le funzioni di ricerca e riferimento GESTIRE FOGLI E MODELLI -Organizzare i fogli di lavoro -Creare modelli personalizzati(Interdisciplinarietà con Economia-Aziendale) • Creare un modello di fattura a un'aliquota • Creare un modello di fattura a più aliquote
• Comprendere i concetti di base del coding e la programmazione. • Sviluppare la capacità di pensare logicamente e risolvere problemi. • Imparare a utilizzare un linguaggio di programmazione a blocchi • Comprensione dei concetti di base del Coding come variabili, cicli e condizionali.	CONOSCERE GLI ALGORITMI E I LINGUAGGI -I problemi e la loro soluzione -Il pensiero critico (ed_civica) -Il concetto di algoritmo -Algoritmi ed esecutori PROGRAMMAZIONE A BLOCCHI - Algoritmo sequenziale - Algoritmo di selezione - Algoritmo iterativo SVILUPPARE SPRITE -Pixel -Canva SVILUPPARE PERCORSI E GIOCHI -I movimenti -I comportamenti SVILUPPARE APP - Le interfacce - Il codice - Inserimento di pulsanti - Inserimento di immagini - Inserimento di suoni - Inserimento di video. ESERCITAZIONI in CODE.ORG L'ORA DEL CODICE (Ed. Civica)
• Saper comporre una lettera commerciale • Comprendere l'utilizzo della stampa unione	RIPASSO DI WORD LE LETTERE COMMERCIALI -Tipologie LA STAMPA UNIONE -Elementi -Associazione con -Stampa

SEZIONE C: VERIFICHE		
NUMERO DI VALUTAZIONI PER QUADRIMESTRE: 3		
TIPO VERIFICA	INDICATORI DI VALUTAZIONE	DESCRIPTORI DEL LIVELLO DI SUFFICIENZA DEGLI INDICATORI

☐ PROVA ORALE ☐ PROVE SCRITTE (CARTACEO E/O SU PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE): a. test a risposta multipla b. test vero/falso c. domanda a risposta aperta d. test di completamento ☐ PROVE PRATICHE : realizzate nel laboratorio di informatica	1. COMPETENZA ESPRESSIVA: struttura morfosintattica; lessico specifico e personale; organizzazione delle parti 2. CONOSCENZE: comprensione significati; selezione delle informazioni pertinenti alla risposta; organicità e completezza delle informazioni; contestualizzazione. 3. APPLICAZIONE: capacità di applicazione delle procedure e norme; competenze analitiche; capacità di rielaborazione critica. 4. ALTRE: uso razionale degli strumenti e gestione delle funzioni del software.	Per ogni indicatore la valutazione va da 1 a 10. Voto complessivo: media dei voti attribuiti agli indicatori considerati. Ogni livello indicherà le competenze raggiunte o meno dall'allievo secondo la seguente scala: Livello 1=conoscenze e competenze non raggiunte = gravemente insufficiente = 1-3 Livello 2=conoscenze e competenze raggiunte in modo frammentarie = insufficiente = 4 Livello 3=conoscenze e competenze raggiunte in modo parziali = mediocri = 5 Livello 4=conoscenze e competenze raggiunte in modo limitate ma essenziali=sufficiente = 6 Livello 5= conoscenze e competenze raggiunte in modo adeguate=discreto = 7 Livello 6=conoscenze e competenze raggiunte in modo ampie e articolate=buono = 8 Livello 7=conoscenze e competenze raggiunte in modo ampie, articolate utilizzate in autonomia operativa = ottimo = da 9 a 10
---	--	---

Data: 29/10/2024

Silvia C. Mantovani