

	<b>ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE SILVIO CECCATO</b> <b>MONTECCHIO MAGGIORE - VICENZA</b> Tel. 0444/694721 C.F. 90009240244 – Cod. Mecc. VIIS007002 www.silvioceccato.gov.it - e-mail VIIS007002@istruzione.it indirizzo posta certificata: VIIS007002@pec.istruzione.it	<b>SILVIO CECCATO</b>	<i>Sede principale:</i> <b>ITC-ITT INFO - P.le Collodi,7 Tel. 0444/694721</b> 36075 Alte di Montecchio Maggiore <i>Sedi associate:</i> <b>IPSIA-IPSC- ITT MECC – Via Veneto, 29/31</b> Tel 0444/496797 36075 Montecchio Maggiore
	  Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale Ufficio IV		


**FONDI STRUTTURALI EUROPEI**

**2014-2020**  
 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

## PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE SILVIO CECCATO ANNO SCOLASTICO 2017/18

INDIRIZZO AFM

CLASSE 1 SEZIONE AAFM

DISCIPLINA INFORMATICA

DOCENTE Mattiolo Simonetta

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe) 2

### 1. FINALITA'

- Rinforzare le motivazioni della scelta del profilo professionale.
- Approfondire e migliorare i livelli di competenza e conoscenza dei singoli ragazzi in tutte le discipline e soprattutto in quelle a forte valenza trasversale.
- Formare una figura professionale polivalente: dotata di flessibilità, versatilità, capacità di adattamento e propensione al continuo aggiornamento; che si sappia orientare di fronte a problemi nuovi, che sia capace di inserirsi in realtà produttive molto differenziate, caratterizzate da rapida evoluzione, sia dal punto di vista tecnologico, sia da quello lavorativo

### 2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

La classe è costituita da 15 alunni, 14 femmine ed 1 maschio. Una prima prova pratica somministrata dal docente di classe ha dato un esito in generale positivo. Essa si presenta disciplinata, propositiva ed interessata ad affrontare ogni segmento del programma proposto. Si cercherà per mantenere vivo l'interesse di affrontare i contenuti preventivati attraverso una presenza assidua in laboratorio sia per la parte pratica che per quella teorica affidandosi all'ausilio di videoproiezioni per accelerare i tempi di assimilazione di concetti mediamente difficili. Si seguiranno le linee guida ministeriali per i nuovi primi bienni economici e si affronteranno gli argomenti proposti nel primo anno omettendo come suggerito dallo stesso ministero rigidità di tipo cronologico, in piena autonomia, rispondendo prioritariamente ad esigenze organizzative e di apprendimento della classe. Si spera in un processo positivo.

PROVE UTILIZZATE PER LA RILEVAZIONE DEI REQUISITI INIZIALI:

ESERCITAZIONI DI LABORATORIO SU TECNICHE DI PRESENTAZIONE DEL PACCHETTO OFFICE E RICERCA IN INTERNET VISTE ALLA SCUOLA MEDIA

### 3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: SCIENTIFICO – TECNOLOGICO – primo biennio

<b>Competenze disciplinari</b> <i>Obiettivi generali di competenza della disciplina definiti all'interno dei Gruppi Disciplinari</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</li><li>• Utilizzare e produrre testi multimediali.</li><li>• Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</li><li>• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</li></ul>
---	---

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

#### 1.1. Obiettivi da raggiungere relativamente alle conoscenze nel primo biennio

<ul style="list-style-type: none"><li>• Sistemi informatici.</li><li>• Informazioni, dati e loro codifica.</li><li>• Architettura e componenti di un computer.</li><li>• Comunicazione uomo-macchina.</li><li>• Struttura e funzioni di un sistema operativo.</li><li>• Software di utilità e software gestionali.</li><li>• Fasi risolutive di un problema, algoritmi e loro rappresentazione.</li><li>• Organizzazione logica dei dati.</li><li>• Fondamenti di programmazione e sviluppo di semplici programmi in un linguaggio a scelta.</li><li>• Struttura di una rete.</li><li>• Funzioni e caratteristiche della rete Internet e della posta elettronica.</li><li>• Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore.</li></ul>
---

#### 1.2 Obiettivi da raggiungere relativamente alle capacità nel primo biennio

<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere le caratteristiche logico-funzionali di un computer e il ruolo strumentale svolto nei vari ambiti (calcolo, elaborazione, comunicazione, ecc.).</li><li>• Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo.</li><li>• Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale.</li><li>• Analizzare, risolvere problemi e codificarne la soluzione.</li><li>• Utilizzare programmi di scrittura, di grafica e il foglio elettronico.</li><li>• Utilizzare software gestionali per le attività del settore di studio.</li><li>• Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati di tipo tecnico-scientifico-economico.</li><li>• Utilizzare le reti per attività di comunicazione interpersonale.</li><li>• Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della tecnologie con particolare riferimento alla privacy.</li></ul>
--

- Riconoscere le principali forme di gestione e controllo.
- dell'informazione e della comunicazione specie nell'ambito
- tecnico-scientifico-economico.

### 1.3 Obiettivi da raggiungere relativamente alle competenze nel primo biennio

- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- Utilizzare e produrre testi multimediali
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche , usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

## 4. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

(E' possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)

### PROGRAMMAZIONE INIZIALE (PREVENTIVA) DEL PRIMO ANNO

INFORMATICA	MATERIALI
<p><b>Pacchetto office:</b></p> <p><b>Word processor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'interfaccia di Word</li> <li>• Operazioni di base</li> <li>• Un nuovo documento</li> <li>• Il controllo ortografico</li> <li>• La formattazione del testo</li> <li>• La formattazione dei paragrafi</li> <li>• Elenchi, bordi e sfondi</li> <li>• La disposizione del testo</li> <li>• Disegnare e creare caselle di testo</li> <li>• Tabulazioni e tabelle</li> <li>• SmartArt e Filigrane</li> <li>• Progettazione di una relazione</li> <li>• Frontespizio, sommario, note a piè di pagina</li> <li>• Intestazione e piè di pagina</li> <li>• La stampa unione</li> </ul> <p><b>Power Point</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il software per creare presentazioni</li> <li>• Presentare ipertesti e multimedialità</li> </ul>	<p>Testo in adozione e materiale del docente Laboratorio</p>

<p><b>Il foglio di calcolo: excel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'interfaccia di Excel</li> <li>• Cartelle e fogli di lavoro</li> <li>• Operazioni di base</li> <li>• Selezione di righe e colonne e inserimento</li> <li>• dati col riempimento automatico</li> <li>• Ordinamento numerico e alfabetico</li> <li>• crescente e decrescente</li> <li>• Riferimenti relativi e assoluti</li> <li>• Inserimento di formule</li> <li>• Inserimento di funzioni predefinite:</li> <li>• somma, conta.valori, conta.numeri, media,</li> <li>• min, max</li> <li>• Formato dei dati</li> <li>• Formattazione del carattere e uso di stili</li> <li>• di cella</li> <li>• Unione di più celle</li> <li>• Creare e personalizzare grafici</li> <li>• Stili, forme e layout grafici</li> <li>• Grafici a torta, linee e istogramma</li> <li>• Anteprima di stampa e stampa del foglio</li> <li>• di lavoro</li> <li>• Gestione dei fogli di lavoro: inserimento,</li> <li>• rinomina ed eliminazione</li> <li>• Nascondere, riordinare, bloccare i fogli di</li> <li>• lavoro</li> <li>• Formattazione condizionale e convalida</li> <li>• dei dati</li> <li>• Funzioni matr.somma.prodotto,</li> <li>• arrotonda, somma.se, somma.più.se</li> </ul>	
<p><b>Concetti Base dell'informatica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dal problema all'algoritmo</li> <li>• Dall'algoritmo al programma</li> <li>• Il linguaggio naturale e i linguaggi di</li> </ul> <p>programmazione, il linguaggio macchina</p>	<p>Testo in adozione e materiale del docente Laboratorio</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• I sistemi di numerazione decimale e binario</li> <li>• Conversioni binario in decimale e binario in decimale</li> <li>• Concetto di bit e di byte, rappresentazione digitale dei dati</li> </ul>	
<p><b>Il corpo del computer: l'hardware</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struttura hardware di un PC, modello di Von Neumann</li> <li>• Unità centrale di elaborazione (CPU)</li> <li>• Memoria centrale (RAM e ROM)</li> <li>• Unità di misura della memoria di un computer</li> <li>• Memorie di massa, periferiche di input, periferiche di output</li> </ul>	<p>Testo in adozione e materiale del docente Laboratorio</p>
<p><b>L'anima del computer: il software</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema operativo e i suoi principali compiti</li> <li>• Il software applicativo e cenni ai tipi di applicativi più comuni</li> <li>• La legalità del software, il contratto con l'utente finale (EULA)</li> <li>• I software shareware, freeware e il software libero, CopyLeft e Copyright</li> </ul>	<p>Testo in adozione e materiale del docente Laboratorio</p>
<p><b>L'ambiente operativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema operativo Windows</li> <li>• Il desktop, le icone e il puntatore</li> <li>• La barra delle applicazioni</li> <li>• Il pannello di controllo</li> <li>• Le finestre</li> <li>• Il sistema di archiviazione</li>   <li>• Lavorare con file e cartelle</li> <li>• Gestione e impostazioni di stampa</li> </ul>	<p>Testo in adozione e materiale del docente Laboratorio</p>

<p><b>Reti informatiche, Internet e ICT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reti informatiche, classificazione in base all'estensione e alla forma (tipologie e topologie)</li> <li>• Internet, Intranet ed extranet</li> <li>• Modello di comunicazione client server</li> </ul>	
--	--

**5. MODULI INTERIDISCIPLINARI** (Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

- Descrizione dell'architettura didattica -

NON PREVISTE PER ORA

**6. ATTIVITA' PROGRAMMATE PER GLI STUDENTI**

NON PREVISTE PER ORA

**7. METODOLOGIE**

- Lezione Frontale
- Lezione partecipata
- Lavoro di gruppo
- Esercitazioni pratiche

**8. MEZZI DIDATTICI**

- a) Testi adottati:
- b) Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento:
- c) Attrezzature e spazi didattici utilizzati:
- d) Altro

**MATERIALI DIDATTICI**

Appunti del docente. Testo in adozione CLIPPY WEB LIGHT / WINDOWS 7 E OFFICE 2010. CON FOCUS SU OPENOFFICE 4.0 DI LUGHEZZANI FLAVIA / PRINCIVALLE DANIELA ED.HOEPLI

**9. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO**

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
Prove scritte da 1 a 2 Prove orali Prove pratiche da 1 a 2	N. verifiche sommative previste per il trimestre ed il pentamestre da 1 a 2
MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>Recupero curricolare:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esercitazioni pratiche finalizzate</li> </ul>
	<p>Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Non previste per ora</li> </ul>

## **10. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA**

Quale specifico contributo può offrire la disciplina per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza individuate dal Consiglio di classe.  
Formulare delle ipotesi operative, indicando attività e metodologie didattiche per alcune o tutte le competenze qui elencate

### **A) COMPETENZE DI CARATTERE METODOLOGICO E STRUMENTALE**

1. IMPARARE AD IMPARARE:

.....

2. PROGETTARE:

.....

3. RISOLVERE PROBLEMI:

.....

4. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI:

**UTILIZZO DEL FOGLIO ELETTRONICO E DEL LINGUAGGIO PER IL WEB HTML PER OPERARE COLLEGAMENTI CON DISCIPLINE COME LA GEOGRAFIA**

5. ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI:

.....

### **B) COMPETENZE DI RELAZIONE E INTERAZIONE**

6. COMUNICARE:

.....

7. COLLABORARE E PARTECIPARE:

.....

### **C) COMPETENZE LEGATE ALLO SVILUPPO DELLA PERSONA, NELLA COSTRUZIONE DEL SÉ**

8. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE:

.....

Data Novembre 2017

Firma