

## PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

☐ ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

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

## 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

<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 sulla base del testo in adozione ed anche con l'aiuto di video tutorial tematici proiettati mediante tecnologia Lim;</li><li>• lezioni pratiche da svolgersi in laboratorio informatico, attraverso esercitazioni fornite dal docente attraverso Google Classroom e/o contenuti digitali allegato al testo;</li><li>• assegnazione di esercitazioni pratiche personali da restituire in formato multimediale (caricate su Google Drive/ Classroom);</li><li>• monitoraggio mensile dell'apprendimento degli studenti attraverso prove pratiche da eseguirsi in laboratorio informatico.</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 computer con condivisione di materiale.</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