



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "J. TORRIANI"
 E-mail: cris004006@pec.istruzione.it, cris004006@istruzione.it
 Sito Web: www.iistorriani.it

ISTITUTO TECNICO - LICEO SCIENTIFICO
 Via Seminario, n° 17/19 - 26100 CREMONA ☎ 037228380 - Fax: 0372412602
ISTITUTO PROFESSIONALE - IeFP Sezione associata "ALA PONZONE CIMINO"
 Via Gerolamo da Cremona, 23 - 26100 CREMONA ☎ 037235179 - Fax: 0372457603

**PROGRAMMA SVOLTO E
 PIANO DI INTEGRAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI
 A.S. 2019/2020**

DOCENTI:	GASTALDELLI SILVANO - MIGLIO ANNUNCIATA
DISCIPLINA:	TECNOLOGIE INFORMATICHE
CLASSE:	1DINF

Sono state sviluppate le seguenti competenze (indicare se integralmente o parzialmente):

- CS1. Riconoscere le principali forme di gestione e controllo dell'informazione e della comunicazione e operare con esse con particolare riferimento all'ambito tecnico-scientifico
INTEGRALMENTE
- CS2. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie informatiche nel contesto in cui sono applicate
INTEGRALMENTE
- **CS3.** Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Concetto di Algoritmo
PARZIALMENTE
- CS4. 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
INTEGRALMENTE

Per ogni Modulo svolto vengono indicati i relativi contenuti affrontati.

MODULO	CONTENUTI
Sistemi Informatici – Software di base e applicativi	I Sistemi informatici Architettura e componenti di un computer Concetto di algoritmo Sistema di numerazione binario – bit e byte Il sistema operativo Windows quale software di base Laboratorio: Le operazioni di base con il PC Software di utilità e software applicativi Laboratorio: la suite Libre Office
Strumenti software nell'uso quotidiano del PC	Windows e la sua interfaccia grafica Codifica ASCII e la tastiera del PC Laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> • gestione di file e cartelle; • utilizzo di Writer per editare testi: formattazione testo, elenchi puntati e numerati, cornici di testo, testo su più colonne, capoleggera, inserimento e

	<ul style="list-style-type: none"> formattazione tabelle, inserimento immagini e oggetti, stampa; • Il foglio elettronico Calc: contenuto e formattazione delle celle, riferimenti assoluti e relativi, operare con le formule e con le funzioni Somma, Media, Max, Min, Arrotonda, Int, Se, creare e gestire grafici; • Impress per le presentazioni multimediali
Dal problema al programma	Concetto di Algoritmo Sequenza risolutiva di semplici problemi Simboli del Flow chart: Inizio/Fine, I/O, azione, test Realizzazione di flow chart con il Cloud
Multimedialità e rete Internet	Le immagini bitmap – il pixel Disegni di semplici sprite con Calc Laboratorio: uso delle immagini nelle presentazioni multimediali Conoscenza della rete del Laboratorio Cartella privata e pubblica Indirizzi di Rete: analisi di un indirizzo Internet I domini di primo, secondo, terzo livello Gsuite e le sue App Laboratorio: uso della cartella privata e pubblica per il lavoro in Laboratorio, utilizzo di e-mail, Meet, Classroom per la DAD

Il programma svolto è stato visionato ed approvato dai rappresentanti degli studenti della classe.

Competenze dichiarate nella programmazione iniziale, sviluppate parzialmente nel secondo quadrimestre, da sviluppare nel piano di integrazione degli apprendimenti:

- C3.2 Dal problema al programma: concetto di algoritmo, fasi risolutive di un problema (SVOLTE) e rappresentazione Scratch (DA SVOLGERE)
- A3.3 Saper interpretare un semplice script per Scratch (DA SVOLGERE)

Per ogni Modulo vengono indicati i contenuti che saranno affrontati e i tempi previsti

MODULO	CONTENUTI
Dal problema al programma	Rappresentazione Scratch – Saper interpretare un semplice script per Scratch
	PERIODO: settembre 2020
	NUMERO ORE: 4 Teoria + 4 Laboratorio

Data: 8 giugno 2020