



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.1 di 10

### Piano di Lavoro Annuale del Docente

Anno Scolastico 2021/2022

Classe

**PRIMA**

sez. **M**

Disciplina

**TECNOLOGIE INFORMATICHE**

Docente

**Proff. Cicerone Marco Tullio - Ceci Claudio**

Data presentazione

**15/10/2021**



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.2 di 10

### Presentazione della classe

La classe è formata da 20 alunni, di cui uno presenta certificazione Handicap e uno DSA. In questa prima fase iniziale si è riscontrato, da un punto di vista comportamentale un atteggiamento corretto e collaborativo nonostante il difficile periodo della pandemia. Sebbene la materia sia nuova per gli alunni, al fine di verificare quanto fosse stato acquisito da canali di formazione di tipo informale, è stato svolto il test d'ingresso con 25 domanda a risposta mutlipa su piattaforma Gsuite. L'esito del test è stato negativo in riferimento all'acquisizione delle nozioni fondanti la materia da canali non formali e informali. Nello strutturare il piano di lavoro si è fatto riferimento anche ai test delle materie scientifiche, inoltre sono state fatte indagini conoscitive con domande riferite sia ad argomenti svolti al momento, per avere un riscontro sulle capacità di attenzione e cognitive, sia ad argomenti già affrontati per controllare la loro applicazione nello studio a casa. In riferimento a quanto appena detto la maggior parte degli alunni ha evidenziato un discreto interesse ed attenzione nell'attività in classe, un livello cognitivo adeguato ma una motivazione e uno studio non sempre accettabile.

### Finalità educative

Sviluppare la personalità dell'alunno nel senso globale sia sul piano comportamentale sia sul piano culturale.

### Obiettivi

Secondo le raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio relative a competenze chiave per l'apprendimento permanente la competenza digitale risulta essere il punto 4 e viene così definita: "la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione".

### Obiettivi specifici disciplinari:

#### CONOSCENZE:

- Fornire un'ampia panoramica sulla società dell'informazione, sulle applicazioni delle nuove tecnologie digitali e su come queste modificano la nostra vita
- Offrire un' alfabetizzazione di base relativa all'impiego di alcuni fra i più diffusi strumenti software
- Fornire gli elementi teorici necessari per comprendere la struttura hardware e il funzionamento dei computer e delle reti telematiche



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.3 di 10

### COMPETENZE:

Si farà riferimento ai quattro assi culturali nei quali ritroviamo alcune competenze digitali e cioè:

- asse dei linguaggi: utilizzare e produrre testi multimediali;
- asse matematico:analizzare dati usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
- asse storico-sociale: fare ricerche attraverso la rete internet.
- asse scientifico-tecnologico:essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie.

### CAPACITA':

- Saper utilizzare alcuni software di produttività di ufficio, saper individuare hardware e software del calcolatore, saper utilizzare in senso critico la rete internet.

### **Obiettivi minimi**

- Si farà riferimento a quello che è al livello minimo di competenza che è la conoscenza di alcuni argomenti fondamentali.

### **Metodologie e strategie didattiche**

Al fine di rispondere quanto più possibile all'esigenza di sviluppare negli alunni non solo conoscenze e abilità ma anche "competenze" si cercherà (nel limite del possibile) di fare "entrare" la vita reale in classe sia durante la lezione teorica che nell'attività di laboratorio. Si cercherà di far uso il più possibile delle didattiche di laboratorio per consentire agli alunni di cogliere concretamente l'interdipendenza tra scienza, tecnologia e dimensione operativa della conoscenza. Per sviluppare il concetto di formazione continua e per stimolare maggiormente la motivazione si cercherà di fare lezione sia in classe che in laboratorio in modo non unidirezionale ma facendo riferimento alle teorie pedagogiche del problem-solving e del costruzionismo sociale , cioè la lezione sarà impostata in modo frontale dopodichè gli alunni la continueranno con l'ausilio del libro, se necessario si provvederà all'utilizzazione dello smartphone (BYOD) e della piattaforma Gsuite.

### **Mezzi e strumenti**

Appunti presi in classe, fotocopie, libro consigliato, piattaforma Gsuite.

### **Verifiche e valutazioni**

Verifiche orali, test scritti, prove di laboratorio, test su piattaforma Gsuite



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.4 di 10

### Criteri e metodi di valutazione

La valutazione è essenzialmente legata alle competenze e al livello raggiunto. I criteri saranno stabiliti e comunicati agli alunni in occasione di ogni verifica sulla base delle competenze che saranno prese in considerazione di volta in volta. Nelle prove di verifica strutturate verrà considerato sufficiente il 60% delle risposte corrette.

### Strutturazione della programmazione disciplinare

n°	UDA	n° u.d.	Unità didattiche	tempi
1	<u>Il computer e il suo uso</u>	3	1) L'architettura del computer 2) Il software 3) la gestione dei file	33
2	<u>Il software applicativo e la matematica</u>	2	4) Fogli di lavoro, celle, formule 5) I grafici	25
3	<u>Il software applicativo e i linguaggi</u>	2	6) Caratteristiche del testo 7) le tabelle, le immagini, i disegni	15
4	<u>Il software applicativo e Internet</u>	2	8) Concetti teorici 9) la ricerca su internet	12
5	<u>Il software applicativo e la comunicazione</u>	1	10) Strumenti di presentazione elettronica	10



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.5 di 10

### Descrizione analitica delle UDA

#### TITOLO: Il computer e il suo uso

#### Competenze

- Individuare le caratteristiche di un computer;
- Distinguere i diversi software installati.

#### Abilità

- Saper utilizzare le varie periferiche di I/O;
- Saper classificare i computer.

#### U. D.A . n°1 < Il computer >

<b>Competenze</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Individuare le caratteristiche di un computer;</li> <li>▪ Distinguere i diversi software installati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conoscere la struttura logico-funzionale di un computer;</li> <li>▪ Conoscere le caratteristiche dei diversi componenti di un computer;</li> <li>▪ Conoscere e utilizzare correttamente i termini tecnici relativi ai componenti del computer;</li> <li>▪ Conoscere la funzione e la natura dei diversi software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Saper utilizzare le varie periferiche di I/O;</li> <li>▪ Saper classificare i computer.</li> </ul>

<b>Contenuti</b>	<b>Tempi in ore</b>	<b>metodologia</b>	<b>Mezzi e strumenti</b>
Architettura del computer	33	<u>didattica di laboratorio,</u> <u>problem-solving e</u> <u>costruzionismo</u> <u>sociale.</u>	<u>Appunti presi in classe,</u> <u>fotocopie, libro consigliato,</u> <u>piattaforma Gsuite.</u>
Il software			
La gestione dei file			<b>verifiche</b>
			<u>Verifiche orali, prove di</u> <u>laboratorio, test su</u> <u>piattaforma Gsuite</u>
			<b>collegamenti</b> <b>interdisciplinari</b>



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.6 di 10

### U. D.A . n°2 < Il software applicativo e la matematica >

Competenze	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impostare un foglio di calcolo risolutivo di un semplice problema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concetto di foglio elettronico</li> <li>Saper riconoscere formule e funzioni</li> <li>Saper ricavare informazioni dalla lettura dei dati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper lavorare con celle e fogli di Excel;</li> <li>saper impostare una funzione;</li> <li>saper produrre grafici</li> </ul>

Contenuti	Tempi in ore	metodologia	Mezzi e strumenti
Tipi di software	25	didattica di laboratorio, problem-solving e costruzionismo sociale.	<u>Appunti presi in classe,</u> <u>fotocopie, libro consigliato,</u> <u>piattaforma Gsuite.</u>
Fogli di lavoro, celle, formule, funzioni			
I grafici			
			<b>verifiche</b>
			<u>Verifiche orali, prove di laboratorio,</u> <u>test su piattaforma Gsuite</u> Materie scientifiche

### U. D.A . n°3 < Il software applicativo e i linguaggi >

Competenze	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impostare un nuovo documento in riferimento a una determinata situazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisire il concetto di documento, carattere e paragrafo</li> <li>Conoscere gli oggetti che possono essere inseriti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper realizzare documenti professionali; saper inserire oggetti di tipo diverso in un documento</li> </ul>



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.7 di 10

Contenuti	Tempi in ore	metodologia	Mezzi e strumenti
Tipi di software	15	didattica di laboratorio, problem-solving e costruzionismo sociale.	<u>Appunti presi in classe, fotocopie, libro consigliato, piattaforma Gsuite</u>
Caratteristiche del testo			
le tabelle, le immagini, i disegni			
			<b>verifiche</b>
			<u>Verifiche orali, prove di laboratorio, test su piattaforma Gsuite</u>
			<b>collegamenti interdisciplinari</b>
			Materie umanistiche

### U. D.A . n°4 < Il software applicativo e Internet >

Competenze	Conoscenze	Abilità
cercare informazioni in modo critico, comunicare impostare semplici pagine html	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ elementi di una rete di computer</li> <li>▪ interfaccia browser internet</li> <li>▪ struttura rete internet</li> <li>▪ struttura pagina html</li> </ul>	<p>Saper utilizzare alcuni browser</p> <p>Internet e la posta elettronica</p>



## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.8 di 10

Contenuti	Tempi in ore	metodologia	Mezzi e strumenti
Concetti teorici	12	didattica di laboratorio, problem-solving e costruzionismo sociale.	<u>Appunti presi in classe, fotocopie, libro consigliato, piattaforma Gsuite</u>
la ricerca su internet			
			<b>verifiche</b>
			Verifiche orali, prove di laboratorio, test su piattaforma Gsuite
			<b>collegamenti interdisciplinari</b>
			Tutte le discipline

**U. D.A . n°5** < Il software applicativo e la comunicazione >

Competenze	Conoscenze	Abilità
Saper realizzare una semplice presentazione in modo efficace	Software di presentazione Regole per un efficace presentazione	Saper strutturare una presentazione inserendo transizione ed effetti speciali

Contenuti	Tempi in ore	metodologia	Mezzi e strumenti
-----------	--------------	-------------	-------------------





## Piano di lavoro annuale del docente

Pag.9 di 10

Tipi di software di presentazione	10	didattica di laboratorio, problem-solving e costruzionismo sociale.	<u>Appunti presi in classe,</u> <u>fotocopie, libro</u> <u>consigliato, piattaforma</u> <u>Gsuite</u>
Regole e struttura di un file di presentazione			
Transizioni ed effetti speciali			
			<b>verifiche</b>
			<u>Verifiche orali, prove di</u> <u>laboratorio, test su</u> <u>piattaforma Gsuite</u>
			<b>collegamenti interdisciplinari</b>
			Tutte le discipline

### Scansione temporale

n°UDA	titolo	tempi	Periodo
1	Il computer e il suo uso	33	Primo trimestre
2	Il softw. app. e la matematica	25	Primo trimestre
3	Il softw. app. e i linguaggi	15	Primo-secondo pentamestre
4	Il softw. app. e Internet	12	secondo pentamestre
5	Il softw. app. e la comunicazione	10	secondo pentamestre



## **Piano di lavoro annuale del docente**

Pag.10 di 10

Cassino, \_\_\_\_\_

Il/la docente

\_\_\_\_\_