

**ISTITUTO STATALE D'ISTRUZIONE
SUPERIORE "GUIDO TASSINARI"**

Cod. NAIS09100C – Via Fasano, 13 80078 Pozzuoli (Napoli)

Programmazione 2015/2016

Classe: 1A - **Materia:** Tecnologie Informatiche - **Docenti:** Luciano Spalice-Raffaele Ferrara

OBIETTIVI	
COMPETENZE	CONOSCENZE
1) Riconoscere le caratteristiche logico funzionali di un computer e il ruolo strumentale svolto nei vari ambiti (calcolo, elaborazione, comunicazione, ecc.). 2) Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo. 3) Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale. 4) Utilizzare programmi di scrittura, di grafica e il foglio elettronico. 5) Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati di tipo tecnico-scientifico-economico. 6) Sviluppare semplici algoritmi	1) Sistemi informatici. 2) Informazioni, dati e loro codifica. 3) Architettura e componenti di un computer 4) Comunicazione uomo-macchina 5) Struttura e funzioni di un sistema operativo. 6) Software di utilità e software gestionali. 7) Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore.
VERIFICHE INTERMEDIE I E II QUADRIMESTRE	
Almeno una prova orale, due prova scritte istituzionali, almeno una prova di laboratorio. MODALITA' 1) Prova scritta: risposte a domande aperte, risposta a scelta multipla, realizzazione di semplici algoritmi e loro rappresentazione grafica con diagramma di flusso. 2) Prova orale: interrogazioni, interventi significativi e partecipazione al dialogo educativo. 3) Prova pratica (laboratorio): lavoro individuale e/o in gruppo.	
VALUTAZIONE	
Griglie di valutazione e relativi indicatori: vedi POF dell'Istituto	
METODOLOGIA	
La disciplina "Tecnologie informatiche" implementa il raccordo tra saperi, metodo scientifico e tecnologia. Attraverso la didattica laboratoriale le abilità e le conoscenze già possedute vengono approfondite, integrate e sistematizzate. Il laboratorio di informatica sarà il luogo centrale dell'attività degli allievi dove essi potranno prospettare ipotesi, verificarle attraverso l'esperienza ed elaborare i dati per poi riprodurli. L'insegnante cercherà di creare nella classe il clima propizio all'utilizzo del metodo del problem-solving per coinvolgere l'intera scolaresca come gruppo e come singolo, puntando a migliorare la relazione e la collaborazione sia tra studenti e docente che tra gli studenti. Ampio spazio sarà dato alla riflessione e alla discussione in modo da coinvolgere tutti gli alunni. Anche la lezione frontale prevederà momenti di scambio e di sosta sulle questioni di più complessa natura, puntando non solo a dare cognizioni della materia, ma anche, partendo dall'esame di situazioni reali, a stimolare e potenziare lo spirito di osservazione e di critica degli allievi.	

STRUMENTI:

- Libro di testo
- Lavagna Classica e Lavagna Interattiva Multimediale
- Personal Computer, software informatici
- Lezioni Frontali con l'eventuale ausilio di lezioni multimediali
- Linguaggio di programmazione Scratch progettato per l'insegnamento della programmazione tramite primitive visive.

Se si dovesse ritenere necessario, la presente programmazione potrebbe subire adeguamenti opportuni sia nei tempi sia nei contenuti durante l'anno scolastico.

Pozzuoli 24/10/2015

*Docenti
Prof. Luciano Spalice
Prof. Raffaele Ferrara*