

	<p align="center">ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE “CARLO PIAGGIA”</p> <p align="center">Amministrazione Finanza e Marketing/Turismo/Sia Liceo Scientifico Sportivo/Liceo Artistico Multimediale Corso serale Amm.ne Finanza e Marketing/Turismo Via Giannessi, 5 - 55049 Viareggio (Lu) Tel: 0584/38561 Fax: 0584/3856250 Cod. Mecc. LUIS023005 Cod.Fisc 91048190465 e-mail : luis023005@istruzione.it - luis023005@pec.istruzione.it</p>	
--	--	---

Docente	Programma di	Classe	Testo di Riferimento
Alessandro Baroni	Informatica	2 sez. C - ITE	COMPUWORLD 4.0 Cesare Iacobelli, Fausto Beltramo

PROGRAMMA FINALE INFORMATICA a.s. 2024/2025

Materiale didattico aggiuntivo A disposizione sul “Classroom” della suite di Google

Unità Didattica di Apprendimento

Le reti informatiche: navigazione e ricerche

Conoscenze

- I principali apparati di rete ed il loro funzionamento
- Le principali caratteristiche del web
- I motori di ricerca ed il loro utilizzo
- I browser per navigare nel web
- Le principali funzionalità offerte dai browser

Abilità

- Collegarsi a internet
- Eseguire il download dei testi e immagini
- Organizzare i siti preferiti
- Usare i motori di ricerca per trovare informazioni in Internet

Competenze

- Essere consapevole dei diversi tipi di rete e di come sono impiegati nell'ambito lavorativo, domestico e scolastico
- Avere familiarità con gli strumenti di navigazione in rete e le loro diverse funzionalità
- Costruire interrogazioni adatte a trovare le informazioni desiderate con i motori di ricerca
- Essere consapevole della potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
- Utilizzare, con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e Internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.

Unità Didattica di Apprendimento

Comunicare, condividere e collaborare in rete

Conoscenze

- Il web e i motori di ricerca
- I web browser e la posta elettronica
- Le community e le tecnologie per lo studio
- Il linguaggio HTML
- Le tipologie i principali apparati di rete
- Il cloud e le app di Google
- Le caratteristiche dei CMS

Abilità

- Collegarsi a Internet, navigare in rete, scaricare testi e immagini.
- Organizzare i siti preferiti
- Trovare informazioni in Internet
- Gestire la posta elettronica
- Utilizzare Internet quale nuovo mezzo di informazione e comunicazione
- Utilizzare gli strumenti della rete per comunicare in tempo reale
- Scrivere semplici pagine HTML

Competenze

- Acquisire nuove conoscenze tramite l'uso di nuove tecnologie
- Creare siti internet per la comunicazione aziendale
- Gestire dati e informazioni usando gli strumenti del web 4.0
- Comunicare e scambiare conoscenze usando le reti

Unità Didattica di Apprendimento

Risolvere problemi con algoritmi e programmi

Conoscenze

- Conoscere le principali caratteristiche dell'ambiente Flowgorithm
- Conoscere la struttura di un programma Flowgorithm
- Conoscere le principali strutture e istruzioni di Flowgorithm
- Conoscere i principi della logica proposizionale

Abilità

- Affrontare un problema con un approccio algoritmico
- Saper utilizzare l'ambiente Flowgorithm
- Saper programmare in Flowgorithm
- Saper realizzare semplici applicazioni in Flowgorithm
- Saper realizzare fogli di calcolo con espressioni logiche

Competenze

- Individuare le strategie appropriate per la risoluzione dei problemi
- Risolvere problemi mediante algoritmi e con l'utilizzo della logica
- Individuare il tipo di linguaggio di programmazione più adatto alla risoluzione di un problema
- Tradurre gli algoritmi in programmi mediante coding.

Unità Didattica di Apprendimento

Elaborare informazioni con il foglio elettronico.

Conoscenze

- Sintassi e utilizzo delle funzioni
CONTA.SE, SOMMA.SE, CONTA.PIÙ.SE, SOMMA.PIÙ.SE.
- Concetto di criterio e condizioni nelle funzioni di calcolo.
- Tecniche di concatenazione di testi e dati.
- Tipologie di grafici (istogrammi, grafici a linee, grafici a torta e a barre).
- Elementi costitutivi di un grafico (titolo, assi, legenda, etichette dati).
- Principi base di analisi e interpretazione dei dati statistici.

Abilità

- Inserire dati nel foglio elettronico e applicare i formati adatti
- Eseguire calcoli con i principali operatori
- Creare grafici pertinenti al tipo di dati da rappresentare (torta, istogramma)
- Utilizzare funzioni (somma, media, conta.numeri, conta.valori, conta.se, somma.se, conta.più.se, min, max, concatena, se) e matematiche

Competenze

- Utilizzare in modo avanzato il foglio di calcolo per analizzare dati e supportare processi decisionali.
- Elaborare informazioni mediante funzioni condizionali e statistiche.
- Interpretare e rappresentare dati attraverso grafici adeguati al contesto.
- Realizzare report sintetici e significativi a partire da basi di dati strutturate.

Abilità

- Elaborare informazioni mediante funzioni condizionali e statistiche.
- Interpretare e rappresentare dati attraverso grafici adeguati al contesto.
- Realizzare report sintetici e significativi a partire da basi di dati strutturate.

Unità Didattica di Apprendimento

Educazione Civica - La Netiquette

Conoscenze

- Comprendere il concetto di Netiquette e la sua importanza nel contesto digitale.
- Riconoscere i principali comportamenti scorretti nella comunicazione online.
- Conoscere i "10 Comandamenti della Netiquette" e i principi che li guidano.

Abilità

- Saper identificare situazioni problematiche in contesti digitali e proporre soluzioni appropriate.
- Comunicare in modo chiaro e rispettoso in ambienti online.
- Lavorare in gruppo per elaborare idee e progetti condivisi, come il manifesto della Netiquette.

Competenze

- Applicare i principi della Netiquette in situazioni reali, contribuendo a un ambiente digitale positivo.
- Utilizzare strumenti digitali per la creazione di contenuti informativi e creativi.
- Riflettere criticamente sulle proprie azioni online e assumere un ruolo attivo come cittadini digitali responsabili.

Alessandro Baroni

I Rappresentanti di Classe