PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE ARTICOLATA IN UDA

ANNO SCOLASTICO 2026/27

INDIRIZZO **IPSIA MAS**

CLASSE **1 PD** SEZIONE **MAS**

DISCIPLINA **Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione - T.I.C.**

DOCENTE/I **ERCOLINO CARLO – IANNONE GUIDO**

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe) **2 (di cui 1 di Laboratorio)**

1. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: Tecnico - Scientifico

Competenze disciplinari del primo e secondo anno Ipsia	T1) Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. T2) 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. T3) Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengonoapplicate.

OBIETTIVI DI COMPETENZA		ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE	
COMPETENZE IN ESITO	**COMP MINIST**	**ABILITA'**	**CONOSCENZE DELLA DISCIPLINA**
Sofrware *applicativi*	T1 T2 T3	Riconoscere il ruolo strumentale svolto dal computer nei vari ambiti. Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo. Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che Multimediale. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamento sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, utilizzando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Raccogliere organizzare e rappresentare informazioni utilizzando strumenti informatici	Comunicazione uomo−macchina Informazioni e dati. Software di utilità e software gestionale. Funzioni e caratteristiche della rete Internet e della posta elettronica Normativa sulla privacy. Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione multimediale. Utilizzare programmi di Scrittura. Utilizzare Fogli di calcolo. Utilizzare e creare presentazioni multimediali. Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati
Tecnologia informatica	T1 T2 T3	Riconoscere il ruolo strumentale svolto dal computer nei vari ambiti. Rappresentare dati e Informazioni. Riconoscere le caratteristiche più importanti e le funzionalità delle principali periferiche di input e di output. Individuare la logica funzionale di un elaboratore. Riconoscere le caratteristiche delle memorie. Comprendere il significato dei principali termini del linguaggio informatico. Comprendere come avviene la comunicazione con un elaboratore eseguire operazioni di conversione tra i vari sistemi di numerazione. Analizzare e risolvere semplici problemi con l'approccio al pensiero computazionale. Applicare le principali regole dell'ergonomia nell'uso del computer.	Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer. Osservare criticamente l'evoluzione della tecnologia in ambito informatico e avere consapevolezza delle potenzialità e dei limiti della tecnologia nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. L'hardware di un elaboratore e le periferiche. La terminologia specifica del linguaggio informatico. Gli elementi base della comunicazione digitale. Rappresentare e descrivere gli schemi a blocchi di un computer. Il software di sistema e il software applicativo. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare

CONTENUTI DEL PROGRAMMA						
UDA	**ore**	**COMP MINIS**	**Titolo**	**Contenuti delle conoscenze**	**Metodologia**	**Abilità**
1	30	T1 T2 T3	TECNOLOGIA INFORMATICA	Concetti di Informatica e cibernetica e la struttura generale del sistema di comunicazione. Informazione, dati e loro codifica. Segnali analogici e digitale, campionamento e quantizzazione. I sistemi di numerazione decimale, binaria, ottale ed esadecimale, conversione da base qualunque a base qualunque e viceversa. Aritmetica binaria. Il modello Von Newman, i componenti HW e le loro funzioni, rappresentare immagini e riprodurre suoni. Il SW e il modello onion skin. Richiamare la normativa legata all'utilizzo corretto di un personal computer. Le reti di computer: componenti classificazione e tipologie. Algoritmi e soluzione di semplici casi.	Lezione frontale Lezione interattiva	Ricoscere il ruolo strumentale svolto dal computer nei vari ambiti. Assumere una corretta posizione di lavoro al computer. Riconoscere i vari componenti di un computer e descrivere le loro funzioni e utilità. Riconoscere i differenti tipi di software. Conoscere la struttura interna di un computer e saper descrivere la funzione dei vari componenti hardware. Essere in grado di passare da un sistema di numerazione all'altro. Conoscere la struttura e le funzioni di una rete, classificazione estensione, connessione e utilizzo. Conoscere il concetto di algoritmo, la struttura di un flow-chart e saper risolvere semplici casi mediante il loro utilizzo.
2	20	T1 T2 T3	COMPUTER ESSENTIALS ELABORAZIONE DI TESTI: WORD	Presentare, utilizzando una terminologia specifica. Presentare la funzione di un sistema operativo e i sistemi operativi maggiormente utilizzati. L'ambiente operativo Windows. Gestire file e cartelle. Il word processor Modificare controllare e stampare un documento Impostare la pagina e formattare il testo. Arricchire i documenti con la grafica. Sicurezza.	Lezione frontale Lezione interattiva Attività di tutor in laboratorio	Riconoscere il ruolo strumentale svolto dal computer nei vari ambiti. Conoscere la struttura di un sistema operativo. Essere in grado di utilizzare i principali comandi di windows. Interagire con il computer attraverso l'interfaccia grafica per le operazioni sui file e per l'utilizzo delle risorse. E-mail e motore di ricerca. Imparare ad utilizzare un programma di elaborazione dei testi per effettuare operazione di creazione, formattazione, rifinitura di un documento. Essere in grado di inserire immagini.
3	14	T1 T2 T3	IL FOGLIO ELETTRONICO: EXCEL	Formattare il foglio di lavoro. Eseguire semplici calcoli Elaborare tabelle, stampare Inserire funzione per risolvere problemi.	Lezione frontale Lezione interattiva Attività di tutor in laboratorio	Conoscere i concetti fondamentali del foglio di calcolo. Imparare a creare, formattare un foglio di calcolo. Saper utilizzare le funzioni di base.
4(*)	2+ 13	T1 T2 T3	PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI: POWERPOINT	Presentare il software per creare presentazioni lineari Sviluppare una presentazione Arricchire le diapositive con la grafica Salvare e stampare una presentazione	Lezione frontale Lezione interattiva Attività di tutor in laboratorio	Conoscere le principali funzionalità del programma per realizzare presentazioni efficaci. Essere in grado di formattare le presentazioni. Essere in grado di inserire testo, immagini, disegni

*Modulo FAD: Presentazioni Multimediali (PowerPoint)

ESERCITAZIONI E APPLICAZIONI IN LABORATORIO

In laboratorio si svilupperanno soprattutto esercitazioni riguardanti Computer Essential, Word, Excel e PowerPoin.

Competenze - Disciplina

T1) Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
T2) 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.
T3) Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengonoapplicate.

MATERIALE DIDATTICO:

Qualsiasi libro di informatica per il primo biennio.
Appunti dalle lezioni, presentazione su supporto cartaceo o multimediale e/o relativi link.

RIEPILOGO ORE E SINTESI UDA

UDA	Titolo	ORE		Obiettivo sintetico	Tipologia Verifica
		PRESENZA	FAD		
1	Tecnologia Informatica	30		Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer e le sue potenzialità	Interrogazione lunga Interrogazione breve Esercizi Tema o problema.
2	Computer essentials e Word	20		Utilizzare applicazioni di videoscrittura estrumenti di comunicazione	Interrogazione lunga Interrogazione breve Prove pratiche
3	Excel	14		Utilizzare fofli di calcolo	Interrogazione lunga Interrogazione breve Prove pratiche
4	Powerpoint	2	13	Utilizzare e creare presentazioni multimediali	Interrogazione lunga Interrogazione breve Prove pratiche