

## ATTIVITÀ SVOLTA DAL DOCENTE A.S. 2019/20

### Nome e cognome dei docenti

LORENZO GUERRIERO – ALESSANDRO CECCARELLI

### Disciplina insegnata

TECNOLOGIE INFORMATICHE E DELLE COMUNICAZIONI

### Libro di testo in uso

M.G. OTTAVIANI – INFORMATIC@MENTE 4.0 – CAPPELLI EDITORE

Classe e Sezione	Indirizzo di studio	N. studenti
2H	SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	18

Descrizione di conoscenze e abilità, suddivise in unità di apprendimento o didattiche, evidenziando per ognuna quelle essenziali o minime

### UdA 1: Internet, reti e servizi online

Competenze:

- Saper riconoscere le principali problematiche legate all'utilizzo del Web e individuare i principali accorgimenti per affrontarle
- Saper proteggere il proprio account digitale per tutelare la sicurezza personale e dei propri dati online.

Conoscenze:

- Le ICT e la comunicazione nella società di oggi
- Le reti di computer, Internet e i suoi servizi
- Le problematiche del Web e la tutela della sicurezza e della privacy
- La comunicazione con la posta elettronica

Abilità:

- Saper effettuare ricerche semplici e avanzate nel Web
- Saper riconoscere e utilizzare alcuni servizi online come Prezi, Google Presentazioni, Wordpress, ecc.
- Saper utilizzare la posta elettronica

Obiettivi Minimi:

- Essere in grado di utilizzare consapevolmente i servizi della rete Internet per cercare informazioni e per comunicare.

### UdA 2: Elaborare informazioni con il foglio elettronico

Competenze:

- Risolvere problemi con le funzioni principali
- Progettare e realizzare grafici
- Elaborare un modello di fattura

Conoscenze:

- Caratteristiche dell'interfaccia grafica di Excel
- Principali funzioni

- La procedura di creazione di un grafico
- Uso avanzato e professionale del foglio elettronico

Abilità:

- Inserire e elaborare dati
- Creare e gestire grafici
- Creare e compilare fatture e altri fogli avanzati

Obiettivi Minimi:

- Organizzare i dati in uno spreadsheet e identificare le funzioni e formule necessarie per risolvere un semplice problema.

### **UdA 3: Programmazione con Scratch (cenni)**

Competenze:

- Creare una storia usando le strutture di controllo fondamentali

Conoscenze:

- Funzionalità principali del software Scratch

Abilità:

- Realizzare semplici programmi interattivi con il linguaggio a blocchi

Obiettivi Minimi:

- Identificare le strutture ed i blocchi necessari per realizzare un semplice programma.