

ATTIVITÀ SVOLTA DAL DOCENTE A.S. 2020/21

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 2H	Indirizzo di studio SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE	N. studenti 20
Descrizione di conoscenze e abilità, suddivise in unità di apprendimento o didattiche, evidenziando per ognuna quelle essenziali o minime		
<p>UdA 1: Internet, reti e servizi online</p> <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saper effettuare ricerche semplici e avanzate nel Web Saper riconoscere e utilizzare alcuni servizi online come Prezi, Google Presentazioni, Google Sites, ecc. Saper utilizzare la posta elettronica <p>Obiettivi Minimi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di utilizzare consapevolmente i servizi della rete Internet per cercare informazioni e per comunicare. 		
<p>UdA 2: Elaborare informazioni con il foglio elettronico</p> <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> Risolvere problemi con le funzioni principali Progettare e realizzare grafici Elaborare un modello di fattura <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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

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.

Pisa li 10/6/2021

I docenti

Prof. Lorenzo Guerriero
Prof. Alessandro Ceccarelli