



agraria agroalimentare agroindustria | chimica, materiali e biotecnologie | costruzioni, ambiente e territorio | sistema moda | servizi socio-sanitari | servizi per la sanità e l'assistenza sociale | corso operatore del benessere | agenzia formativa Regione Toscana ISO059 – ISO9001

www.e-santoni.edu.it

e-mail: piis003007@istruzione.it

PEC: piis003007@pec.istruzione.it

ATTIVITA' SVOLTE DAI DOCENTI A.S. 2021/22

Nome e cognome del docente Nicola Cappuccio/Alessandro Ceccarelli		
Disciplina insegnata Tecnologie Informatiche		
Libro/i di testo in uso COMPUWORLD 4.0 – Beltramo, Iacobelli		
Classe e Sezione 1LN	Indirizzo di studio CHIMICA, MATERIALI E BIOTECNOLOGIE ITAS GAMBACORTI	N. studenti 27

UdA	COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
1. Descrizione del PC con analisi dei parametri caratterizzanti i componenti costitutivi. Le reti, il WEB e le comunicazioni con particolare attenzione alla netiquette ed alla navigazione sicura.	essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Informazioni, dati e loro codifica. Architettura e componenti di un computer. Funzioni di un sistema operativo. (minime)	Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer (calcolo, elaborazione, comunicazione). Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo.
		Software di utilità e software applicativi. La rete Internet. Funzioni e caratteristiche della rete internet.	Utilizzare la rete Internet per ricercare dati e fonti. (minime)

		<p>Normativa sulla privacy e diritto d'autore.</p>	<p>Utilizzare la rete per attività di comunicazione interpersonale.</p> <p>Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy.</p>
<p>2. Utilizzo di programmi di videoscrittura, elaborazione testi</p>	<p>Saper creare ed elaborare un documento di videoscrittura. Scegliere il layout adatto al tipo di testo ed al destinatario finale. Saper produrre testi corredati di elementi grafici e schematici. Saper elaborare un testo professionale.</p>	<p>Principali comandi per la creazione, modifica e stampa di un documento di videoscrittura, con riferimento a Microsoft Office Word, Documenti di Google.</p>	<p>Saper creare, aprire, modificare e stampare un nuovo documento. Saper scrivere e formattare un testo. Saper creare e gestire tabelle. Saper gestire illustrazioni e grafica.</p>
		<p>Principali comandi per la gestione della pagina, per la creazione di tabelle e di grafica. (minime)</p>	<p>Saper usare e personalizzare modelli di documenti. Saper impostare collegamenti ipertestuali interni ed esterni. (minime)</p>
		<p>Comandi principali per l'elaborazione testi professionali e multimediali.</p>	
<p>3. Foglio di calcolo. Elaborare e gestire dati.</p>	<p>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.</p> <p>Risolvere problemi (Problem Solving) con le funzioni principali.</p>	<p>Software di utilità e software applicativi.</p> <p>Concetto di algoritmo.</p>	<p>Utilizzare applicazioni elementari di scrittura, calcolo e grafica. Inserire ed elaborare dati. Creare e gestire grafici.</p> <p>(minime)</p>
		<p>Caratteristica dell'interfaccia grafica di un software di foglio di calcolo o elettronico. Principali funzioni. La procedura di creazione di un grafico. (minime)</p>	<p>Creare e compilare fogli avanzati.</p>
		<p>Uso avanzato e professionale di un foglio</p>	

	Progettare e realizzare grafici. Elaborare modelli contestualizzandoli alle varie discipline.	elettronico. Che cos'è una macro.	
4. Presentazioni multimediali	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi	Software di utilità e software applicativi. Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione.	Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni.
5. Risolvere problemi (Problem Solving) con algoritmi e programmi. Linguaggi e coding.	Risolvere un problema creando un diagramma di flusso (minime)	L'algoritmo, i diagrammi di flusso, la programmazione strutturata, le strutture di controllo fondamentali, il software flowgorithm.	Creare un algoritmo, creare un diagramma di flusso, Applicare le funzionalità principali del software flowgorithm.
	Risolvere un problema creando un software eseguibile, realizzare semplici programmi interattivi con il linguaggio a blocchi		