

*agraria agroalimentare agroindustria | chimica, materiali e biotecnologie | costruzioni, ambiente e territorio | sistema moda | servizi per la sanità e l'assistenza sociale | corso operatore del benessere | agenzia formativa Regione Toscana IS0059 – ISO9001*

**www.e-santoni.edu.it** e-mail: **piis003007@istruzione.it** PEC: **piis003007@pec.istruzione.it**

# ATTVITA’ SVOLTA A.S. 2022/23

**Nome e cognome dei docenti**: Summa Francesco e Ceccarelli Alessandro

**Disciplina insegnata**: TECNOLOGIE INFORMATICHE E DELLA COMUNICAZIONE (TIC)

**Libro di testo in uso:** INFOG@ME di Rita Baselli, Paolo Camagni, Riccardo Nikolassy - HOEPLI

**Classe e Sezione:** 2 I

**Indirizzo di studio:** SERVIZI PER LA SANITA’ E L’ASSISTENZA SOCIALE

**Percorso 1: Concetti di base e avanzati della tecnologia informatica**

Competenze:

* + Scegliere e usare il tipo di hardware e di software più adatto alle proprie esigenze

Conoscenze:

* + Il concetto di computer e come è fatto un computer;
  + I vari tipi di computer;
  + Unità Principale e come funziona un computer;
  + Scheda Madre e CPU
  + I principali tipi di memoria;
  + Le principali periferiche di input e di output;
  + I vari tipi di software;

Abilità:

* + Riconoscere ed individuare i componenti del computer;
  + Riconoscere ed individuare i vari tipi di software;
  + Riconoscere e utilizzare i supporti di memorizzazione;
  + Codificare le informazioni.

Obiettivi Minimi:

* + Riconoscere i componenti principali di un computer e saperne individuare le funzionalità.

**Percorso 2: Internet, reti e servizi online**

Competenze:

* + Saper riconoscere le principali problematiche legate all’utilizzo del Web e individuare i principali accorgimenti per affrontarle

Conoscenze:

* + Le reti di computer, Internet e i suoi servizi
  + Classificazione delle reti (PAN, LAN, MAN, WAN, GAN)
  + I protocolli di rete
  + La comunicazione con la posta elettronica

Abilità:

* + Saper effettuare ricerche semplici e avanzate nel Web
  + Saper utilizzare la posta elettronica

Obiettivi Minimi:

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

**Percorso 3: Elaborazione avanzata di un testo con il computer**

Competenze:

* + Utilizzare e produrre testi multimediali e di lavoro;
  + Creare, comporre e impaginare un testo in modo professionale;
  + Presentare in modo corretto e ordinato il lavoro prodotto;
  + Stendere una relazione professionale curando tutti gli aspetti di forma e contenuti.

Conoscenze:

* + Funzioni e strumenti dei programmi di videoscrittura;
  + Gli elementi fondamentali di un documento;
  + Funzioni e strumenti di formattazione e di grafica;

Abilità:

* + Produrre documenti professionali;
  + Correggere e modificare testi;
  + Applicare le formattazioni adatte;
  + Elaborare documenti commerciali e di lavoro;
  + Inserire e modificare immagini;
  + Inserire tabelle e schemi;
  + Stampare un documento di lavoro.

Obiettivi Minimi:

Avere la capacità di usare un programma di elaborazione testi per creare documenti professionali, utilizzando tutti gli strumenti

**Percorso 4: Elaborare informazioni con il foglio elettronico - Base**

Competenze:

* + Usare in modo consapevole gli strumenti di calcolo e le potenzialità delle applicazioni informatiche.

Conoscenze:

* + Il foglio elettronico e i suoi strumenti di base;
  + Gli strumenti per creare grafici;
  + Le funzioni principali del foglio elettronico;
  + La differenza fra riferimenti assoluti e relativi.

Abilità:

* + Inserire dati nel foglio elettronico e applicare i formati adatti;
  + Memorizzare e stampare un foglio;
  + Eseguire calcoli con i principali operatori del foglio elettronico;
  + Creare grafici pertinenti al tipo di dati da rappresentare;
  + Utilizzare le funzioni logiche, matematiche, finanziarie e statistiche;

Obiettivi Minimi:

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

**Percorso 5: 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.

**Percorso 6: Programmazione con App Inventor**

Competenze:

* + Creare una semplice app con un’interfaccia grafica

Conoscenze:

* + Funzionalità principali del software App Inventor

Abilità:

* + Realizzare semplici app interattive con il linguaggio a blocchi

Obiettivi Minimi:

Identificare le strutture ed i blocchi necessari per realizzare una semplice app.

Pisa li ………23/11/23…………………… I docenti