

PROGRAMMAZIONE DELL'ATTIVITÀ' DIDATTICA
Informatica (ore 46)
Anno scolastico 2021-22
Classe 1I
Docente Aneggi Alessandro

| MODULI | COMPETENZE | ABILITA' | CONTENUTI | ESERCITAZIONI | COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI | METODOLOGIE |
|-------------------------|--|---|--|---|---|--|
| Information Technology | Conoscere parti dei calcolatori, capacità di utilizzare i numeri in basi diversa dalla decimale | Conoscere parti dei calcolatori, capacità di utilizzare i numeri in basi diversa dalla decimale | Sistemi, Hardware, Digitale e analogico Sistemi non decimali, binario e esadecimale, conversioni | | Sistemi numerici | Lezione frontale, ricerca informazioni, lavoro a gruppi, sviluppo di relazioni |
| Software di base | Riconoscere i tipi di software, utilizzo di Windows/linux di base Uso di Microsoft Teams per la didattica | Riconoscere i tipi di software, utilizzo di Windows/linux di base | Software, tipologie Sistemi operativi Linux e Windows, uso dell'interfaccia grafica e della shell in entrambi i sistemi | Utilizzo di Windows e Linux generico | | |
| Presentazione documenti | Realizzare dei semplici documenti | Realizzare dei semplici documenti | Word, strutturare il testo e stampa unione Powerpoint, inserire elementi, Layout e transizioni | Esercitazione sui testi Esercizi sulle presentazioni | Esercitazioni su materiale di altre materie | |
| Elaborare i dati | Utilizzare il foglio per elaborare dei dati | Utilizzare il foglio per elaborare dei dati | Foglio elettronico, formule base e più complesse, utilizzo dell'istruzione SE Accenni ai Database e alla programmazione | Esercitazioni su foglio di calcolo, con formule e calcoli | Conversioni, calcoli | |
| | | | | | | |

| | |
|-----------------------|--|
| Modalità di verifica: | Verifica scritta, di laboratorio, orale, relazioni/presentazioni |
|-----------------------|--|

Leggenda:
LAB.INF → laboratori di informatica
AULA → aula didattica classica