

PROGRAMMA DEFINITIVO - ANNO SCOLASTICO 2021 – 2022

PROF.SSA	DOCENTE DI	NELLA CLASSE	INDIRIZZO	ORE SETTIMANALI
Cannone Maria	INFORMATICA	2L	LICEO SCIENTIFICO OPZIONE SCIENZE APPLICATE	2

MODULI (TITOLO)	CONTENUTI	OBIETTIVI	TEMPI (h)	SPAZI E MEZZI	COLLEG. INTER-DISC.	METODI	CRITERI DI VALUTAZIONE	TIPOLOGIA DELLE PROVE
USARE I WORD PROCESSOR	Realizzare una relazione di laboratorio	Essere in grado di utilizzare il programma di videoscrittura anche in altre discipline	4	Per ogni modulo:	Per ogni modulo: Inglese: Conoscenza della terminologia tecnica in italiano ed in inglese. Saper leggere e capire documentazione e tecnica di livello medio in inglese.	Per ogni modulo:	In generale: Il voto viene calcolato ripartendo in proporzione il punteggio riportato nella prova tra i voti 2 e 10, dunque il livello di sufficienza è il 50%, ferma restando la possibilità di successiva verifica orale su alcuni degli obiettivi non raggiunti.	Per ogni modulo: Verifiche Scritte: Test a scelta multipla o con domande aperte; interrogazioni; Verifiche pratiche di Laboratorio
	Come realizzare una relazione in Word e in Writer			Laboratorio.		Lezione frontale partecipata		
FOGLIO ELETTRONICO	Le lettere circolari	Essere in grado di utilizzare il foglio elettronico	10	Appunti,	Educazione civica	Lezione di laboratorio con esercitazioni pratiche		
	Riferimenti relativi, misti e assoluti			libro di testo, risorse on-line		Risorse online.		
	Formule e funzioni			utilizzo del computer				
	Applicare il conteggio condizionale Applicare la somma condizionale Applicare la funzione condizionale							
	Grafici							

RETI, NUOVE TECNOLOGIE E CLOUD	<p>Le reti e Internet Il modello client/server Il www</p> <p>I motori di ricerca e come reperire informazioni in Internet</p> <p>Il Web 2.0 Il Web 3.0</p> <p>La sicurezza in rete La posta elettronica e sicurezza</p> <p>Come funziona un certificato digitale</p> <p>Casi di applicazione dell'Internet Of Things</p> <p>Cloud e nuovi strumenti di condivisione</p>	<p>Essere in grado di comprendere i rischi legati dall'uso della rete</p> <p>Utilizzare gli strumenti della rete per la sicurezza e la privacy</p> <p>Comprendere il ruolo degli strumenti di collaborazione online</p>	<p>16</p>
IL LINGUAGGIO HTML	<p>Tag di base e di contesto I link Le pagine web</p>	<p>Essere in grado di creare pagine web usando i principali comandi HTML</p>	<p>18</p>

EDUCAZIONE CIVICA	Valutazione di un sito web per essere un cittadino consapevole		4				
APP INVENTOR E LA PROGRAMMAZIONE VISUALE	Realizzare app per cellulari con App Inventor Il progetto dell'interfaccia grafica Il progetto del codice Collaudo del lavoro Esempio di app: Una app che risponde agli sms	Conoscere ambienti visuali per realizzare programmi Apprendere l'anatomia di una APP Sperimentare il mondo del mobile computing Apprendere come realizzare APP da condividere	16				

NOTE: La tempistica prevista è solo orientativa. In itinere si vedrà dove soffermarsi di più o meno e compatibilmente con le ore di lezione che saranno realmente disponibili. Gli obiettivi in grassetto sono considerati minimi per raggiungere le competenze di base.