



Programmazione di Informatica 2025-26

Classe 2B

Prof. Giuseppe Di Girolamo

Ore settimanali: 2

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE

La classe mostra generalmente atteggiamenti non sempre corretti. L'interesse per gli argomenti trattati, ampliati anche e grazie a ricerche e approfondimenti, è adeguato; gli interventi dei ragazzi sono pertinenti e denotano un coinvolgimento adeguato rispetto alle potenzialità dei componenti della classe. L'abilità creativa risulta abbastanza allenata e pertanto la realizzazione di prodotti multimediali ove è necessario personalizzare con espedienti grafici e/o testuali di rilievo, risulta potenzialmente di buon livello sotto il profilo estetico e contenutistico.

In questa prima fase dell'A.S. la valutazione si svolge in itinere attraverso l'osservazione del lavoro di produzione, predisponendo informazioni e contenuti organizzati applicando funzioni avanzate degli applicativi. Dai vari descrittori di competenze riportati nella tabella che segue, cui si aggiungono la pertinenza degli interventi, il dialogo e le modalità di elaborazione dei file e delle esercitazioni proposte, il lavoro di consolidamento svolto a casa, si evince un profilo della classe strutturato in fasce di livello omogenee: uno cui appartengono ragazzi con alte potenzialità ma mediocre rendimento, un altro a cui appartengono ragazzi che pur partecipando in modo adeguato, riescono a raggiungere livelli di competenze base, infine un esiguo gruppo che mostra competenze avanzate. Per gli studenti BES saranno riservati tempi più distesi per la produzione e l'elaborazione delle verifiche, riduzione numero degli items nelle prove strutturate.

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

osservazione

colloqui con gli alunni

Colloqui con le famiglie

Colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado.

Contributo della materia al conseguimento delle competenze di cittadinanza

L'Informatica contribuisce al raggiungimento della **COMPETENZA DIGITALE** sia come *disciplina concorrente* sia come *disciplina responsabile*, secondo i seguenti descrittori di competenza:

ASSE	COMPETENZE	ABILITA'	
Lin-gua ggi	L6 Utilizzare e produrre testi multimediali	A	Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva
		B	Elaborare prodotti multimediali testi, immagini, suoni, ecc., anche con tecnologie digitali
	M4 Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti	A	Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati
		B	Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta

	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	G	Elaborare e gestire semplici calcoli attraverso un foglio elettronico
		H	Elaborare e gestire un foglio elettronico e rappresentare i risultati dei calcoli eseguiti
	S3 Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	A	Riconoscere il ruolo delle tecnologie nella vita quotidiana e nell'economia della società.
		B	Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici.
		C	Adottare semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici.
		D	Saper spiegare i principi di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi HW-SW
		E	Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete
Tecnico professionali	P2 Utilizzare gli strumenti informatici a supporto della progettazione.	A	Operare con i programmi di base e progettare algoritmi
		B	Operare con software applicativi
		C	Navigare consapevolmente su internet
		D	Consultare i motori di ricerca

**U.D.A.: “Sicurezza stradale e mobilità sostenibile” (rigenerazione delle opportunità) –
l’Informatica interviene per 4 ore e per le seguenti tematiche:**

- mis-informazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie (fact-checking delle informazioni e delle loro fonti, fake news, deep fakes),
- dati connessi ai servizi internet e alle app (ad esempio focus su come vengono utilizzati i dati personali),
- interazione con i sistemi di Intelligenza Artificiale (comprese le competenze relative ai dati, la protezione dei dati e la privacy, ma anche considerazioni etiche),
- sostenibilità ambientale (ad esempio le risorse consumate dalle Tecnologie dell’Informazione e Comunicazione),
- Realizzare prodotti multimediali

Abilità	Conoscenze
Padroneggiare tecniche comunicative multimediali mirate a sollecitare la curiosità e l’interesse da parte degli utenti; Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva; Elaborare prodotti multimediali testi, immagini, suoni, ecc., anche con tecnologie digitali; Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale.	Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo; Semplici applicazioni per la elaborazione e conversione file audio e video; Uso essenziale della comunicazione telematica; Software applicativo e/o webapp per l’elaborazione di presentazioni.

CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Tutte le prove concorrono alla valutazione dello studente, sia per le competenze disciplinari che per quelle di cittadinanza.

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
1.Osservazioni sul comportamento di lavoro (partecipazione, impegno, metodo di studio e di lavoro, etc.); 2.Prove esperte/autentiche; 3.Test; 4.Relazioni; 5.Risoluzione di problemi ed esercizi; 6.Sviluppo di progetti; 7.Prove grafiche/pratiche.	PROVE n. 2: complesse, tese a rivelare e valutare competenze comunicative, digitali, di ricerca/selezione ed elaborazione. Sarà valutata altresì la capacità di utilizzare software di varia tipologia (proprietary, free, online, app). Numero Verifiche previste per il 1° quadrimestre Almeno 2 (Scritte/pratiche); Numero Verifiche previste per il 2° quadrimestre Almeno 2 (Scritte/pratiche).

VALUTAZIONE

- trasparente e condivisa, sia nei fini che nelle procedure;
 - sistematica verifica dell'efficacia della programmazione per eventuali aggiustamenti di impostazione; - impulso al massimo sviluppo della personalità (valutazione formativa);
 - confronto tra risultati ottenuti e risultati attesi, tenendo conto della situazione di partenza (valutazione sommativa);
 - incentivo alla costruzione di un realistico concetto di sé in funzione delle future scelte (valutazione orientativa).
- Le prove esperte e l'UDA saranno valutate in base ad una griglia i cui indicatori sono pertinenza, completezza, efficacia comunicativa, correttezza grafica/estetica, originalità e correttezza delle fonti, presentazione. Ogni indicatore ha dei descrittori che determineranno il punteggio cui corrisponderà un voto

MODALITÀ DI RECUPERO E POTENZIAMENTO

Saranno svolte attraverso *peer tutoring e cooperative learning*

Recupero: Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro. Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. Attività guidate a crescente livello di difficoltà.	Potenziamento: Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Impulso allo spirito critico e alla creatività. Valorizzazione delle eccellenze. Partecipazione a concorsi, stage, visite guidate. Visione film.
---	---

STUDENTI BES

Gli studenti BES saranno coinvolti in attività pratiche (produzioni) e meno nella parte teorica; per quanto riguarda la verifica si prediligono produzioni digitali e/o test a risposta multipla con minor numero di items, oppure senza obbligo di risposta a tutte le domande.

COINVOLGIMENTO DEI GENITORI E DEGLI STUDENTI NELLA PROGRAMMAZIONE

Nelle attività del CdC si tiene conto del contributo dei genitori in termini di conoscenza delle esigenze formative e/o delle specificità dei ragazzi; inoltre, per favorire l'efficacia dell'apprendimento, i genitori possono individuare un migliore metodo di lavoro casalingo che consenta il consolidamento delle tematiche affrontate a scuola. A partire dalle attività lavorative o dalle competenze dei genitori, è auspicabile il loro contributo anche in termini di approfondimenti della materia o di singole UDA

UD A	MOD ULI	CO NTE NUT I	ABILITÀ	STRUME NTI	VERIFICA E VALUTAZIONE	PROVE ESPERTE						
	PENSIERO COMPUTAZI ONALE	IL CODING e la programm azione e visual e a blocc hi	sviluppo/potenziamento di abilità logiche	Ass eLin gua ggi- Ass eSci enti fico - Co mpe tenz edigit ali	APP Inventor	Produzione di un prodotto sviluppato con piattaforme e programmazione visuale a blocchi						
ICT	IC	La COMUNICA ZIONE e la Promozione	sms-email-SitiWeb-Podcast- SocialNetworking*	E-BOOK--SWANTIVI RUS-EMAIL-GOOGLE WORKSPACE	VERIFICA SOMMATIVA DI FINE MODULO - PROVA STRUTTURATA ELABORATA E SOMMINISTRATA	PROVA ESPERTA A Promozio ne di un prodotto su Social Network						
		Il cloud computing	usufruire, tramite server remoto, di risorse software e hardware (come memorie di massa per l'archiviazione di dati), il cui utilizzo è offerto come servizio da un provider									
		I virus	Metodi di trasmissione-metodi di protezione									
		Le frodi virtuali	spamming-phishing-certificati digitali-crittografia									
		La protezione dei dati	User IDepass word-backup dei dati-firewall									
	COMUNI CA RESUL WEB	L'account di Google	Struttura di un indirizzo e-mail				interruzioni di colonna, di sezione, di pagina Le tabulazioni	LABITEC. COMUNIC ATIVE--E-BOOK-PAGESO ALTROED ITORDITE STI-GOOGLE WORKSPACE	VERIFICA SOMMATIVA di FINE MODULO	PROVA ESPERTA: CREAZIONE DI UN TIMESHEET OVE COLLOCARE IMPEGNI SETTIMANALI O MENSILI		
			Interfaccia G-mail								Formattare righe e colonne	
			contatti-allegati-inoltro e risposta-risposta automatica									
	INCO LON NAR E TES TO E GES TIRE LAG RAF ICA	Distribuire il testo in colonne	interruzioni di colonna, di sezione, di pagina				Formattare righe e colonne				VERIFICA SOMMATIVA di FINE MODULO	PROVA ESPERTA: CREAZIONE DI UN TIMESHEET OVE COLLOCARE IMPEGNI SETTIMANALI O MENSILI
			Le tabulazioni									
Le tabelle		Utilizzare gli stili	Posizionare le tabelle rispetto al testo	Convertire testo in tabella e viceversa								
		Posizionare le tabelle rispetto al testo										
		Convertire testo in tabella e viceversa										
P	Il frontespizio	Creare e curare l'impatto estetico partendo dal frontespizio										

		Intestazione e piè di pagina; note a piè di pagina	Personalizzare il documento con elementi indicativi della tipologia, autore, anno				
		La Relazione	Pianificare e progettare una relazione				
		La relazione ipertestuale	Le mappe concettuali				
		Collegamenti ipertestuali	Creare segnalibri all'interno del testo; collegare il segnalibro o creare Collegamenti esterni ad altri testi o pagine web				
	TEST PROFESSIONALI	Utilizzare i Modelli	Il Curriculum Vitae in formato europeo				
		La Corrispondenza d'affari	Struttura formale ed estetica				
			Elementi costitutivi obbligatori e facoltativi				
Stili estetici e disposizione corretta degli elementi							
Tecniche predisporre intestazione e firma							
Creare e stampare buste ed etichette							
		Procedura Stampa Unione					
FOGLI DI CALCOLO	GESTIR FOGGLI DI CALCOLO	Organizzare i fogli di lavoro	Inserire-rinominare-eliminare-spostare-copiare-proteggere-nascondere -scoprire FOGLI	Asse Scientifico - tecnologico	LABTECNOLOGIECOGNITIVE-BOOK-MSEXC ELONUMBERSGOOGLEWORKSPACE	VERIFICA SOMMATIVA A FINE MODULO	
			Bloccare/sbloccare titoli di riga o colonna				
			Dividere il foglio in riquadri				
			Stampare in automatico i titoli su ogni pagina di un foglio				
			Utilizzare l'Anteprima (secondo la versione dell'applicativo)				
			Le interruzioni di pagina				
	Grafici: gli Spark line	Creare e personalizzare un grafico Spark line					
	La Convalida dati	Utilizzare la Convalida dati per creare elenchi a discesa					
	LE FUNZIONI	Funzioni e formule	La sintassi delle formule				
		Funzioni Matematiche	MATR. SOMMA. PRODOTTO				
ARROTONDA							
SOMMA. SE							
SOMMA							
SE							
E e O							
Funzioni Statistiche		MEDIA-MIN-MAX					
	CONTA. SE						
	CONTA. PIU'. SE						
Funzioni di ricerca e riferimento	CERCA. VERT						
						ORGANIZZARE DATI PER ELABORARE STATISTICHE SULL'ORGANIZZAZIONE DI UN'ATTIVITA' DIDATTICA O SU ALTRA RICERCA A SCELTA DELLO STUDENTE	

		CERCA. ORIZZ							
E X C E L L E N A Z I O N E D A	I Modelli	Utilizzare un Modello predefinito	LABTEC NOLOGI ECOMU NICATIV E,- CANVA - GLOGST ER- GOOGL EWORK SPACE	PADRONAN ZA NELL'UTILIZ ZOE COMPILAZI ONEDI FATTURE					
		Creare un Modello personalizzato							
		Salvare un file Modello in una cartella personale							
	Le Macro per i parametri di stampa	Registrazione di una Macro							
		Eseguire ed eliminare una Macro							
		Assegnare una Macro ad un pulsante sulla Barra di accesso rapido							
	Le Fatture	Modello di fattura ad un'aliquota							
		Modello di fattura a più aliquote							
	DTP	I Swperil DTP				L'interfaccia di Publisher		PROVA PRATICA: ELABORAZIONE BROCHUREO POSTER DIGITALI	UTILIZZO DI PIATTAFORMA DI (ES. CANVA, PREZI) PER PRESENTARE UN ARGOMENTO o un PRODOTTO
						Creare una pubblicazione con layout predefinito			
I blocchi e la loro personalizzazione									
Creare calendari-poster-brochure									
Pubblicazioni per l'Azienda		Memorizzare e gestire informazioni aziendali							
		Predisporre la Stampa Unione							
		Proprietà dei Campi							
		Chiave primaria							
		l'Indice							