

## Programmazione didattica annuale a.s. 2023/2024

Classe: 3AS

Prof. Alessandro De Agostini

---

Materia: INFORMATICA

### Finalità:

- Avere conoscenze di base teoriche e tecniche specifiche per l'utilizzo dei più diffusi strumenti hardware e software ed acquisire una certa padronanza dei concetti relativi alla comunicazione delle informazioni e competenze necessarie nell'utilizzo del pacchetto Office.

### Obiettivi dell'insegnamento-apprendimento:

Lo studente deve acquisire le conoscenze di base. Tra queste:

- Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamento 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
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
- Promuovere le facoltà intuitive e logiche.
- Comprendere l'importanza del linguaggio di programmazione come mezzo espressivo e come strumento applicativo

### Metodologia:

- Lezione frontale
- Lezione partecipata
- Attività di Laboratorio

### Strumenti e sussidi:

- Dispense fornite dal docente

### Verifiche:

- Test di fine modulo
- Esercitazioni pratiche di laboratorio
- Interrogazioni brevi
- Elaborati in power point

### Raccordi interdisciplinari:

- Matematica

	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze/Contenuti</b>	<b>Lezione</b>
<b>UDA 1</b> <b>Il foglio elettronico Excel</b>	Saper creare e formattare un foglio di calcolo; Progettare e costruire un foglio di calcolo; Usare consapevolmente mouse e scorciatoie della tastiera per impostare i comandi; Muoversi nel foglio di lavoro; Costruire fogli formattandoli adeguatamente; Impostare formule e funzioni usando riferimenti relativi, assoluti e misti; Riconoscere i principali messaggi di errore del programma; Costruire grafici di vario tipo; Salvare il foglio in vari formati	Acquisire la padronanza di strumenti informatici per la risoluzione di problemi significativi in generale, ma in particolare connessi allo studio delle altre discipline; Acquisire la consapevolezza dei vantaggi e dei limiti d'uso degli strumenti, dei metodi informatici e delle conseguenze sociali e culturali di tale uso	Elaborare informazioni con il foglio elettronico; Creazione di tabelle, grafici; Calcoli con le funzioni di Excel; Analisi dei dati con le tabelle di pivot di Excel; Le analisi di simulazione: Tabelle dati a una e due variabili; Ricerca obiettivi e Gestione scenari
<b>UDA 2</b> <b>Algoritmi e Linguaggio di programmazione</b>	Creare ed eseguire semplici algoritmi Rappresentare le operazioni di input, di output, di calcolo e assegnazione; Codificare le strutture di selezione e ripetizione; Codificare alcuni semplici algoritmi di uso comune; Utilizzare gli oggetti grafici di base per costruire semplici algoritmi	Codificare algoritmi	Dall'algoritmo al programma;
<b>UDA 3</b> <b>Strumenti di presentazione e gestione conoscenze</b>	Saper gestire grandi quantità di dati con varie rappresentazioni; gestione di dati con semplici schemi di database	Acquisire la consapevolezza dei vantaggi e dei limiti nell'utilizzo di strumenti, metodi informatici per la gestione delle conoscenze	Creare presentazioni; Grafici e animazioni; Diagrammi di flusso; Gestione dei dati con i database

## Materia: EDUCAZIONE CIVICA

### Competenze attese:

- conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.
- Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali.
- Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro. Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali.
- Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica. In relazione tanto alle opportunità quanto ai rischi del mondo digitale. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento

dei diritti e dei doveri correlato alle Cittadinanze. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio politico (e di quello economico) per orientarsi nel tessuto culturale ed associativo (e in quello produttivo) del proprio territorio. Comprendere il linguaggio e la logica interna della disciplina, riconoscendone l'importanza perché in grado di influire profondamente sullo sviluppo e sulla qualità della propria esistenza a livello individuale e sociale, applicandola in modo efficace con autonomia e responsabilità a scuola come nella vita.

- Competenze operative: saper analizzare la realtà e i fatti concreti della vita quotidiana ed elaborare generalizzazioni che aiutino a spiegare i comportamenti individuali e collettivi alla luce delle cittadinanze di cui è titolare; riconoscere la varietà e lo sviluppo storico delle forme delle cittadinanze attraverso linguaggi, metodi e categorie di sintesi fornite dalle varie discipline; riconoscere l'interdipendenza tra fenomeni culturali, sociali, economici, istituzionali, tecnologici e la loro dimensione globale-locale; stabilire collegamenti tra le tradizioni locali, nazionali e internazionali sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro; orientarsi nella normativa e nella casistica che disciplina le cittadinanze, con particolare attenzione all'educazione digitale.

	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze/Contenuti</b>	<b>Lezione</b>
<b>UDA 1</b> <b>Cittadinanza digitale</b>	Diventare cittadini attivi e digitali.	Conoscere i vantaggi dell'era informatica-digitale, i termini giuridici e tecnici.	Lezione frontale, interattiva e partecipazione a progetti relativi sul tema. Attività di laboratorio
<b>UDA 2</b> <b>Diritto d'autore software</b>	Sviluppare la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.	Conoscere il concetto di reato informatico e le norme e le regole sulla privacy,	

Quartu Sant'Elena, 01/06/2024

Il docente  
