

	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "G. MARCONI" VITTORIA	Data 29/10/2025	
PIANO DI LAVORO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA INDIVIDUALE			

ANNO SCOLASTICO: 2025/2026

INDIRIZZO SCOLASTICO:

☐ ALBERGHIERO

☒ MANUTENZIONE

☐ INDUSTRIA E ARTIGIANATO

MATERIA: **TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE**

CLASSE I

SEZIONE B

DOCENTI

Giuseppe Di Gregorio

Invincibile I.

LIVELLI DI PARTENZA DELLA CLASSE

La classe è composta da 20 allievi in elenco, di cui 15 frequentano regolarmente.

Gli alunni, appartenenti ad ambienti socio-culturali eterogenei, risiedono principalmente nel comune di Vittoria; altri alunni provengono dal comune di Acate, Comiso e dalla frazione di Scoglitti.

Anche se il livello medio di partenza, rilevato mediante test d'ingresso e domande in classe, risulta mediocre, va evidenziato che non pochi alunni hanno importanti carenze cognitive. Alcuni elementi mostrano di avere raggiunto un livello più che sufficiente nelle abilità sondate, ma oltre la metà della classe mostra un livello scarso, mediocre o appena sufficiente.

Buona parte della classe manifesta sufficiente impegno e partecipazione, quantunque non sempre supportato da costanza nello studio. Alcuni alunni mostrano un comportamento poco collaborativo, con tendenza a distrarsi e a disturbare durante la lezione. Essi mostrano lacune diffuse, dovute sia a carenze pregresse, sia ad un impegno non adeguato o saltuario. La classe in generale ha tempi di attenzione piuttosto brevi, alcuni si distraggono facilmente e devono essere ripetutamente sollecitati a mantenere l'attenzione. L'impegno, in generale, è discontinuo.

Per evitare che le lacune pregresse influiscano sulla comprensione delle tematiche trattate, ogni volta che si introdurrà un nuovo modulo si partirà, per quanto possibile, da argomenti che sono propedeutici ad esso.

Dal punto di vista disciplinare la classe mostra alcune criticità, dovute a qualche alunno che tende a comportarsi in modo inadeguato.

Si registra in generale: un gruppo principale che tende a seguire la didattica, seppure con qualche limite, la restante parte della classe mostra scarsi interessi culturali e difficoltà oggettive nella disciplina, dovute anche alla mancanza di partecipazione in classe e assenza di rielaborazione domestica degli argomenti.

CONTENUTI PRIMO PERIODO

Unità 1: Hardware e software

- L'Information Technology
- Hardware e software e funzionalità di un computer.
- Le parti che formano un computer.
- Le periferiche e i tipi di computer.
- Differenze tra digitale e analogico e relative applicazioni.

Unità 2: Il sistema binario

- Sistemi di numerazione posizionali
- Il sistema decimale e il sistema binario
- Il sistema esadecimale
- Conversione tra le basi
- Codifica dei caratteri alfanumerici: il codice ASCII e il codice UNICODE
- La multimedialità in binario

Unità 3: Il sistema operativo

- Funzioni del sistema operativo.
- Sistemi operativi in commercio ad interfaccia CUI e GUI.
- Caratteristiche e funzionalità del sistema Windows.
- Operare su file e cartelle.
- Compressione di file e cartelle.

Unità 4: Le reti informatiche

- Le reti di computer.
- Internet e i metodi di connessione.
- Il modello client server.
- I servizi di Internet: voip, chat, mail, ecc.
- Il Web 2 e il Web 3
- Elementi di sicurezza in rete

Unità 5: Software di produttività: l'elaborazione testi (Word)

- I software applicativi per la produttività d'ufficio: panoramica e software a confronto
- Introduzione agli strumenti di elaborazione testi

- L'interfaccia grafica di Word: schede e barra multifunzione, righelli, barra di stato, area del documento
- Scrittura del testo: corretta digitazione, copia, incolla, ecc.
- Formattazione del testo: il carattere e il paragrafo

Attività di Laboratorio:

- La ricerca e la navigazione attraverso i file e le cartelle.
- Uso del sistema operativo per la gestione delle periferiche.
- L'uso del Browser e dei motori di ricerca.
- Navigazione guidata in Internet: uso di Internet e ricerca di informazioni

CONTENUTI SECONDO PERIODO

Unità 5: Software di produttività: l'elaborazione testi (Word)

- Stampa di un documento
- Arricchire un testo con elementi grafici: immagini, forme, caselle di testo, filigrana
- Utilizzare i bordi e gli sfondi
- Creare elenchi puntati e numerati
- Inserire e modificare intestazione e piè di pagina
- Utilizzare tabulazioni, tabelle, testo in colonne, stili grafici, layout

Unità 6: Dal problema al programma

- Algoritmi e Automi.
- L'algoritmo per la risoluzione dei problemi
- I diagrammi di flusso.
- I linguaggi di programmazione.
- Dal diagramma al programma.
- Pensiero computazionale e visual coding
- Implementazione di semplici problemi con SCRATCH.

Attività Di Laboratorio.

- Generazione di documenti mediante programmi di videoscrittura.
- Generazione di semplici algoritmi ed implementazione degli stessi mediante l'uso di Scratch.

OBIETTIVI MINIMI FINALIZZATI ALL'AMMISSIONE ALLA CLASSE SUCCESSIVA/ESAME DI STATO

Per raggiungere al livello minimo le competenze della disciplina l'alunno deve avere almeno le seguenti conoscenze:

- Hardware e software e funzionalità di un computer.
- Le parti che formano un computer.
- Le periferiche e i tipi di computer.
- Differenze tra digitale e analogico e relative applicazioni.
- Funzioni del sistema operativo.
- Caratteristiche e funzionalità del sistema Windows.
- Operare su file e cartelle.
- Compressione di file e cartelle.
- Programmi di videoscrittura.
- Il programma Word di OFFICE: l'interfaccia, la formattazione e l'ipertesto
- Reti e internet: navigazione e sicurezza in rete

CRITERI DI VALUTAZIONE

(INDICATORI E DESCRITTORI ADOTTATI NELLA FORMULAZIONE DEI GIUDIZI)

- ✓ RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO OTTENUTI NELLE PROVE
- ✓ IMPEGNO
- ✓ PARTECIPAZIONE AL DIALOGO EDUCATIVO
- ✓ PROGRESSO NELL'APPRENDIMENTO RISPETTO AL LIVELLO INIZIALE

Y

STRUMENTI DELLE MISURAZIONI

- ✓ SONDAGGI DAL POSTO
- ✓ ESERCITAZIONI IN CLASSE E/O A CASA
- ✓ PROVE STRUTTURATE O SEMISTRUTTURATE
- ✓ INTERROGAZIONI
- ✓ RELAZIONI

Y _____

Y _____

STRUMENTI E/O RISORSE MATERIALI:

LEZIONE FRONTALE E PARTECIPATA, AULA E LABORATORIO DI INFORMATICA, SOFTWARE DEL SETTORE TECNICO.

LIBRO DI TESTO ADOTTATO:

Ferrari-Rinaldi **Nuovo Data Game** - Volume 1 Edizioni Hoepli