

**PROGRAMMAZIONE DI TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (T.I.C.)
CLASSE II**

Anno scolastico 2016/2017

| ATTIVITA' | OUTPUT | COSA FA IL DOCENTE | COSA FA L'ALLIEVO | ABILITA' E CONOSCENZE PROMOSSE in accordo al DM 139 | Competenza DM 139 | Abilità DM 139 | Conoscenza DM 139 |
|------------------------------|---|--|---|---|----------------------|------------------------------|----------------------|
| UDA 2: Il foglio elettronico | Produzione di un documento con foglio elettronico | <ul style="list-style-type: none"> - Spiega il significato di foglio di calcolo - Spiega l'ambiente di lavoro di Excel - Illustra le funzioni principali di Excel - Mostra alcuni esempi di utilizzo del foglio elettronico e delle funzioni spiegate. | <ul style="list-style-type: none"> - Prende appunti - Prende appunti. Osserva. - Chiede chiarimenti ed approfondimenti. - Prova le varie funzioni al PC | <ul style="list-style-type: none"> -Organizzare e rappresentare i dati raccolti. -Schemi, tabelle e grafici -Fondamentali meccanismi di catalogazione -Utilizzo dei principali programmi software -Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società. | T1 | A2T1 | C5T1;C6T1;C8T1 |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Fa domande - Propone quesiti e problemi di difficoltà crescente. - Propone la costruzione di documenti Excel di uso comune (Elenchi, Preventivi, fatture, rappresentazioni grafiche, ecc.) | <ul style="list-style-type: none"> - Prende appunti - Osserva. Chiede chiarimenti ed approfondimenti. - Prova le varie funzioni al PC - Risponde - Risolve con l'aiuto del docente -Realizza il documento | <ul style="list-style-type: none"> -Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici. -Adottare semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici. -Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software -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. -Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti . -Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni | T3 | A1T3, A2T3, A3T3, A4T3, A5T3 | C6T3;C7T3 |

PROGRAMMAZIONE DI TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (T.I.C.)

CLASSE II

Anno scolastico 2016/2017

| ATTIVITA' | OUTPUT | COSA FA IL DOCENTE | COSA FA L'ALLIEVO | ABILITA' E CONOSCENZE PROMOSSE in accordo al DM 139 | Competenza DM 139 | Abilità DM 139 | Conoscenza DM 139 |
|-----------------------------------|--|--|--|--|---|--|--|
| UDA 3: Strumenti di presentazione | Produzione di un documento con software di presentazione | <ul style="list-style-type: none"> - Spiega il significato di software di presentazione - Spiega l'ambiente di lavoro di di Power Point - Illustra le funzioni principali di Power Point - Mostra alcuni esempi di utilizzo di Power Point e di applicazione delle funzioni spiegate. - Fa domande - Propone quesiti e problemi di difficoltà crescente. - Propone la costruzione di una presentazione con Power Point - con elementi multimediali | <ul style="list-style-type: none"> - Prende appunti - Prende appunti. Osserva. - Chiede chiarimenti ed approfondimenti. - Prova le varie funzioni al PC - Prende appunti - Osserva. Chiede chiarimenti ed approfondimenti. - Prova le varie funzioni al PC - Risponde - Risolve con l'aiuto del docente - Realizza il documento multimediale | <ul style="list-style-type: none"> <i>-Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società.</i> <i>-Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici.</i> <i>-Adottare semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici.</i> <i>-Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software</i> <i>-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.</i> -Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti . -Operazioni specifiche di base di alcuni dei programmi applicativi più comuni <i>-Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni , ecc.), anche con tecnologie digitali</i> -Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo -Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video -Uso essenziale della comunicazione telematica | <p align="center">T3</p> <p align="center">L6</p> | <p align="center">A1T3, A2T3, A3T3, A4T3, A5T3</p> <p align="center">A2L6</p> | <p align="center">C6T3;C7T3</p> <p align="center">C1L6 C2L6 C3L6</p> |