



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



A.S. 2022/2023	Disciplina Informatica
Docente Damiano Salvadori	Classe 2B ITE
Libro di testo: Informatic@mente smart, Maria Grazie Ottaviani, Cappelli editore	
Strumenti: Simulatore Maxisoft Scratch Flowgorithm Dispense AICA	

Modulo 1- Foglio di calcolo (Spreadsheets - modulo 3 ICD)					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Il modulo Spreadsheets definisce concetti e le competenze necessarie all'utilizzo di un programma di fogli elettronici per la preparazione di semplici tabelle.	Utilizzo dell'applicazione Celle Gestione dei fogli di lavoro Formule e funzioni Formattazione Grafici Preparazione delle stampe	Lavorare con i fogli elettronici e salvarli in diversi formati; Scegliere le funzionalità disponibili per migliorare la produttività, quali la Guida in linea; Inserire dati nelle celle e applicare modalità appropriate per creare elenchi. Selezionare, riordinare e copiare,	Unità1: Utilizzo dell'applicazione Unità 2: Celle Unità 3:Gestione di fogli di lavoro Unità 4:Formule e funzioni Unità 5:Formattazione Unità 6: Grafici Unità 7: Preparazione della stampa	Settembre- Dicembre	Scritta Pratica



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



		spostare ed eliminare i dati;			
Modulo 2- Online collaboration modulo 6 ICDL					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Online Collaboration definisce i concetti e le competenze fondamentali per l'impostazione e l'uso di strumenti per la collaborazione online, quali memorie di massa, applicazioni di produttività, calendari, reti sociali, riunioni via web, ambienti per l'apprendimento e tecnologie mobili.	Conoscere e identificare i principali tipi di servizi e le tipologie di strumenti che supportano la collaborazione online Conoscere il firewall e riconoscere le restrizioni relative che possono provocare problemi di accesso agli utenti di uno strumento di collaborazione Comprendere come effettuare alcune operazioni con Google Drive come caricare, scaricare, eliminare file e/o cartelle online Comprensione dei fondamentali di sicurezza per i dispositivi mobili	Comprendere i concetti chiave relativi alla collaborazione online e cloud computing. Impostare un account per accedere a strumenti di collaborazione online. Utilizzare storage online e applicazioni per la produttività basati sul Web. Utilizzare calendari online e in mobilità per gestire e pianificare le attività. Collaborare e interagire con i social network, blog e wiki. Pianificare e organizzare riunioni online e utilizzare ambienti di apprendimento online. Comprendere i concetti chiave della tecnologia mobile e utilizzare le funzioni quali e-mail, applicazioni e sincronizzazione di dati e messaggi.	Unità1: Concetti di collaborazione Unità 2:Preparazione per la collaborazione online Unità 3:Uso di strumenti di collaborazione online Unità 4: Collaborazione mobile	Gennaio	Scritta Pratica



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzionee.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



Modulo 3- Introduzione alla programmazione - Coding					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione Stimolare la creatività Sviluppare il pensiero logico matematico Ricercare soluzioni ai problemi	Le caratteristiche fondamentali di un algoritmo Diagrammi a blocchi Introduzione alla programmazione Costrutti base: sequenza - selezione - iterazione	Saper realizzare e progettare un algoritmo Saper utilizzare i principali costrutti dell'informatica	Le variabili I diagrammi a blocchi Assegnazione La selezione L'iterazione pre condizionale e post condizionale La sequenza	Febbraio- Marzo	Scritta Pratica

Modulo 4- Progettazione laboratoriale Scratch/Mblock					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
Sviluppare il pensiero computazionale e imparare a programmare con Scratch. Acquisire abilità di problem solving, applicate al coding.	Conoscenza del software Scratch Conoscenza del software mblock	Saper realizzare animazioni grafiche e videogame Saper risolvere un problema assegnato mediante l'uso dei SW	I blocchi Le variabili I messaggi Cicli Input/output	Aprile- Giugno	Scritta Pratica