I.T.I “E. MEDI” - San Giorgio a Cremano (Napoli)

PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI

**SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE (INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI) Classe Seconda**

|  | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **UDA n.1** | **Titolo: IL COMPUTER** | |  |  |
|  | **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
|  | **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
|  | P1, P2, P3, P6, P7  L3, L4, L6  S3  C1-C8 | | Architettura del computer: struttura e funzionamento di un elaboratore elettronico: architettura di Von Neumann  Il sistema di numerazione ottale  Le porte logiche | Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi hardware di un computer  Saper effettuare conversioni tra i sistemi ottale, decimale e binario  Saper spiegare la tabella di verità delle principali porte logiche  Saper ricavare la tabella di verità di semplici circuiti logici | |
|  | **Metodologia** | | | | |
|  | lezione partecipata, scoperta guidata, lavori di gruppo, problem solving | | | | |
|  | **Strumenti** | | | | |
|  | Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, tablet, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
|  | **Verifiche** | | | | |
|  | Prove orali - Prove strutturate/semistrutturate | | | | |

|  | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **UDA n.2** | **Titolo: LA FILIERA TECNOLOGICA** | |  |  |
|  | **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
|  | **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
|  | S3  G2, G3  C4, C5, C7  C8 | | Le fasi per la realizzazione di un progetto IT | Saper descrivere le fasi di realizzazione di un progetto IT | |
|  | **Metodologia** | | | | |
|  | lezione partecipata, scoperta guidata, lavori di gruppo, problem solving | | | | |
|  | **Strumenti** | | | | |
|  | Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, tablet, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
|  | **Verifiche** | | | | |
|  | Prove orali - Prove strutturate/semistrutturate | | | | |

| **UDA n.3** | **Titolo: SITI HTML E PAGINE WEB: CONCETTI DI BASE** | |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P3, P4, P5, P6  L6  S3  C1- C7 | | Conoscere i principali tag del linguaggio HTML e la loro collocazione in una pagina web | Saper costruire una semplice pagina web con titoli, paragrafi, link e liste | |
| **Metodologia** | | | | |
| lezione partecipata, scoperta guidata, lavori di gruppo, problem solving | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, tablet, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove strutturate/semistrutturate | | | | |

| **UDA n.4** | **Titolo: ALGORITMI E PROGRAMMAZIONE** | |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ESITI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **Competenze** | | **Conoscenze** | **Abilità** | |
| P2, P4, P5, P6, P7  M3, M4  C2-C8 | | Algoritmo: descrizione e caratteristiche  Diagrammi di flusso  Dati, variabili, costanti  Strutture di controllo  Concetti base del Linguaggio C++ | Comprendere gli algoritmi e realizzare la loro rappresentazione grafica (diagrammi di flusso)  Utilizzare concetto di dato, variabile e costante  Utilizzare le strutture di controllo di base  Realizzare semplici programmi in C++ | |
| **Metodologia** | | | | |
| lezione partecipata, scoperta guidata, lavori di gruppo, problem solving | | | | |
| **Strumenti** | | | | |
| Libro di testo, appunti, lavagna tradizionale e/o LIM, tablet, presentazioni multimediali, mappe concettuali | | | | |
| **Verifiche** | | | | |
| Prove orali - Prove strutturate/semistrutturate | | | | |