

PROGRAMMA SVOLTO e INDICAZIONI PER IL RECUPERO

Docenti Della Ventura Sergio Domenico – Gasparri Stefania
Disciplina Tecnologie Informatiche

A.S. 2023/24
Classe 1 GI

MODIFICHE ALLA PROGRAMMAZIONI INIZIALE

(riportare dalla relazione finale disciplina)

1) UNITÀ' DI APPRENDIMENTO PROGRAMMATE A INIZIO ANNO MA NON AFFRONTATE, CON LE RELATIVE MOTIVAZIONI

Completamento del programma Scratch (i cicli)

Non affrontato per mancanza di tempo

2) MODIFICHE ALLE UNITÀ' DI APPRENDIMENTO AFFRONTATE E RELATIVE MOTIVAZIONI

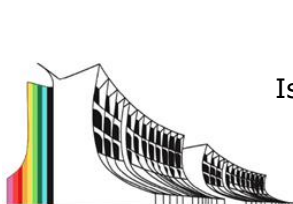
Pensiero computazionale e Coding con Scratch - laboratorio

Non è stata spiegata l'iterazione. L'argomento viene anche alleggerito accennando gli argomenti senza approfondirli applicandoli nei casi più complessi. Naturalmente cambia l'obiettivo finale dell'unità: la realizzazione di un gioco con Scratch non è stato svolto, considerando la mancanza di tempo ed il livello raggiunto dagli studenti (basilare)

Le motivazioni sono le seguenti:

basso livello logico degli studenti con conseguente lentezza in qualsiasi attività pratica, scarso impegno di diversi studenti, mancanza di tempo dovuta anche ai continui richiami all'attenzione e al comportamento scorretto di alcuni, mancanza del lavoro domestico, utilizzo del laboratorio per svolgere altre attività che hanno impedito la didattica (concorsi, ASSI, prove invalsi, ecc)

Lo stesso discorso vale per le altre unità che non è stato possibile svolgere in modo approfondito



Istituto Statale Istruzione Superiore
C. Facchinetti di Castellanza



Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE

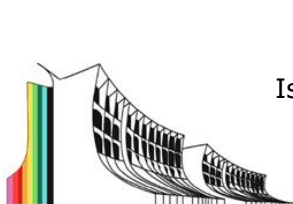
Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA

Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

CONOSCENZE / CONTENUTI SVILUPPATI

PRIMO PERIODO

Argomenti		Pagine del libro appunti per la teoria	Pagine del libro altro per gli esercizi
T E O R I A	<ul style="list-style-type: none"> - L'informazione e l'informatica - Il computer (storia e tipologie) - Hardware e software -definizioni generali - Architettura del calcolatore (architettura di Von Neumann e relativi componenti) - La CPU - La Scheda madre - La memoria - La codifica dell'informazione - Le periferiche - Porte e driver - Periferiche di output - Schede di espansione 	Libro di testo: Capitolo 2	Studio ragionato del libro di testo.
L A B O R A T O R I O	<p><u>Conoscenze di base degli strumenti di lavoro e termini tecnici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - cenno all'utilizzo di cloud (Drive) e strumenti disponibili con l'account google - Piattaforma di e-learning (Moodle) - <u>Termini tecnici</u>: <ul style="list-style-type: none"> • Software, Pacchetto di software, Hardware, Input (I), Output (O), Periferiche, Periferiche di Input, Periferiche di Output, Periferiche di I/O, Scanner, Plotter, Laptop, Desktop, Mail, Server, Client, Rete, Switch ethernet. • Navigare, Browser, Motore di ricerca, Provider (Internet Service Provider), Modem, Router, Wireless, Wi-fi, GPS, bluetooth, Cloud, Cookie. • Screenshot, login, Logout, File, Cartella, Cartella compressa, (o file compresso) – zippare, Struttura ad albero rovesciato (gestione ad albero delle cartelle in Windows), Memorie di massa, Pen-drive ("chiavetta"), Usb 	Libri di testo, appunti dello studente, internet, appunti depositati su Moodle (gruppo tecnologie informatiche - cartella condivisa con la classe)	Studio ragionato dei termini tecnici.
L A B O R A T O R I O	<p><u>Utilizzo del S.O WINDOWS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il desktop di WINDOWS. • Creare e rinominare cartelle e file • Aprire, salvare e chiudere un file • Lavorare con le finestre • Organizzazione le cartelle • Spostare, copiare, eliminare file e cartelle. Attenzione alle icone dei link che non sono dei files • Cercare file e cartelle • Tipi di file • Come fare lo screenshot • Comprimere file e cartelle con i comandi di WINDOWS (cenno a programmi dedicati a questa operazione, come 7zip o Winzip) 	Libri di testo, appunti dello studente, internet, appunti depositati su Moodle (gruppo tecnologie informatiche - cartella condivisa con la classe)	Esercizi svolti in laboratorio e presenti su Moodle Pratica dei comandi di base di Windows
P R A T I C A	<p><u>Uso consapevole del WEB</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Browser, provider e motori di ricerca. • Come funziona il passaggio dei dati quando effettuiamo una ricerca in rete • Utilizzo di strumenti per la ricerca sul web 	Appunti dello studente, internet, Manuale online (link su Moodle - gruppo tecnologie - cartella condivisa con la classe)	Studio ragionato dei termini tecnici. Esercizi svolti in laboratorio e presenti su Moodle



Istituto Statale Istruzione Superiore
C. Facchinetti di Castellanza



Istruzione Tecnica - MECCANICA E MECCATRONICA - ENERGIA - INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI - SISTEMA MODA
CHIMICA DEI MATERIALI - BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI - COSTRUZIONI, AMBIENTE E TERRITORIO - AUTOMAZIONE

Istruzione Professionale - MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA

Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) - OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE

SECONDO PERIODO

	Argomenti	Pagine del libro appunti per la teoria	Pagine del libro altro per gli esercizi
T E O R I A	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema numerico binario - Sistema numerico esadecimale - Software - tipologie e categorie principali - Software open source e proprietario - Sistemi operativi - tipologie, funzioni e loro caratteristiche - compiti di un sistema operativo - bootstrap -interfacce utente - Strutture di memorizzazione dei dati- file system e tipologie di files. 	Libro di testo: Capitolo 1 Capitolo 3	Studio ragionato del libro di testo.
L A B O R A T O R I O	<p><u>Uso consapevole del WEB</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di strumenti per la ricerca sul web (tecniche di ricerca veloci, maps, ricerca per immagini, ecc) • Scelta dello strumento più adatto per la fruizione delle informazioni • Attenzione ai download di prodotti con copyright o con licenza creative commons • Condivisione di notizie in rete: come verificare se sono vere o false (fake news e bufale) 	Appunti dello studente, internet, Manuali online (link su Moodle - gruppo tecnologie informatiche - cartella condivisa con la classe)	Studio ragionato dei termini tecnici. Esercitarsi sul proprio PC ripetendo anche gli esercizi svolti in laboratorio e presenti su Moodle
L A B O R A T O R I O	<p><u>Pensiero computazionale e Coding con Scratch</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dal problema al programma: dal problema all' algoritmo. Concetto di variabile • Programmazione visuale con Scratch: struttura di un programma, grafica e movimenti, variabili e calcoli, eventi • Sequenza e selezione anche annidata • Esercizi di difficoltà crescente con Scratch 	Libro di testo, Appunti dello studente, internet, Manuali e tutorial online (link su Moodle - gruppo tecnologie informatiche - cartella condivisa con la classe)	Studiare sulla dispensa e sul libro. Esercitarsi sul proprio PC ripetendo anche gli esercizi svolti in laboratorio e presenti su Moodle

Castellanza, 17 giugno 2024

I docenti

Severino Domenico Dello Venturo
Stefania Geni