



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 - OPERATORE INFORMATICO

PROGRAMMAZIONE INIZIALE
a.s. 2025/2026

DISCIPLINA Tecnologie dell'informazione e della comunicazione

INDIRIZZO: Manutenzione e assistenza tecnica

ANNO DI CORSO: Secondo

Competenze	
Codice	Descrizione
G7	Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
G8	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.

UDA	COMPETENZE della UDA	ABILITA' UDA	CONTENUTI DELLE CONOSCENZE
UDA n. 1 Titolo: Il foglio elettronico	G7 G8	Saper operare con le celle Saper inserire dati nelle celle, anche automaticamente Saper inserire ed eliminare colonne e righe	Saper operare con le celle Saper inserire dati nelle celle, anche automaticamente Saper inserire ed eliminare colonne e righe

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 - OPERATORE INFORMATICO

Periodo: settembre/novembre		Saper impostare calcoli e formule Saper calcolare funzioni matematiche, statistiche e logiche Saper formattare un foglio di lavoro Saper creare grafici accattivanti e significativi Saper riconoscere gli errori nelle formule	Saper impostare calcoli e formule Saper calcolare funzioni matematiche, statistiche e logiche Saper formattare un foglio di lavoro Saper creare grafici accattivanti e significativi Saper riconoscere gli errori nelle formule
UDA n. 2 Titolo: Imparare a programmare: dal problema all'algoritmo Periodo: novembre/febbraio	G7 G8	Saper analizzare un problema per definirne la strategia di risoluzione Saper costruire strategie risolutive eseguibili da un automa o algoritmi Saper riconoscere le caratteristiche fondamentali di un algoritmo Saper rappresentare un algoritmo con un diagramma a blocchi Saper rappresentare variabili e costanti nell'informatica Saper utilizzare le istruzioni di selezione e iterazione	Quali fasi compongono la strategia di risoluzione di un problema Come si rappresenta la strategia risolutiva di un problema affinché sia eseguibile da un automa Quali sono le caratteristiche fondamentali di un algoritmo Come si rappresenta un algoritmo con un diagramma a blocchi Come si rappresentano variabili e costanti nell'informatica Che cos'è l'istruzione di selezione Che cos'è l'istruzione di iterazione definita e indefinita

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 - OPERATORE INFORMATICO

UDA n. 3 Titolo: Scratch: programmare giocando Periodo: marzo	G7 G8	Saper distinguere i vari elementi dell'interfaccia di Scratch Saper comporre una scena con lo sprite Saper costruire semplici script in Scratch Saper codificare algoritmi in Scratch Saper gestire l'iterazione e i suoni Saper creare nuovi blocchi Saper importare e utilizzare in Scratch i modelli addestrati	Le prime nozioni sul linguaggio di programmazione Scratch
UDA n. 4 Titolo: La programmazione con Scratch Periodo: marzo/maggio	G7 G8	Saper dichiarare le variabili e le costanti Saper implementare le istruzioni di input e output Saper utilizzare gli operatori matematici, logici e di confronto Saper scrivere il costrutto di selezione <i>if... else</i> e le istruzioni iterative <i>while, do... while</i> e <i>for</i>	Che cos'è il codice sorgente e che cosa significa compilarlo Come si dichiarano le variabili e le costanti in Scratch Come implementare le istruzioni di input e output Come si esprimono gli operatori matematici, logici e di confronto Qual è la sintassi del costrutto di selezione <i>if... else</i> Qual è la sintassi delle istruzioni iterative <i>while</i> e <i>do... while</i> Qual è la sintassi dell'istruzione iterativa <i>for</i>