

COMPETENZE CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI	Abilità (descrizione)	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Comunicare e comprendere • Collaborare e partecipare • Risolvere problemi • Agire in modo autonomo e responsabile • Acquisire ed interpretare l'informazione 	C1 : Acquisire la padronanza di strumenti informatici per la risoluzione di problemi significativi generici	<p>Utilizzare la rete per attività di comunicazione.</p> <p>Utilizzare il browser per ricercare dati e fonti.</p>	IS Struttura di Internet e servizi <ul style="list-style-type: none"> • Reti di computer • Classificazione reti per estensione • World Wide Web • Browser • Cache, popup, cookie • Feed e podcast • Motori di ricerca • Posta elettronica
	C2 : Saper utilizzare i software applicativi per l'Office Automation	<p>Raccogliere, organizzare ed elaborare dati di tipo numerico.</p> <p>Saper realizzare fogli di calcolo usando formule e funzioni.</p> <p>Realizzare grafici su dati relativi al foglio di calcolo.</p> <p>Inserire testo, disegni, immagini e oggetti all'interno della presentazione.</p> <p>Saper realizzare presentazioni interattive e dinamiche.</p>	DE Elaborazione digitale dei documenti <ul style="list-style-type: none"> • Il programma Excel • Formule • Riferimento relativo e assoluto • Funzioni del foglio di calcolo • Grafici di funzioni matematiche • Il programma PowerPoint • Organizzazione della presentazione • Tabelle ed elenchi • Inserimento di elementi grafici • Effetti di animazione e transizione

C3 : Formalizzare la soluzione di un problema individuando i dati e il procedimento risolutivo C4 : Rappresentare l'algoritmo risolutivo di un problema in modo strutturato	Produrre l'analisi di un problema e formalizzare l'algoritmo risolutivo.	AL Algoritmi e linguaggi di programmazione <ul style="list-style-type: none"> Analisi, comprensione e risoluzione del problema Definizione e caratteristiche dell'algoritmo Diagramma di flusso Strutture sequenziali, di selezione, iterative
	Fornire una rappresentazione chiara e ordinata dell'algoritmo coi diagrammi di flusso e con un linguaggio di progetto. Organizzare le istruzioni di un algoritmo usando le strutture di controllo.	

COMPETENZE MINIME	Abilità (in riferimento alle competenze minime)	Conoscenze (in riferimento alle competenze minime)
C1: Conoscere le funzioni e le caratteristiche della comunicazione in Internet e saper utilizzare i principali servizi e applicazioni di rete	Conoscere il procedimento di ricerca nel web Sapere il significato dei campi di una e-mail	<ul style="list-style-type: none"> Distinzione client/server Creare e utilizzare un indirizzo di posta elettronica
C2: Saper creare fogli di calcolo e presentazioni efficaci rappresentando i dati attraverso le funzionalità di base dei programmi Excel e PowerPoint	Realizzare semplici grafici in Excel Realizzare una presentazione con PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"> Inserimento grafici e tabelle Funzione somma e riferimento assoluto Inserimento effetti animazione
C3-C4: Saper rappresentare attraverso un algoritmo risolutivo un semplice problema e conoscere le istruzioni di base del linguaggio C++	Riconoscere il significato delle differenti figure geometriche in un diagramma di flusso Distinguere i principali comandi in C++	<ul style="list-style-type: none"> Figure geometriche per realizzare un diagramma di flusso

Data 12/10/2023

Firma docente ILARIA SALSI