

DISCIPLINA: INFORMATICA		CLASSE : PRIMA
Obiettivi specifici di apprendimento (D.M. 7/10/2010 n.211)	<p>Impara ad usare gli strumenti di lavoro più comuni del computer insieme ai concetti di base ad essi connessi. Conosce le caratteristiche architetture di un computer: i concetti di hardware e software.</p> <p>Conosce la codifica binaria, i codici ASCII e Unicode, gli elementi funzionali della macchina di Von Neumann: CPU, memoria, dischi, bus e le principali periferiche.</p> <p>Conosce il concetto di sistema operativo, le sue funzionalità di base e le caratteristiche dei sistemi operativi più comuni, il concetto di processo come programma in esecuzione, il meccanismo base della gestione della memoria e le principali funzionalità dei file system. Conosce gli elementi costitutivi di un documento elettronico e i principali strumenti di produzione.</p>	
Contenuti	<p>UD1: Informazioni, dati e loro codifica.</p> <p>UD2: Architettura e componenti di un computer.</p> <p>UD3: Il sistema operativo e le sue principali funzioni.</p> <p>UD4: software di utilità e software applicativi</p>	
Abilità	<p>Riconosce le caratteristiche funzionali di un computer (calcolo, elaborazione, comunicazione).</p> <p>Riconosce ed utilizza le funzioni di base di un sistema operativo.</p> <p>Utilizza applicazioni di scrittura, calcolo e grafica.</p>	
Eventuali connessioni con altre discipline	<p><i>Informatica-Italiano-Scienze:</i></p> <p>Sa effettuare ricerche di approfondimento sul web relative sia ad argomenti di studio, sia per documentarsi su scoperte e notizie scientifiche divulgate attraverso i mezzi di comunicazione, orientandosi tra i diversi siti e riuscendo a cogliere l'affidabilità e la correttezza delle informazioni.</p> <p><i>Informatica-Matematica:</i></p> <p>Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, funzioni, ricorrendo ai software più diffusi.</p> <p><i>Informatica-Matematica:</i></p> <p>Utilizzo di Excel e Power Point</p>	

	<p><i>Italiano, Storia, Storia dell'arte, Inglese, Informatica:</i></p> <p>Creazione di fumetti per raccontare eventi storici oggetto di studio</p> <p><i>Italiano, Storia, Storia dell'arte, Inglese, Informatica:</i></p> <p>Costruzione di un itinerario per raccontare la Preistoria del Salento anche in lingua Inglese</p> <p>Italiano, Storia, Storia dell'arte, Inglese, Informatica</p> <p>Creazione con applicativi di Informatica di giochi enigmistici</p>
Prestazioni complesse osservabili	<p>Esempio</p> <p>Una piccola cartoleria, vendeva prevalentemente materiale per la scuola, ma con il tempo le esigenze dei clienti sono diventate più articolate e il proprietario ha sentito la necessità di ampliare la propria offerta, anche con l'apertura di un secondo negozio. Il processo di espansione ha comportato per il proprietario la necessità di velocizzare il lavoro amministrativo. Per questo motivo egli ha deciso di acquistare un sistema di elaborazione.</p> <p>Le varie fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) acquisto di un sistema di elaborazione 2) preparazione dell'ambiente di lavoro 3) rilevazione del software del computer 4) esame di quanti dati si possono memorizzare 5) protezione dei dati con password e antivirus.
Tipologia di verifica	<p>Le modalità di verifica saranno differenziate in relazione agli obiettivi. Per la verifica delle conoscenze e delle abilità ci si avvarrà di colloqui orali o test a risposta chiusa o aperta, mentre per le attività laboratoriali si utilizzeranno relazioni o questionari sul lavoro svolto. Occasionalmente si potrà richiedere la predisposizione di presentazioni multimediali o di approfondimenti su tematiche di particolare interesse.</p>