

DISCIPLINA: INFORMATICA		CLASSE : SECONDA
Obiettivi specifici di apprendimento (D.M. 7/10/2010 n.211)	Conosce gli elementi costitutivi di un documento elettronico e i principali strumenti di produzione. Apprende la struttura e i servizi di Internet. Approccia i principi base dei linguaggi di programmazione . Sviluppa la capacità di implementare un algoritmo in pseudo-codice o in un particolare linguaggio di programmazione.	
Contenuti	UD1: La rete internet, sue funzioni e caratteristiche. UD2: Normative sulla privacy ed il diritto d'autore. UD3: Il concetto di algoritmo, fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione. UD4: Fondamenti di programmazione.	
Abilità	Utilizza la rete internet per ricercare dati e fonti. Riconosce i limiti ed i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy. Imposta e risolve problemi utilizzando un linguaggio di programmazione	
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 informazione.</p> <p><i>Informatica-matematica:</i></p> <p>Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, funzioni, ricorrendo ai software piu' diffusi.</p> <p><i>Italiano, Storia dell'arte, Inglese, Informatica:</i></p> <p>Giornale scolastico in Italiano e Inglese con interviste impossibili</p>	
Prestazioni complesse osservabili	<p>Esempio</p> <p>La classe II B ha partecipato ad un viaggio di istruzione in Germania durante il quale ha visitato alcuni castelli molto importanti. Tra questi il castello di Schwerin ha riscosso molto successo pertanto il professore di informatica propone alla classe di realizzare una cartolina relativa al castello.</p>	

	<p>Le varie fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) catturare un'immagine idonea 2) usare Paint per creare la cartolina 3) completare la cartolina con i saluti.
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>