



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Mod. MQ08A03 Rev. 1

A.S. 2025/26

Pag. 1/4

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Anno Scolastico	2025/2026	Classe	1	Sez.	E
Disciplina	Tecnologie Informatiche				
Docenti	Giulio De vivo – Vincenzo Pellicanò				
	(Firme)				
Approvata dal Dipartimento in data				03/09/2025	
Approvata dal Consiglio di Classe in data				05/11/2025	



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Mod. MQ08A03 Rev. 1

A.S. 2025/26

Pag. 2/4

SEZ. 1 - ANALISI DELLA SITUAZIONE IN INGRESSO

La classe è costituita da 20 alunni di cui 2 DSA. Alcuni alunni hanno dimostrato da subito interesse e motivazione particolare per la disciplina. Da una prima osservazione alcuni allievi hanno carenze preparatorie e scarse propensioni logico-matematiche. Dal punto di vista disciplinare la classe è abbastanza vivace, il gruppo classe non si è ancora formato e alcuni allievi vanno scolarizzati.

SEZ. 2 - COMPETENZE¹

1	Osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

SEZ. 3 - COMPETENZE OPERATIVE

1	Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi
2	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

SEZ. 4 - STRATEGIE² DA ATTUARE PER IL CONSEGUIMENTO DELLE COMPETENZE E COMPETENZE OPERATIVE

1	Learning by doing (apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni)
2	Cooperative learning (operare pensando, riflettendo, discutendo con sé stessi e con gli altri)
3	Project work (realizzazione di un progetto)
4	Simulazione (far sperimentare e comprendere come "fare")
5	Problem solving (risolvere situazioni problematiche)

SEZ. 5 - ABILITÀ³

1	Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer (calcolo, elaborazione, comunicazione).
2	Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo
3	Impostare e risolvere problemi utilizzando un linguaggio di programmazione
4	Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy

1 Riferirsi a quanto riportato nel documento del cdc adattandole alla parte teorica della propria disciplina.

2 Riportare le strategie che si intendono utilizzare. Ad esempio: uso del manuale e delle fonti, lezione interattiva, discussione guidata, visione e analisi di documenti iconografici, ricerca sulla rete, lavoro di gruppo e tra gruppi. Web-quest, Big6, KWL, apprendistato cognitivo, esagono, organizzatori grafici (mappa concettuale, ...).

3 Da individuare nella scheda relativa alla disciplina nel DPR 15/3/10 "Linee guida per l'Istruzione Tecnica".



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Mod. MQ08A03 Rev. 1

A.S. 2025/26

Pag. 3/4

SEZ. 6 – CONOSCENZE⁴

MODULO N. ⁵	CONTENUTI ⁶	TEMPI ⁷
1	Informazioni, dati e loro codifica	Settembre
2	Architettura e componenti di un computer	Settembre, Ottobre, Novembre
3	Funzioni di un sistema operativo	Novembre, Dicembre
4	Software di utilità e software applicativi	Dicembre, Gennaio, Febbraio, Marzo
5	La rete internet	Aprile
6	Funzioni caratteristiche della rete internet	Aprile, Maggio
7	Normative sulla privacy e diritto d'autore	Maggio, Giugno

SEZ. 7 – ATTIVITA' PRATICHE DI LABORATORIO⁸

1	Utilizzare applicazioni elementari di scrittura, calcolo e grafica.
2	Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni
3	Utilizzare la rete Internet per ricercare dati e fonti.
4	Utilizzare la rete per attività di comunicazione interpersonale.

SEZ. 8 – ATTIVITA' CULTURALI ED INTEGRATIVE, PROGETTI, PROPOSTE DAL TERRITORIO⁹

	DISCIPLINE COINVOLTE
1	Come deliberato dal C.d.C.
2	Educazione civica 4 ore II quadrimestre su LEGISLAZIONE ANTINFORTUNISTICA

SEZ. 9 - MODALITA' DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO E VALUTAZIONE¹⁰

1	Compiti svolti a casa (quotidianamente)
2	Compiti in classe
3	Test di verifica e prove orali (almeno due per ogni periodo)
4	Domande dal posto
5	Esercitazioni di laboratorio individuali e di gruppo
6	Progetti software sommativi degli argomenti sviluppati

⁴ Da individuare nella scheda relativa alla disciplina nel DPR 15/3/10 "Linee guida per l'Istruzione Tecnica"

⁵ Riportare il numero del Modulo didattico

⁶ Riportare il titolo del Modulo didattico

⁷ Indicare il tempo (in ore) previsto per l'attività teorica

⁸ Riportare le esperienze di laboratorio, le esercitazioni informatiche, gli stage, ove previsto.

⁹ Come deliberate dal Consiglio di Classe.

¹⁰ Indicare le modalità adottate per le verifiche formative e sommative



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Mod. MQ08A03 Rev. 1

A.S. 2025/26

Pag. 4/4

SEZ. 10 – METODOLOGIE E STRUMENTI

1	Lezione frontale e interattiva anche con videoproiettore
2	Lavoro pomeridiano di consolidamento dei concetti e svolgimento esercizi
3	Lezione partecipata
4	Libro di testo, schede prodotte dai Docenti, materiale didattico cartaceo, videoproiettore
5	Computer presso il Laboratorio di Informatica
6	Postazioni internet; e-mail