



ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE  
"GIOVANNI GIOLITTI"



I.T. TECNICO PER IL TURISMO  
I.P. SERVIZI PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA  
Via Alassio, 20 - 10126 - TORINO Tel. 0116635203 - 0116963017  
COD. MECC.: TOIS04200N C.F.: 80098950019  
e-mail: tois04200n@istruzione.it pec: tois04200n@pec.istruzione.it  
[www.istitutogiolitti.edu.it](http://www.istitutogiolitti.edu.it)

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE INFORMATICA E LAB. INFORMATICA A.S.  
2020/2021

COMPETENZE DI BASE	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Individuare strategie appropriate per la soluzione di problemi.</li><li>- Analizzare dati e saperli interpretare sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi (anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche) usando in modo consapevole gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte dalle applicazioni informatiche.</li><li>- Utilizzare e produrre testi multimediali.</li><li>- Essere consapevoli delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale a cui vengono applicate.</li></ul>	
CONOSCENZE	ABILITÀ
Informazioni, dati e la loro codifica	Riconoscere i diversi tipi di informazioni
Architettura e componenti di un computer	
Elementi principali dei sistemi informativi	
Funzioni di un sistema operativo	Riconoscere ed utilizzare le funzioni base di un sistema operativo
Concetto di algoritmo	Leggere e costruire schemi a blocchi
Fasi risolutive di un problema e la loro rappresentazione	
software di utilità e software applicativi	utilizzare applicazioni elementari di scrittura, calcolo e grafica
Tecniche di rappresentazione di testi, dati e funzioni	Rappresentare dati e funzioni
Sistemi di documentazione e archiviazione di progetti, disegni e materiali informativi	Utilizzare gli strumenti informatici nelle applicazioni d'interesse, nelle discipline di area generale e di indirizzo
Tecniche di presentazione	Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni.

La rete internet	Utilizzare la rete per attività di comunicazione interpersonale
Funzioni e caratteristiche della rete internet	Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti
Normativa privacy e diritto d'autore	Riconoscere i limiti ed i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla privacy.

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE INFORMATICA E LAB. INFORMATICA  
A.S. 2020/2021

INDICATORI	LIVELLI DI PRESTAZIONE E DESCRITTORI							
	1	2-3	4	5	6	7	8-9	10
<b>CONOSCENZA</b>	Nulla	Frammentaria	molto frammentaria	modeste	Essenziale	Completa non approfondita	Completa ed approfondita	Ampliata
<b>COMPETENZA</b>	Si rifiuta di essere interrogato / presenta elaborati i	Gravi errori concettuali; difficoltà ad applicare contenuti e competenze acquisite	Commette frequentemente e errori nell'applicazione delle conoscenze; incapacità di stabilire connessioni elementari	Conoscenze modeste segnate da lacune, insicurezza nei collegamenti	Esegue compiti semplici con pochi errori	Esegue compiti semplici senza errori e compiti complessi con errori	Esegue compiti complessi su problematiche note	Esegue compiti complessi su problematiche nuove

## PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE – DIDATTICA TOTALMENTE IN PRESENZA

CLASSE SECONDA TT		
CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
<ul style="list-style-type: none"><li>- Scrivere lettere e relazioni</li><li>- Utilizzare la stampa unione</li></ul>	1- Scrivere un testo al computer	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lettera commerciale</li><li>- Stampa unione</li><li>- Scrivere una relazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordinare i dati</li><li>- Ricercare i dati</li><li>- Simulare con Excel</li></ul>	2- Elaborare informazioni con il foglio elettronico	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modificare i grafici</li><li>- Lavorare con le funzioni avanzate</li><li>- La funzione SE</li><li>- La funzione statistica CONTA.SE</li><li>- Ordinare e formattare i dati</li><li>- Moduli, ordinamento, subtotali</li><li>- Ricerche tramite i filtri</li><li>- Uso di Excel per la simulazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Le pagine web</li><li>- Blog, forum e social</li><li>- Il cloud computing</li></ul>	3- Comunicare, condividere e collaborare in rete	<ul style="list-style-type: none"><li>- La posta elettronica (e-mail)</li><li>- Gestione della posta elettronica</li><li>- Il cloud computing</li><li>- Le app di Google nel cloud</li><li>- Strumenti per comunicare con internet</li><li>- Blog e forum</li><li>- Social network</li><li>- Wiki</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli algoritmi e la loro descrizione</li> <li>- Risoluzione di problemi</li> </ul>	<p>4- Concetti di base della tecnologia informatica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La formalizzazione dei problemi: gli algoritmi</li> <li>- Rappresentazione e simulazione di algoritmi</li> <li>- Esercitazione sugli algoritmi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'ambiente Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Gli strumenti in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Le istruzioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Programmazione in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Applicazioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> </ul>	<p>6- Risolvere problemi con algoritmi e programmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Strumenti e istruzioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Esercitazioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Condizioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> <li>- Programmare con le iterazioni in Scratch op. pseudocodice op. linguaggi di programmazione di alto livello</li> </ul>

## PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE – DDI SINCRONA CON LE LEZIONI IN PRESENZA

CLASSE SECONDA TT		
CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
<ul style="list-style-type: none"><li>- Scrivere lettere e relazioni</li></ul>	1- Scrivere un testo al computer	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lettera commerciale</li><li>- Scrivere una relazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordinare i dati</li><li>- Ricercare i dati</li></ul>	2- Elaborare informazioni con il foglio elettronico	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modificare i grafici</li><li>- Lavorare con le funzioni avanzate</li><li>- La funzione SE</li><li>- La funzione statistica CONTA.SE</li><li>- Ordinare e formattare i dati</li><li>- Moduli, ordinamento, subtotali</li><li>- Ricerche tramite i filtri</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Le pagine web</li><li>- Blog, forum e social</li><li>- Il cloud computing</li></ul>	3- Comunicare, condividere e collaborare in rete	<ul style="list-style-type: none"><li>- La posta elettronica (e-mail)</li><li>- Gestione della posta elettronica</li><li>- Il cloud computing</li><li>- Le app di Google nel cloud</li><li>- Strumenti per comunicare con internet</li><li>- Blog e forum</li><li>- Social network</li><li>- Wiki</li></ul>

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE INFORMATICA E LAB.  
INFORMATICA  
A.S. 2020/2021

<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli algoritmi e la loro descrizione</li><li>- Risoluzione di problemi</li></ul>	4- Concetti di base della tecnologia informatica	<ul style="list-style-type: none"><li>- La formalizzazione dei problemi: gli algoritmi</li><li>- Rappresentazione e simulazione di algoritmi</li><li>- Esercitazione sugli algoritmi</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'ambiente Scratch</li></ul>	6- Risolvere problemi con algoritmi e programmi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usare Scratch</li></ul>

## PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE – DDI ASINCRONA

CLASSE SECONDA TT		
CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
<ul style="list-style-type: none"><li>- Scrivere lettere e relazioni</li></ul>	1- Scrivere un testo al computer	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lettera commerciale</li><li>- Scrivere una relazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordinare i dati</li><li>- Ricercare i dati</li><li>- Simulare con Excel</li></ul>	2- Elaborare informazioni con il foglio elettronico	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modificare i grafici</li><li>- Lavorare con le funzioni avanzate</li><li>- La funzione SE</li><li>- La funzione statistica CONTA.SE</li><li>- Ordinare e formattare i dati</li><li>- Moduli, ordinamento, subtotali</li><li>- Ricerche tramite i filtri</li><li>- Uso di Excel per la simulazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Le pagine web</li><li>- Blog, forum e social</li><li>- Il cloud computing</li></ul>	3- Comunicare, condividere e collaborare in rete	<ul style="list-style-type: none"><li>- La posta elettronica (e-mail)</li><li>- Gestione della posta elettronica</li><li>- Il cloud computing</li><li>- Le app di Google nel cloud</li><li>- Strumenti per comunicare con internet</li><li>- Blog e forum</li><li>- Social network</li><li>- Wiki</li></ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli algoritmi e la loro descrizione</li><li>- Risoluzione di problemi</li></ul>	4- Concetti di base della tecnologia informatica	<ul style="list-style-type: none"><li>- La formalizzazione dei problemi: gli algoritmi</li><li>- Rappresentazione e simulazione di algoritmi</li><li>- Esercitazione sugli algoritmi</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'ambiente Scratch op. pseudocodice</li></ul>	6- Risolvere problemi con algoritmi e programmi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usare Scratch op. pseudocodice</li></ul>

## PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE – DDI IN SITUAZIONE DI EVENTUALE CHIUSURA PER EMERGENZA EPIDEMIOLOGICA: QUOTA 20 SINCRONA E 10 ASINCRONA

CLASSE SECONDA TT		
CONTENUTI	MODULI	LEZIONI
<ul style="list-style-type: none"><li>- Scrivere lettere e relazioni</li></ul>	1- Scrivere un testo al computer	<ul style="list-style-type: none"><li>- La lettera commerciale</li><li>- Scrivere una relazione</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordinare i dati</li><li>- Ricercare i dati</li></ul>	2- Elaborare informazioni con il foglio elettronico	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modificare i grafici</li><li>- Lavorare con le funzioni avanzate</li><li>- La funzione SE</li><li>- La funzione statistica CONTA.SE</li><li>- Ordinare e formattare i dati</li><li>- Moduli, ordinamento, subtotali</li><li>- Ricerche tramite i filtri</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Le pagine web</li><li>- Blog, forum e social</li><li>- Il cloud computing</li></ul>	3- Comunicare, condividere e collaborare in rete	<ul style="list-style-type: none"><li>- La posta elettronica (e-mail)</li><li>- Gestione della posta elettronica</li><li>- Il cloud computing</li><li>- Le app di Google nel cloud</li><li>- Strumenti per comunicare con internet</li><li>- Blog e forum</li><li>- Social network</li><li>- Wiki</li></ul>

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTALE INFORMATICA E LAB.  
INFORMATICA  
A.S. 2020/2021

<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli algoritmi e la loro descrizione</li><li>- Risoluzione di problemi</li></ul>	4- Concetti di base della tecnologia informatica	<ul style="list-style-type: none"><li>- La formalizzazione dei problemi: gli algoritmi</li><li>- Rappresentazione e simulazione di algoritmi</li><li>- Esercitazione sugli algoritmi</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'ambiente Scratch</li></ul>	6- Risolvere problemi con algoritmi e programmi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usare Scratch</li></ul>