


## SCHEDA PROGETTAZIONE UDA

|   |  |  |
|---|--|--|
|        | <b>Garantire una vita sana e promuovere il benessere di tutti a tutte le età</b><br><b>(OBIETTIVO 3 - AGENDA 2030)</b>   |  |
| <b>Denominazione</b>  | PACCHETTO OFFICE   |  |
| <b>Utenti destinatari</b>   | Istituto tecnico- indirizzo informatica: classe prima del biennio<br><br><b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b><br>La classe è composta da 20 alunni tra cui uno con DSA (un discalculico certificato).<br>L'alunno sarà completamente coinvolto nelle attività previste, nella piena considerazione della sua "specialità".<br>La partecipazione a tutte le attività sarà supportata dalle misure compensative e dispensative previste nel PDP.<br>Il comportamento della classe è vivace, ma educato e composto, discrete sono le capacità cognitive, l'attenzione viene mantenuta alta stimolando interessi e/o contestualizzando gli argomenti proposti con le loro applicazioni pratiche nel mondo del lavoro e nella vita reale. Gli studenti mostrano inoltre una notevole sensibilità per tutte quelle che potranno essere le applicazioni nella vita professionale di quanto imparato a scuola.  |  |
| <b>Prodotti</b>   | Ciascun allievo, individualmente, dovrà produrre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una breve relazione in word sui principi nutrizionali degli alimenti</li> <li>• Un foglio Excel per il calcolo delle calorie degli alimenti</li> <li>• Una presentazione multimediale con un numero minimo di slide sulla dieta mediterranea</li> </ul>   |  |
| <b>Competenze mirate assi culturali</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale (competenze digitali):</b> con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</li> <li>• <b>Comunicare (competenza di cittadinanza):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>comprendere</i> messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmesso utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali);</li> <li>- <i>rappresentare</i> eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</li> </ul> </li> <li>• <b>Collaborare e partecipare (competenza di cittadinanza):</b> interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</li> </ul> |  |
| <b>Conoscenze</b>   |  | <b>Abilità</b>   |
| Tecniche di rappresentazione di testi, dati e funzioni.                                 |  | Saper riconoscere documenti di testo formattati e generici   |
| Sistemi di documentazione e archiviazione di progetti, disegni e materiali informativi. |  | Saper impostare documenti di testo formattando adeguatamente testi e paragrafi   |
| Funzionalità specifiche della suite office  |  | Saper disporre oggetti diversi all'interno di documenti testuali   |
| Documenti di testo formattati e generici  |  | Saper realizzare fogli di calcolo usando formule e funzioni  |
| Tecniche di gestione e formattazione di documenti testuali e fogli di calcolo           |  | Realizzare grafici su dati relativi a fogli di calcolo   |
| Formule e funzioni per impostare calcoli  |  | Realizzare presentazioni interattive dinamiche   |
| Tecniche di realizzazione di presentazioni interattive, dinamiche ed efficaci           |  | Utilizzare gli strumenti informatici nelle applicazioni d'interesse, nelle discipline di area generale e di indirizzo. |
| <b>Prerequisiti: Conoscenze</b>   |  | <b>Prerequisiti: Abilità</b>   |
| Differenza tra file e cartelle  |  | Saper accendere un computer  |
| Tipi di file  |  | Saper gestire file e cartelle con il sistema operativo   |
|   |  | Saper usare sommariamente la tastiera di un computer e il mouse  |
| <b>Periodo</b>  | I quadrimestre   |  |
| <b>Tempi</b>  | 30 ore complessive, di cui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 in aula</li> <li>- 2 a distanza</li> <li>- 20 in laboratorio di informatica</li> </ul>  |  |
| <b>Metodologia</b>  | Lezioni frontali, lezioni dialogate, lavoro di gruppo, brainstorming, laboratorio di computer, ricerca in aula, blended learning.  |  |
| <b>Strumenti</b>  | Classe virtuale su piattaforma multimediale<br>Personal Computer con Internet<br>Libri di testo<br>Dispense dei docenti<br>Laboratorio informatico<br>LIM<br>Materiale audio/video   |  |

### SCHEDA PROGETTAZIONE LEZIONE

In un'epoca ad alta pervasività tecnologica in cui si sono moltiplicati il "luoghi" dell'apprendimento porsi il problema di "fare lezione" può sembrare un tema obsoleto. In realtà proprio in rapporto a ciò più che mai diventa fondamentale investire sulla qualità dell'organizzazione didattica della lezione.

Progettare e pianificare correttamente una lezione non significa obbedire ad una rigida ingegneria di obiettivi né programmare ogni passo impedendosi di cogliere e valorizzare l'imprevisto ma avere senz'altro un'attenzione precisa ai diversi momenti: l'avvio, il corpo centrale e la conclusione.

|   |  |
|---|--|
| <b>Materia</b>                            | Tecnologie informatiche e di comunicazione (TIC)   |
| <b>Modulo 1</b>                           | Il word  |
| <b>Tempi</b>                              | 4 ore  |
| <b>Obiettivi</b>                          | Saper realizzare un documento di testo con adeguata formattazione<br>Saper inserire un'immagine<br>Saper inserire una tabella  |
| <b>Verifica dei prerequisiti</b>          | Test a risposta multipla attraverso una piattaforma didattica multimediale con correzione on line.   |
| <b>Preparazione dell'apprendimento</b>    | Gli alunni giunti in laboratorio e occupate le postazioni il docente attraverso la proiezione di un filmato multimediale avvia un processo di brainstorming tra i ragazzi. Successivamente il docente fornisce una spiegazione puntuale degli argomenti da trattare evidenziando i vantaggi dell'uso dei programmi di videoscrittura rispetto ai metodi tradizionali. Infine il docente assegna un compito che gli alunni dovranno svolgere mettendo in pratica i concetti spiegati durante la prima fase della lezione, utilizzando i pc delle postazioni del laboratorio.  |
| <b>Interdisciplinarietà</b>               | Italiano, matematica, chimica, fisica, inglese, scienze motorie.   |
| <b>Sollecitazione ad operare feedback</b> | Utilizzando la piattaforma di apprendimento Kahoot! si avvia una sessione di quiz molto avvincente oltre che divertente, in quanto i ragazzi si dispongono a semicerchio osservando la LIM o grande schermo, dotati di un proprio dispositivo mobile o PC, singolarmente o in gruppo rispondono al volo alle domande a video come se fossero in un quiz televisivo. Per iniziare, il docente deve avviare il quiz dalla propria area riservata e questo crea un PIN numerico da inserire nella pagina kahoot.it assieme al proprio nome da parte di tutti gli studenti, che possono essere nello stesso laboratorio o in video conferenza. |
| <b>Verifica dei punti acquisiti</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Test a risposta multipla mediante una classe virtuale su piattaforma didattica multimediale</li> <li>- Realizzazione di una locandina con assegnate specifiche di formattazione che riporta la piramide alimentare</li> </ul>   |
| <b>Tic utilizzate</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verifica prerequisiti tramite piattaforma multimediale</li> <li>- Introduzione della lezione con filmati esplicativi proiettati tramite LIM</li> <li>- LIM in modalità lavagna e utilizzo di penne elettroniche</li> <li>- Consolidamento dei contenuti attraverso la piattaforma di apprendimento Kahoot!</li> <li>- Verifica finale degli apprendimenti tramite piattaforma didattica multimediale (Edmodo).</li> </ul>   |

Angrì 24/03/2020

A cura di  
Paola Amabile