



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA

“Enrico Mattei”

TECNICO ECONOMICO – LICEO SCIENTIFICO

LICEO DELLE SCIENZE UMANE - LICEO ECONOMICO-SOCIALE

Via delle Rimembranze, 26 – 40068 San Lazzaro di Savena BO

Tel. 051 464510 – 464545 – C.F. 92004600372 – Codice Univoco: UFRDH1

www.istitutomattei.bo.it - iis@istitutomattei.bo.it – bois017008@pec.istruzione.it

PROGRAMMAZIONE GRUPPO DISCIPLINARE

A.S.2026-2027

Materia	Informatica
Indirizzo scolastico	Tecnico – Biennio comune
Ore settimanali	2
Classi	Prime

Modulo/nuclei tematici	Contenuti/Conoscenze	Periodo Ore di lezione
Modulo 1 Hardware, software, algoritmo	L'elaboratore elettronico, hardware e software, componenti principali e periferiche Sistema operativo, software di base e software applicativo. Software proprietario e software libero L'algoritmo e le sue caratteristiche	Settembre – Ottobre 4
Modulo 2 Utilizzo di sistemi operativi e Google workspace	Introduzione al sistema operativo: tipi di interfaccia, desktop Gestione di file e cartelle (file system). Le finestre del sistema operativo Gestione posta elettronica	Ottobre 8
Modulo 3 Elaborazione testi	Introduzione all'elaborazione testi Interfaccia grafica software di elaborazione testi (Google Fogli, Microsoft Word)	Ottobre – Dicembre 16

	Gestione documento: funzioni principali, impostazione ed elaborazione della struttura del documento Inserimento/modifica/cancellazione di testo, anteprima e parametri di stampa, conversione in formato pdf. Inserimento elementi aggiuntivi: immagini, decorazioni, caselle di testo, collegamenti ipertestuali Inserimento elementi di intestazione: piè di pagina, intestazione, filigrana, simboli	
Modulo 4 Fogli di calcolo	Introduzione ai fogli di calcolo Sistema matriciale (celle) Inserimento, modifica, ordinamento, cancellazione dati. Operazioni su righe e colonne. Formato celle Inserimento ed utilizzo formule matematiche e statistiche Utilizzo funzioni: max, min, media, somma, mediana, moda, frequenza, indice, confronta, indice-confronta combinata, somma.se, media.se, conta.se, conta.valori, combinazioni funzioni, cerca.verticale, sinistra, destra, data Giochi in fogli di calcolo: Tris Grafici: creazione e personalizzazione grafici Analisi e discussione grafici	Gennaio – Marzo 20
Modulo 5 Introduzione alla programmazione con software grafici (e.g. Scratch!, Snap)	Introduzione alla programmazione grafica Ambiente Scratch! o Snap Disegni e ciclo Ripeti Struttura condizionale Ciclo Per sempre	Marzo – Giugno 18

Metodologie didattiche

Didattica laboratoriale

Lezione frontale

Flipped classroom

Cooperative learning

Necessity learning design

Peer-education

Strumenti didattici

Google workspace

Laboratorio di informatica

Appunti, *slide* ed esercitazioni

Materiale di riciclo (e.g. carta, cartone, componenti elettronici)

Trasversalmente ai moduli descritti verranno impiegati anche strumenti di preparazione di presentazioni (e.g. Canva, Google presentazioni, altro) per l'acquisizione delle conoscenze di base come struttura di una presentazione, creazione di presentazioni, temi e layout, collegamenti ipertestuali, pulsanti azione, animazioni e transizioni, visualizzazione ed esposizione.

Valutazione

Riconoscere i componenti hardware di un elaboratore elettronico

Distinguere software di sistema da software applicativo

Gestire file e cartelle in un sistema operativo

Scrivere, elaborare e formattare un testo

Creare un foglio di calcolo e utilizzare formule matematiche

Creare grafici in fogli di calcolo

Creare diapositive con software di presentazione

Scrivere codici semplici attraverso l'utilizzo della programmazione grafica