



I.S.I.S. "L. da Vinci – G.R. Carli- S. de Sandrinelli  
Dirigenza e Sede amministrativa via Paolo Veronese, 3 - 34144 Trieste - Tel. 040 309210 - 040 313565  
Sede di Via Armando Diaz, 20 - 34124 Trieste - Tel. 040 300744 - C.F. 80020660322  
e-mail: [tsis001002@istruzione.it](mailto:tsis001002@istruzione.it) - [tsis001002@pec.istruzione.it](mailto:tsis001002@pec.istruzione.it) - Sito web: [www.davincicarli.edu.it](http://www.davincicarli.edu.it)

## **A.S. 2022-2023 - CLASSE: 3^B - PROGRAMMA SVOLTO**

**DISCIPLINA: Informatica**

**INSEGNANTE: prof. Baldi Riccardo**

### **Obiettivi della disciplina in termini di competenze**

#### **Competenze da sviluppare**

- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici.
- Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- Inquadrare l'attività di marketing nel ciclo di vita dell'azienda e realizzare applicazioni con riferimento a specifici contesti e diverse politiche di mercato.

### **Moduli didattici realizzati**

#### **1. La rete delle reti**

- Le reti: definizione, classificazione e dispositivi trasmissivi.
- Protocolli e servizi in rete, indirizzi IP
- Tipologie di siti web (statici/dinamici. community), usabilità e figure professionali del Web.
- Gli aspetti tecnici di Internet
- I servizi di Internet
- Le applicazioni Web 2.0

#### **2. Siti Web**

- La comunicazione in azienda ed i media
- Progettazione e pubblicazione di un sito Web
- Creare un sito statico: il linguaggio HTML
- HTML: formattazione del testo e del paragrafo, commenti, elenchi puntati e numerati.
- HTML: Inserimento di tabelle, immagini, collegamenti ipertestuali (link).
- I CMS
- Realizzazione di un sito web tramite Google Sites.
- Il marketing online

#### **3. Codifica delle informazioni**

- Codifica delle informazioni: rappresentazione dei numeri in binario, ottale, esadecimale ed altre basi.
- Rappresentazione delle informazioni: codifica dei caratteri con ASCII ed UNICODE.
- Codifiche multimediali: immagini, video ed audio.

#### **4. Pensiero computazionale, algoritmi e strategie risolutive**

- Problemi e strategie risolutive
- Astrazione e modellizzazione di un problema
- Variabili e istruzioni

- Algoritmi: istruzioni e strutture di controllo
- Programmazione strutturata: le strutture di controllo. Sequenza e selezione (o scelta)
- Il costrutto iterativo (ciclo)
- Rappresentazione di algoritmi tramite diagrammi a blocchi (flowchart) ed utilizzo di draw.io (<https://app.diagrams.net>)

#### Educazione civica - Internet per il cittadino digitale (Servizi della PA).

- SPID
- PagoPA
- Firma Elettronica Qualificata
- Fascicolo Sanitario Elettronico
- mod.730 precompilato
- Fatturazione Elettronica
- PEC

Per le abilità si rimanda al curriculum per competenze di Istituto.

#### Mediazione didattica

Metodologie	Ambienti di apprendimento	Strumenti	Verifiche
Lezione frontale e partecipata Cooperative learning Flipped Classroom Problem solving Attività laboratoriale	Aula scolastica Laboratorio informatico	Computer Libri di testo Lavagna interattiva multimediale Risorse online Classroom	Prove scritte Verifiche orali Verifiche formative (questionari online)

#### Libri di testo adottati

Connessi in azienda (2° biennio AFM e RIM) - G.Gabbi, A.Morselli – Ed. Pearson.

Trieste, 7/06/2024

Firma del docente

Riccardo Baldi

---