

**Scuola secondaria di I grado Paritaria "Valsalice"
ANNO SCOLASTICO 2019/2020**

CLASSE 3^A SEZIONE B

**ALLEGATO ALLA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI MATEMATICA
– MODULO D'INFORMATICA –**

Prof. DUCHEMINO Riccardo

Ore di lezione previste: 2 h /settimana in presenza con

MATEMATICA

1. Introduzione

Per l'anno scolastico in corso, in compresenza con l'insegnante di matematica, è stato attivato lo svolgimento di un modulo d'informatica di circa 10 ore. L'organizzazione prevede la divisione della classe in due gruppi numericamente omogenei, che lavoreranno per un'ora con la titolare della cattedra di matematica per attività di recupero o potenziamento e per un'ora con lo scrivente per implementare le competenze informatiche (alla cui acquisizione concorrono, trasversalmente, tutti i docenti della classe).

2. Obiettivi di apprendimento

In estrema sintesi, sulla base delle competenze fin qui acquisite, obiettivi principali del modulo sono:

- Far maturare nuove competenze nelle TIC, particolarmente nell'uso di piattaforme, in maniera da agevolare gli studenti nello svolgimento delle prove INVALSI *computer based*, grazie ad una maggior capacità di gestire lo strumento informatico.
- Far acquisire dimestichezza nell'uso del *computer* come strumento di supporto allo studio ed al lavoro personale.
- Insegnare l'uso corretto delle fonti e della documentazione multimediale.
- Migliorare la scelta e la gestione dell'impostazione grafica, curando, in particolare, l'aspetto artistico e la leggibilità delle presentazioni multimediali a supporto dell'esposizione orale.

3. Attività culturali (Unità di apprendimento)

- **U.d.A. - 1** - Introduzione all'uso di *Google Suite for Education*.
- **U.d.A. - 2** - Esercitazioni sull'uso di *Excel* o *Fogli*: in particolare, approfondimento sull'uso delle formule matematiche e dei grafici; cura dell'aspetto estetico dei file eseguiti con tali *software*.
- **U.d.A. - 3** - Presentazioni: aspetto informatico e aspetto artistico:
 - *PowerPoint* o Presentazioni.
 - *Word* o Documenti.
 - *Padlet*.
 - *Prezi*.
 - *Sites* (creazioni di siti *Web*).
 - *Draw.io* (mappe concettuali).
- **U.d.A. - 4** - Assistenza e correzione, durante le esercitazioni, nella creazione di presentazioni per varie discipline o per l'esame di stato.

4. Metodi e strumenti

Uso del laboratorio d'informatica e della piattaforma *Google Suite for education*. Saranno limitate al massimo le spiegazioni teoriche per privilegiare il metodo di apprendimento pratico nell'uso dei programmi attraverso la proposta di esercizi e di attività mirate o come supporto all'esecuzione di consegne e lavori di varie discipline.

5. Verifiche e Valutazioni

La valutazione degli apprendimenti si baserà essenzialmente su tre elementi:

- 1) il monitoraggio attento delle attività svolte in classe, sia sotto il profilo dell'attenzione e dell'impegno dimostrati sia sotto quello dei prodotti realizzati;

- 2) l'implementazione delle competenze maturate nella gestione dello strumento e della familiarità nell'uso del *computer* a supporto del lavoro scolastico;
- 3) l'analisi delle presentazioni, dei siti o degli altri lavori prodotti.

L'esito dei monitoraggi e delle osservazioni sarà tradotto, per ogni quadrimestre, in un voto in decimi che verrà fornito all'insegnante di matematica come elemento da far confluire nella propria valutazione.

Torino, 30 ottobre 2019

Prof. Riccardo Duchemino