


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Anno scolastico **2025/26**
Materia **INFORMATICA, TI, STA, SISTEMI e RETI, TPSIT, GPOI, TELECOMUNICAZIONI**
Coordinatore **Botti Antonella**

A. MEMBRI DEL COORDINAMENTO DI MATERIA

NOMINATIVO DEI DOCENTI	CLASSI
Botti Antonella	1BLSA, 1CLSA, 5AINF (SIS), 5EINF (SIS)
Caminiti Maria Teresa	1AITI (TI), 1BITI (TI), 1CITI (TI), 1DITI (TI), 5ALSA, 5CLSA, 5DLSAM
D'Alberti Pieranna	2AITI (STA), 2BITI (STA), 4BINF (INFO), 5BINF (INFO)
Foglia Alessandro	3AINF (INFO), 3BINF (TPSIT), 4AINF (TPSIT), 5AINF (INFO)
Ielapi Giovanni	5AINF (TPSIT), 5BINF (INFO, SIS, TPSIT), 5EINF (INFO, SIS, TPSIT)
Lucarelli Michele	4ALSA, 5BLSA, 5BINF (GPOI, TPSIT), 5EINF (GPOI, TPSIT)
Muscarella Antonia	1ALSA, 1ELSA, 3ALSA, 3BLSA, 3BINF (INFO), 5BINF (SIS)
Scafidi Francesco	3CLSA, 3DLSAM, 4AINF (SIS), 4BINF (SIS), 5EINF (INFO)
Zacheo Pasquale Vittorio	2CLSA, 3AINF (TPSIT), 4AINF (INFO), 5AINF (GPOI, TPSIT)
ITP Diglione Luca	3AINF (INFO), 3BINF (INFO), 4AINF (SIS), 4BINF (SIS), 5AINF (INFO, SIS), 5EINF (GPOI)


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

ITP Fortarezza Francesco (10 ore)	1AITI (TI), 1BITI (TI), 1CITI (TI), 1DITI (TI), 3AINF (SIS)
ITP Ielapi Giovanni	5AINF (TPSIT), 5BINF (INFO, SIS, TPSIT), 5EINF (INFO, SIS, TPSIT)
Follo Pio (Telecomunicazioni+Info)	3AINF (SIS), 3BINF (SIS), 4BLSA, 4CLSA, 4BINF (TELECOM), 4AINF (TELECOM)
Fratini Serafide Marco	1DLSAM, 2ALSAM, 2BLSA, 2DLSAM, 4DLSAM, 4BINF (TPSIT)
TELECOM (6 ore)	3AINF (TELECOM), 3BINF (TELECOM)
ITP INFO 1	3BINF (TPSIT), 4AINF (INFO, TPSIT), 4BINF (INFO, TPSIT), 5AINF (GPOI), 5BINF (GPOI)
ITP D'Anna Mattia	3BINF, 4AINF, 4BINF
(ITP Telecom)	3AINF

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

PROGRAMMAZIONI PER CLASSE E GRIGLIA DI VALUTAZIONE


ITI	LICEO
ITI- TECNOLOGIE INFORMATICHE: <u>I</u>	LSA - INFORMATICA: <u>I</u> . <u>II</u>
ITI- SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE: <u>II</u>	LSAM - INFORMATICA: <u>I</u> . <u>II</u>
ITI- INFORMATICA: <u>III</u> <u>IV</u> . <u>V</u>	LSA/LSAM - INFORMATICA: <u>III</u> . <u>IV</u> . <u>V</u>
ITI- SISTEMI E RETI: <u>III</u> . <u>IV</u> . <u>V</u>	
ITI- TPSIT: <u>III</u> . <u>IV</u> . <u>V</u>	
ITI- TELECOMUNICAZIONI: <u>III</u> . <u>IV</u>	
ITI GPOI: <u>V</u>	

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

B. PERCORSO DI APPRENDIMENTO COMUNE PER CLASSI OMOGENEE

Classe I ITI: Tecnologie Informatiche

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Informazioni, dati e loro codifica	16 + 4 rec	I	1	1	
2. Normativa sulla sicurezza sul luogo di lavoro*	2 + 1 rec	I		1	
3. Architettura e componenti di un computer	11 + 2 rec	I		1	1
4. Funzionalità e caratteristiche dei sistemi operativi	14 + 4 rec	I e II			1
5. Foglio elettronico (ICDL)	16 + 5 rec	I e II			1
6. Word e Stampa a Unione (ICDL)	4 + 2 rec	II			1
7. HTML 5 e fogli di stile (CSS)	16 + 2 rec	II			1

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 1 Informazioni, dati e loro codifica

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> I sistemi di numerazione binaria ed esadecimale, conversioni numeriche Codici alfanumerici: codici ASCII e Unicode 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i principi di funzionamento di un sistema di elaborazione i principali sistemi di numerazione le tecniche di conversione dei dati numerici ed alfanumerici 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> operare con dati numerici in forma binaria ed esadecimale effettuare la codifica numerica e alfanumerica

Modulo n. 2 Normativa sulla sicurezza sul luogo di lavoro *

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


<ul style="list-style-type: none"> * Normativa sulla sicurezza sul luogo di lavoro 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> I principali riferimenti normativi sulla sicurezza sul luogo di lavoro I rischi derivanti dal lavoro da VDT 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere un luogo di lavoro sicuro
---	--	---

Modulo n. 3 Architettura e componenti di un computer

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> L'unità centrale: la motherboard, l'organizzazione delle memorie, struttura e caratteristiche del processore, i processori della famiglia Intel. Le periferiche: porte di comunicazione, installazione di dispositivi e risorse di sistema, memorie di massa, dispositivi di input e di output 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i componenti e le caratteristiche fondamentali di un microprocessore generico. i componenti di un sistema di elaborazione e come essi si interfacciano 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> analizzare e valutare le caratteristiche principali di un processore * interfacciare la CPU con le periferiche di un sistema di elaborazione

Modulo n. 4 Funzionalità e caratteristiche dei Sistemi Operativi


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> Struttura a strati di un Sistema Operativo Compiti di un sistema operativo; Shell: <ul style="list-style-type: none"> Muoversi nell'alberatura del file system Creare, rinominare ed eliminare file e cartelle Creare un file di testo Meccanismi e sistemi di protezione; il concetto di modello concorrente Installazione del sistema operativo (formattazione fisica dell'HD, partizionamento, formattazione logica). Bootstrap del sistema Classificazione dei sistemi operativi I processi; stati di un processo; immagine di un processo; protezione del sistema 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i concetti di processo e di risorsa i diversi paradigmi di interazione fra processi le fasi preparatorie all'installazione di un sistema operativo i tipi diversi di sistema operativo il concetto di processo e di avanzamento di un processo 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> di esaminare le informazioni relative all'esecuzione dei processi
--	--	---

Modulo n. 5 Il Foglio Elettronico

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco * gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Comandi per la gestione dei fogli di calcolo Operazioni di selezione, copia e spostamento I riferimenti alle celle I comandi per il formato dei dati 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i concetti fondamentali dei fogli di calcolo le funzioni principali i vari tipi di grafici 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> impostare le formule in un foglio elettronico costruire un grafico nei vari formati

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • La stampa del foglio di lavoro • Le funzioni di uso comune • Ordinamento dei dati • Grafici statistici 		
---	--	--

Modulo n. 6 Word e Stampa a Unione (ICDL)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Comandi per la gestione dei word processor Operazioni di selezione, copia e spostamento Liste puntate I comandi per il formato dei caratteri La stampa di un documento Inserimento e gestione di tabelle Ordinamento dei dati Stampa a Unione	Conosce gli elementi fondamentali di un elaboratore di testi	Sa impostare le funzionalità di un elaboratore di testi

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 7 HTML5 e i fogli di stile (CSS)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco * gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del linguaggio HTML5 • Inserimento di immagini e link nelle pagine .html • * Formattazione di testo mediante l'utilizzo dei fogli di stile (CSS) 	Conosce: i tag HTML5 che: <ul style="list-style-type: none"> • definiscono la struttura di base di una pagina web • consentono di arricchire le pagine web con immagini e di collegarle fra loro * i principali attributi di stile CSS per formattare il testo delle pagine web	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • predisporre le pagine di un sito, opportunamente collegate, anche ricercando nel web immagini e contenuti • * utilizzare le conoscenze dei tag HTML5 e CSS per progettare un sito web

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe II ITI: Scienze e Tecnologie Applicate

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II</i> <i>quadrimestre</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Problem Solving; Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni	31 + 7 rec	I	1	1	
2. Introduzione al coding e generalità sui linguaggi di programmazione	37 + 7 rec	I-II	1	1	3
3. Web, Internet, Network Security - Online Essential	4 + 1 rec	II		1	
4. Strumenti di Presentazione (ICDL)	8 + 2 rec				


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 1 Fasi risolutive di un problema, loro rappresentazioni

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco * gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Algoritmo risolutore=dati+istruzioni ▪ Tipologia di dati (variabili e costanti) ▪ Tipologia di istruzioni (operative, decisionali) ▪ Strutture di controllo (sequenziali, condizionali, iterative) ▪ La rappresentazione di algoritmi attraverso flow-chart e pseudocodifica 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ▪ il concetto di algoritmo ▪ la differenza tra variabili e costanti ▪ le strutture di controllo (sequenziale, condizionale, iterativa) ed istruzioni relative ▪ gli schemi della progettazione di algoritmi mediante flow-chart ▪ le parole chiave utilizzate nella pseudocodifica 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ▪ progettare algoritmi mediante strutture di controllo ▪ documentare gli algoritmi prodotti ▪ eseguire test e correggere algoritmi ▪ rappresentare un algoritmo mediante flow-chart e/o pseudocodifica ▪ passare da una forma di rappresentazione all'altra

Modulo n.2 Introduzione al coding: generalità sui linguaggi di programmazione


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco * gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Dall'algoritmo al programma <ul style="list-style-type: none"> Analisi (richiami alla definizione del problema, algoritmo per la soluzione del problema) Programmazione <ul style="list-style-type: none"> Codifica Debugging Linguaggi <ul style="list-style-type: none"> Lessico, sintassi, semantica Portabilità, leggibilità, manutenibilità Classificazioni Dal sorgente all'eseguibile: interpreti e compilatori 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le fasi di programmazione le classificazioni dei linguaggi le caratteristiche di compilatori ed interpreti le principali istruzioni Java per: <ul style="list-style-type: none"> Acquisizione dati da tastiera Output a video Strutture di controllo (sequenziali, condizionali, iterative) 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> identificare il ruolo di compilatori ed interpreti e il codice rilasciato da entrambi scrivere semplici programmi Java
--	--	---

Modulo n.3 Web, Internet, Network Security - Online Essential

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco * gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Internet e il WWW <ul style="list-style-type: none"> Navigazione sul web: browser e motori di ricerca Informatica mobile Principali servizi offerti dal web Normativa sulla privacy e diritto di autore 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> World Wide Web 1.0, 2.0, 3.0 e 4.0 alcuni fra i browser più diffusi le principali normative che regolamentano privacy e diritto d'autore 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> consultare un motore di ricerca per effettuare interrogazioni distinguere fra i principali aggressori di un sistema di elaborazione in rete, siano essi umani, sia software specifici individuare le possibili modalità di difesa

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


Minacce e pericoli in rete <ul style="list-style-type: none"> Aggressori umani: hacker, cracker Codice maligno e pericoli in rete Prevenzione e difesa 	<ul style="list-style-type: none"> le principali modalità con cui si possano presentare e diffondere le minacce e i pericoli in rete 	
--	---	--

ICDL Modulo 4 - Strumenti di presentazione (ICDL)


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Lavorare con le presentazioni e salvarle in formati di file diversi Inserire, modificare e formattare il testo nelle presentazioni Inserire e modificare figure, immagini e disegni Applicare effetti di animazione e transizioni alle presentazioni	Conosce i concetti fondamentali degli strumenti di presentazione Conosce le funzioni principali Conosce i vari tipi di layout	Sa creare una presentazione con immagini ed effetti di transizione

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


COMPETENZE da raggiungere nel primo biennio del corso di studi <i>(obbligatorio)</i>	
Disciplinari <i>(obbligatorio)</i>	Trasversali <i>(non modificabile dai coordinatori materia)</i>
Architettura di un sistema di elaborazione <ul style="list-style-type: none"> Comprendere cosa è l'hardware, conoscere i fattori che influiscono sulle prestazioni di un computer e sapere cosa sono le periferiche. Comprendere cosa è il software e fornire esempi di applicazioni di uso comune e di sistemi operativi. Comprendere come vengono utilizzate le reti informatiche e conoscere le diverse modalità di collegamento a Internet. Sistemi Operativi <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le funzioni principali del sistema operativo, incluse la modifica delle impostazioni principali e l'utilizzo delle funzionalità di Guida in linea. Operare efficacemente nell'ambiente di desktop e utilizzare un ambiente grafico Conoscere i concetti principali della gestione dei file ed essere in grado di organizzare in modo efficace i file e le cartelle in modo che siano semplici da identificare e trovare Utilizzare programmi per comprimere ed estrarre file di grandi dimensioni e utilizzare un software antivirus per proteggere il computer dai virus 	COMPETENZE COGNITIVE Comprendere <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato di un testo Sapersi concentrare sulla lettura (trovare le strategie metodologiche e motivazionali per..) Utilizzare ogni strumento utile alla comprensione (dizionario, chiedere aiuto, individuare parole-chiave, costruire mappe) Riconoscere la questione posta Rappresentare <ul style="list-style-type: none"> Riferire ciò che viene appreso Utilizzo di un linguaggio appropriato <i>(anche in funzione di ciò che voglio esprimere: concetti, emozioni, etc.)</i> Coerenza logica (argomentazione) Pertinenza della risposta Rielaborare <ul style="list-style-type: none"> Operare sintesi Risolvere problemi Reperire informazioni e riconoscere l'autorevolezza delle fonti

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Dimostrare la capacità di utilizzare dei semplici strumenti di elaborazione testi e di gestione stampe disponibili nel sistema operativo <p>Foglio Elettronico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare con i fogli elettronici e salvarli in diversi formati • Inserire dati nelle celle e applicare modalità appropriate per creare elenchi • Selezionare, riordinare e copiare, spostare ed eliminare i dati • Modificare righe e colonne in un foglio elettronico. Copiare, spostare, eliminare e cambiare nome ai fogli di calcolo in modo appropriato • Creare formule matematiche e logiche utilizzando funzioni standard del programma • Applicare modalità appropriate per la creazione delle formule ed essere in grado di riconoscere i codici di errore nelle formule. • Formattare numeri e contenuto testuale in un foglio di calcolo • Scegliere, creare e formattare grafici per trasmettere informazioni in modo significativo. • Modificare le impostazioni di pagina di un foglio di calcolo e controllare e correggere errori nel contenuto prima della stampa finale. <p>Navigazione web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cosa è Internet e quali sono i principali termini ad essa associati • Capire come è strutturato l'indirizzo di un sito web. Identificare i tipi più comuni di domini, quali geografici, aziendali (.org, .edu, .com, .gov) • Eseguire comuni operazioni di navigazione sul web, incluse eventuali modifiche alle impostazioni del browser 	<p>COMPETENZE RELAZIONALI</p> <p>Comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disporsi ad ascoltare (imparare a prestare attenzione) • Trasmettere con chiarezza un messaggio • Utilizzare un registro comunicativo adeguato al contesto <p>Partecipare e collaborare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire comprendendo e rispettando i diversi punti di vista • Gestire la conflittualità • Riconoscere e rispettare i diritti degli altri <p>Agire in modo autonomo e responsabile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi inserire in modo propositivo e consapevole nella vita sociale • Riconoscere i propri limiti e quelli altrui
---	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere fra i principali aggressori di un sistema di elaborazione in rete, siano essi umani, sia software specifici; individuare le possibili modalità di difesa • Consultare un motore di ricerca per effettuare interrogazioni • Salvare pagine web e scaricare file dalla rete. Copiare il contenuto di pagine web in un documento <p>Linguaggi per il web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare siti web utilizzando i tag HTML5 e i fogli di stile CSS, inserendo immagini e link nelle pagine .html <p>Problem Solving e Approccio algoritmico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definire ed identificare la presenza di un problema, distinguere i dati essenziali, elaborare una serie di soluzioni in forma algoritmica, compiere scelte razionali tra le soluzioni alternative, fornire una adeguata documentazione • Progettare algoritmi mediante strutture di controllo, eseguire test e correggerli • Rappresentare algoritmi mediante flow-chart e/o pseudocodifica <p>ALTRE COMPETENZE TRASVERSALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro • Mantenere in ordine e in efficienza le attrezzature, la strumentazione e la documentazione affidata 	
--	--

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere cosa sono le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) e fornire esempi della loro applicazione pratica nella vita quotidiana ▪ Riconoscere importanti problematiche legali relative al diritto di riproduzione (copyright) e alla protezione dei dati associate all'impiego dei computer 	
---	--

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


Classe III INF: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
Paradigma Object Oriented: Programming in Java - Le basi della programmazione	45+9 rec	I	1	1	1
Paradigma Object Oriented: Programming in Java - Eccezioni, Array, Stringhe	35+7 rec	I	1		2
Paradigma Object Oriented: Analysis and Design	25+5 rec	II		1	1
Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Classi e Oggetti	60+12 rec	II	1		2

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


Modulo n.1 Paradigma Object Oriented: Programming in Java - Le basi della programmazione

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Paradigmi di programmazione (Imperativo, Logico, Funzionale, Orientato ad oggetti) Produzione del software ed evoluzione dei Linguaggi (di basso livello, di alto livello, orientati agli oggetti) Compilatori ed interpreti Generalità sull'ambiente di programmazione Struttura dei programmi Java Identificatori Variabili e costanti Tipi di dato, casting Gestione dell'I/O Gestione delle strutture di controllo (sequenza, selezione, iterazione) 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le nozioni fondamentali per distinguere tra linguaggio compilato e linguaggio interpretato i concetti di macchina reale e macchina virtuale il concetto di codice intermedio la struttura di base di un'applicazione Java la differenza tra tipi di dato primitivi e reference le principali strutture di controllo 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> distinguere i paradigmi di programmazione approntare l'ambiente di sviluppo in Java compilare ed eseguire un programma Java avvalersi di alcuni package impostare un semplice programma principale scrivere espressioni con operandi e operatori operare con operatori polimorfi riconoscere e applicare la precedenza tra operatori leggere gli input e visualizzare gli output di un'applicazione a console utilizzare i costrutti di gestione delle eccezioni

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.2 Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Array, Stringhe, Eccezioni

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Array <ul style="list-style-type: none"> dichiarazione, creazione algoritmi di ordinamento e ricerca (binaria, completa) Stringhe: creazione e utilizzo; classi predefinite (String, StringBuffer, StringTokenizer) Gestione delle eccezioni 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> la sintassi per gestire array le modalità di ordinamento, ricerca binaria e completa in un array i principali metodi per la gestione delle stringhe il concetto di eccezione 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> utilizzare le principali strutture di controllo gestire i dati secondo una struttura di tipo array gestire stringhe utilizzare i costrutti di gestione delle eccezioni

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 3 Paradigma Object Oriented: Analysis e Design

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Fondamenta di un linguaggio per la modellizzazione dei dati (UML) Individuazione delle classi Astrazione di dati e metodi Gli oggetti e l'incapsulamento dei dati 	<ul style="list-style-type: none"> schemi fondamentali UML concetti di classe, oggetto, istanza, attributo, metodo differenza tra variabile istanza e variabile locale concetto di stato di un oggetto meccanismi di interazione fra oggetti concetto di incapsulamento e information hiding 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> individuare e descrivere una classe di oggetti mediante UML individuare attributi e metodi di una classe di oggetti impostare in pseudocodifica un semplice programma principale a oggetti

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.4 Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Classi e Oggetti

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Classi: definizione, organizzazione, dichiarazione Classi pubbliche, astratte, istanziabili (definizione, implementazione) Oggetti: dichiarazione, creazione, messaggi tra oggetti Metodi: di classe, di istanza Modificatori di visibilità Costruttori: caratteristiche e utilizzo 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> la sintassi per creare classi Java i modificatori di visibilità applicati alle classi, ai metodi, agli oggetti la sintassi per gestire oggetti Java la sintassi per implementare metodi Java la differenza tra metodi e costruttori 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> implementare una classe Java distinguere tra classi pubbliche, istanziabili e astratte distinguere tra i modificatori di visibilità implementare metodi e costruttori scrivere applicazioni Java come insieme di più classi scrivere codice Java per la creazione di oggetti

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe IV INF: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Strutture di dati e loro progettazione	24 + 6 rec	I	1	-	1
2. Strutture dati e loro implementazione in linguaggio Java	16 + 4 rec	II	1	-	1
3. Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Relazioni tra classi	17 + 7 rec	I	1	-	1
4. Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Array dinamici, File	12 + 3 rec	I-II	1	-	1
5. Paradigma Object Oriented: Programming in Java – GUI e applet. Applicazioni per l'informatica mobile (*)	89 + 20 rec	II	1	-	1

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.1 Strutture di dati e loro progettazione


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Collegamento di dati mediante puntatori Strutture di dati Lineari <ul style="list-style-type: none"> Liste concatenate e loro gestione Le politiche FIFO (code) e LIFO (pile) Strutture di dati Non Lineari: <ul style="list-style-type: none"> Alberi Alberi Binari (BT) Alberi Binari di Ricerca (BST) Grafi 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> la modalità di collegare oggetti in memoria centrale attraverso variabili di tipo puntatore le strategie per allocare/deallocare dinamicamente la memoria il vantaggio nell'utilizzo di strutture dinamiche di dati le modalità di inserimento, cancellazione, visita, ricerca di dati in strutture Lineari e Non Lineari 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> allocare dinamicamente la memoria scegliere la struttura logica più idonea a rappresentare organizzazioni di dati complesse impostare semplici algoritmi di ricerca/inserimento/cancellazione di dati in strutture dinamiche

Modulo n.2 Strutture di dati e loro implementazione in linguaggio Java

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
I puntatori: <ul style="list-style-type: none"> Dichiarazione 	Conosce:	È in grado di:

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Puntamento • L'indirizzione • Classe Nodo (personalizzata) • Lista (personalizzata) • Generics • LinkedList*, HashMap* 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i concetti di strutture dati fondamentali (array dinamici, liste, pile, code) e le loro caratteristiche. • Conosce algoritmi di base per operazioni su strutture dati dinamiche (inserimento, eliminazione, ricerca). • Conosce i generics e come vengono utilizzati per creare classi e metodi che possono operare su diversi tipi di dati pur mantenendo la sicurezza del tipo. • Conoscere la sintassi dei generics (<T>, <E>, ecc.) e le loro restrizioni, come i bounded generics (<T extends Comparable<T>>). • Comprendere come le liste dinamiche gestiscono la memoria rispetto agli array statici. • Conoscenza degli alberi binari, alberi bilanciati, alberi binari di ricerca (BST). • Comprendere l'uso della ricorsione in strutture come alberi, e come gli algoritmi di divide et impera si applicano a queste strutture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper implementare una classe Nodo che contiene un valore e un riferimento al nodo successivo. • implementare le strutture logiche idonee a rappresentare organizzazioni di dati complesse • gestire operazioni di ricerca, inserimento, cancellazione di dati in strutture dinamiche • Saper analizzare e risolvere problemi relativi alla gestione delle liste concatenate e identificare la migliore strategia per l'implementazione. • Di progettare e implementare una lista dinamica usando generics, creando nodi che possono contenere dati di qualsiasi tipo. • Capacità di navigare strutture come alberi usando metodi iterativi e ricorsivi • Utilizzare e adattare strutture dati dinamiche fornite dalle librerie standard di Java
---	--	--

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3 Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Relazioni tra classi

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
La relazione di dipendenza tra classi <ul style="list-style-type: none"> • Rel. di Aggregazione • Rel. di Composizione • Rel. di Ereditarietà Polimorfismo e binding dinamico Overloading e Overriding Metodi e classi astratte Interfacce e relazione di implementazione La catena dei costruttori in Java	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le peculiarità della relazione di ereditarietà fra classi • l'effetto dell'invocazione di un metodo da parte di un oggetto appartenente ad una specifica classe • il modo in cui agisce l'overloading e l'overriding di metodi • le garanzie offerte dall'utilizzo di classi astratte • le opportunità offerte dal meccanismo delle interfacce 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • implementare gerarchie di classi • scrivere metodi polimorfi • ovviare, mediante interfacce, al limite dell'ereditarietà singola in Java • gestire altre forme di cooperazione associativa

Modulo n.4 Paradigma Object Oriented: Programming in Java – Array dinamici, File


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Array dinamici <ul style="list-style-type: none"> La classe ArrayList Gestione automatica della memoria Gli stream e la gestione dei file (se non affrontati in terza) <ul style="list-style-type: none"> Concetto di flusso Concatenazione di flussi Operazioni generali sui file: apertura, elaborazione (lettura, scrittura), chiusura Creazione, scrittura e lettura di file di testo File strutturati 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> i meccanismi di gestione di array dinamici mediante la classe ArrayList le tecniche per la gestione di file di testo e strutturati (se non affrontate in terza) 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di implementare array dinamici mediante classi predefinite Sa implementare le operazioni per la gestione dei file Sa utilizzare le istruzioni appropriate di lettura e scrittura a seconda del tipo di file (se non affrontate in terza)
---	--	---

Modulo n. 5 Paradigma Object Oriented: Programming in Java – GUI e applet. Applicazioni per l'informatica mobile (*)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Eventi e Interfacce Utente Grafiche <ul style="list-style-type: none"> La programmazione guidata dagli eventi Gestione degli eventi Oggetto GUI Componenti e contenitori delle GUI Creazione ed utilizzo dei contenitori standard (frame, panel, canvas) 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> il significato essenziale del paradigma event-driven il concetto di oggetto GUI il concetto di gerarchia di oggetti GUI il concetto di Layout Video il concetto di applet 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> operare con i contenitori e con i componenti di una GUI inserire oggetti GUI all'interno di contenitori creare gerarchie di oggetti GUI disporre oggetti GUI a video realizzare semplici applet


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> Creazione ed utilizzo dei componenti standard (label,button,textfile, textarea,checkbox) Disposizione degli oggetti all'interno dei contenitori <p>Applicazioni per l'informatica mobile *</p> <ul style="list-style-type: none"> progettare applicazioni per dispositivi mobili basati sul sistema operativo Android utilizzare l'ambiente di sviluppo delle applicazioni per realizzare progetti di informatica mobile collaudare i progetti con un emulatore di dispositivi conoscere i passi per pubblicare le applicazioni sullo store per Android 	<ul style="list-style-type: none"> i metodi di apertura di pagine web da un'applet <p>Informatica mobile *</p> <ul style="list-style-type: none"> Dispositivi con touchscreen Sistema operativo Android <p>Apps *</p> <ul style="list-style-type: none"> Ambiente di sviluppo Emulatori di dispositivi Fasi di sviluppo di un'applicazione Il file manifest Le componenti grafiche dell'interfaccia Localizzazione del software Le activity e distribuzione dell'applicazione 	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere i gesti con un touchscreen installare il kit di sviluppo di Android riconoscere gli elementi di base dell'interfaccia Android creare gli emulatori di dispositivi creare una semplice app scrivere il contenuto di un file manifest progettare l'interfaccia dell'applicazione eseguire il test e il debug usare le applicazioni di esempio del SDK creare risorse alternative per lingue diverse utilizzare le activity nell'applicazione scrivere il codice per avviare una telefonata pubblicare l'applicazione in uno store
---	---	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe V INF: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di</i> <i>recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Archiviazione di dati	25+5 rec	I		1	1
2. Relational Data Base Management System (MySQL e XAMPP)	25+5 rec	I			1
3. Data Base Relazionali: progettazione e normalizzazione	25+5 rec	I	2		
4. Data Base Distribuiti e architettura Client-Server	8+2 rec	I		1	
5. Sicurezza Informatica	12+3 rec	II		1	
6. Gestione di Data Base Relazionali mediante linguaggio SQL	27+6 rec	I-II	2	1	3
7. Gestione degli archivi e dei Data Base con PHP	40+10 rec	I-II			

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.1 Archiviazione di dati

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Nozioni di base <ul style="list-style-type: none"> richiami sui concetti di memoria (principale, secondaria) concetto di archivio, file, record, campo, chiave (primaria, secondaria, candidata) Dispositivi di memorizzazione secondaria <ul style="list-style-type: none"> a nastro magnetico a disco magnetico Organizzazione di file ad accesso diretto <ul style="list-style-type: none"> primaria: sorted, heap, hash secondaria: indici ad un livello (primari, secondari, cluster) 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le caratteristiche e i vantaggi di alcuni dispositivi di memorizzazione secondaria le principali modalità di organizzazione dei dati per archivi classici le problematiche legate alla gestione di banche dati 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> operare una scelta corretta nell'utilizzo di dispositivi di memorizzazione secondaria distinguere le organizzazioni dei dati in un file

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 2 Relational Data Base Management System (MySQL e XAMPP)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
A - Principali compiti (moduli) di gestione di un RDBMS: <ul style="list-style-type: none"> ▪ sicurezza negli accessi ▪ transazioni ▪ concorrenza ▪ salvataggio e recupero dei dati ▪ query B - Componenti fondamentali di un DB relazionale <ul style="list-style-type: none"> ▪ Campi ▪ Tuple ▪ Tabelle, espresse in forma intensionale ed estensionale <ul style="list-style-type: none"> ▪ Creazione di elementi di un DB relazionale ▪ Interrogazione della base di dati ▪ I DBMS Relazionali (MySQL, XAMPP) 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ▪ le tecniche e gli strumenti per realizzare gli oggetti fondamentali che compongono un DB relazionale 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ▪ gestire, utilizzando un tool appropriato, gli elementi di base per la creazione di un DB ▪ di inserire elementi ▪ di effettuare interrogazioni anche complesse ▪ creare DB relazionali da uno schema logico tramite (MySQL, XAMPP)

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3 Data Base Relazionali: progettazione e normalizzazione

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Utenti e linguaggi per la definizione e manipolazione dei dati Progettazione concettuale: modello Entità-Relazioni Attributi e domini, vincoli di cardinalità, identificatori Gerarchie di generalizzazione, copertura delle generalizzazioni Ristrutturazione di uno schema concettuale Progettazione logica: traduzione verso il modello relazionale <ul style="list-style-type: none"> Teoria della Normalizzazione dei dati (1NF-2NF-3NF-BCNF) Operazioni del modello relazionale <ul style="list-style-type: none"> UPDATES: anomalie nella modifica dei dati (INSERT, DELETE, UPDATE) RETRIEVALS: Selezione, Proiezione, Congiunzione 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le problematiche legate ai DB, oltre che gli aspetti organizzativi ed applicativi degli ambienti in cui i DB vengono collocati gli elementi di uno schema concettuale (E/R) dei dati: entità, relazioni, attributi, cardinalità le caratteristiche e i vantaggi dell'utilizzo di uno schema logico di tipo relazionale 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> distinguere gli aspetti che caratterizzano un DB rispetto agli archivi tradizionali analizzare sia gli aspetti concettuali, logici, fisici, di sicurezza ed integrità dei dati costruire il modello concettuale E/R derivare un modello logico di organizzazione dei dati, nel rispetto delle forme di normalizzazione (1NF-2NF-3NF-BCNF) rappresentare una situazione reale complessa in un modello logico derivato dallo schema concettuale

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.4 Data Base Distribuiti e architettura Client-Server

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione delle architetture di riferimento con riferimento a quella Client-Server • Sistemi centralizzati e decentrati • Distribuzione in rete dei dati di un DataBase • Condivisione di un DataBase in Client/Server Environment • Frammentazione e replica delle tabelle • Applicazioni in rete: la tecnica transazionale • Proprietà delle transazioni (A C I D) • Integrità dei dati in caso di: <ul style="list-style-type: none"> - malfunzionamento hw/sw - accesso concorrente 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le caratteristiche di un DB in rete e le opportunità offerte da tale impostazione • le architetture di riferimento • le caratteristiche della tecnica transazionale 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • distinguere le caratteristiche di un DB in rete e di delinearne un possibile disegno • progettare una distribuzione di dati mediante frammentazione o replica di tabelle • riconoscere la modalità di preservazione dei dati in caso di malfunzionamenti o accesso concorrente • progettare secondo tecnica transazionale


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 5 Sicurezza Informatica

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Introduzione alla sicurezza delle informazioni Autenticazione e controllo degli accessi Infrastrutture a chiavi pubbliche (PKI) 	Conosce i Principi fondamentali legati ai concetti di: <ul style="list-style-type: none"> bene, danno, rischio, impatto disponibilità, confidenzialità, autenticità, integrità, non ripudio 	È in grado di: <ul style="list-style-type: none"> comprendere il contesto d'uso della crittografia in ambiente Internet

Modulo n. 6 Gestione di Data Base Relazionali mediante linguaggio SQL

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Comandi DDL <ul style="list-style-type: none"> vincoli di colonna, di tabella creazione /eliminazione di tabelle aggiunta/eliminazione di colonne in una tabella creazione di viste logiche diritti di accesso ai dati: comandi per la sicurezza Grant, Revoke 	Conosce in modo significativo le istruzioni del linguaggio SQL per: <ul style="list-style-type: none"> creare strutture interrogare una base di dati correlare strutture logiche 	È in grado di operare autonomamente con il linguaggio SQL per: <ul style="list-style-type: none"> creare e correlare tabelle selezionare informazioni eseguire interrogazioni

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Comandi DML <ul style="list-style-type: none"> ▪ Updates: inserimento/eliminazione/aggiornamento di dati in una tabella) ▪ Retrievals: la selezione delle informazioni in base a clausole ▪ Forme di interrogazione <u>semplici</u> <ul style="list-style-type: none"> - Il comando SELECT - Le clausole (FROM, WHERE, ORDER BY, GROUP BY, HAVING) ▪ Forme di interrogazione <u>complesse</u> ▪ Funzioni ed espressioni (avg, count, max, min, sum) ▪ Subquery (semplici, nidificate) Join: Modalità di correlazione tra le tabelle <ul style="list-style-type: none"> - Inner (Equi, Natural) - Outer (Full, Right, Left); Self 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ creare viste logiche in relazione ai diritti di accesso concessi o revocati per ciascun utente ▪ utilizzare le utilities di MySql (ACCESS, XAMPP) per eseguire le istruzioni SQL
---	--	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 7 Gestione degli archivi e dei Data Base in Java con PHP

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Classi per la gestione dei Data Base in Java con JDBC <ul style="list-style-type: none"> ▪ Connection ▪ DriverManager ▪ Statement ▪ ResultSet 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ▪ le caratteristiche del linguaggio Java: <ul style="list-style-type: none"> - per gestire DB - per integrarne le funzionalità mediante istruzioni in linguaggio SQL ▪ le caratteristiche e le problematiche di un'architettura Web-Tier a 2 e 3 livelli ▪ la struttura del protocollo HTTP/HTTPS ▪ le soluzioni Java per applicazioni web-based 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa operare in ambiente NetBeans per realizzare applicazioni web-based che si integrino con un RDBMS

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe III INF: Sistemi e reti

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) Titolo	DURATA <i>indicare le ore</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Il sistema di elaborazione	14 + 2 rec	I	1	1	
2. L'avvio del computer	12 + 2 rec	I	1		
3. Il microprocessore	14 + 4 rec	I	1		
4. Le basi della comunicazione in rete	16 + 4 rec	I e II	1	1	
5. La tecnologia delle reti	16 + 4 rec	II	1		
6. Le reti locali, metropolitane e geografiche	10 + 2 rec	II	1		
7. Certificazione Cisco IT Essential	32	I e II			ESAMI
Totale	132				

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 1
Titolo: Il sistema di elaborazione

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Il modello funzionale 2. La CPU 3. Il bus 4. La memoria cache 5. La memoria centrale 6. Le memorie secondarie 7. Periferiche e loro applicazioni (svolto nell'ambito del percorso Cisco IT Essentials) 8. Standard di interfacciamento delle periferiche (svolto nell'ambito del percorso Cisco IT Essentials) 9. Architetture non Von Neumann (cenni)	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la struttura interna di un elaboratore e le sue funzionalità Conoscere le caratteristiche dei dispositivi interni di un elaboratore 	<ul style="list-style-type: none"> Saper valutare le prestazioni di un elaboratore partendo dalle sue caratteristiche tecniche Saper scegliere i dispositivi più adatti alle caratteristiche tecniche di un elaboratore

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 2
Titolo: L'avvio del computer

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Avvio di un computer Intel/AMD 2. Bootstrap da disco e gestione delle partizioni 3. Avvio di un computer Intel/AMD con UEFI e GPT	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la procedura di avvio di un computer Conoscere il firmware utilizzato da un computer all'avvio Conoscere le caratteristiche dei boot loader 	<ul style="list-style-type: none"> Saper partizionare il disco Gestire le configurazioni del sistema da interfaccia BIOS e UEFI

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 3
Titolo: Il microprocessore

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. L'architettura della CPU 2. Il ciclo macchina 3. La tecnica pipelining 4. I set di istruzioni macchina: CISC e RISC 5. Evoluzione e confronto tra microprocessori	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere l'architettura interna e i parametri principali che caratterizzano un micro-processore Conoscere le tecniche con cui i processori rendono più veloce l'esecuzione di un programma 	<ul style="list-style-type: none"> Classificare un processore in base ai suoi parametri principali Distinguere istruzioni a livello macchina da istruzioni ad alto livello

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 4
Titolo: Le basi della comunicazione in rete

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Il segnale 2. Le modulazioni digitali 3. Il canale di comunicazione 4. Il controllo degli errori in trasmissione 5. Il controllo di flusso 6. I sistemi aperti: protocolli e standard 7. La condivisione in rete 8. I paradigmi client-server e peer-to-peer 9. Classificazione e topologia delle reti LAN, MAN e WAN	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i tipi di segnali • Conoscere le modalità di trasmissione dei segnali • Conoscere le tecniche di rilevazione e correzione degli errori di trasmissione • Conoscere il concetto di protocollo per la trasmissione dati 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper distinguere i paradigmi di comunicazione in uso nelle reti • Sapere come si modula un segnale • Saper applicare le codifiche in trasmissione • Sapere come avviene lo scambio di messaggi fra trasmettitore e ricevitore

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 5
Titolo: La tecnologia delle reti

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Il cavo elettrico 2. Lo standard per i cavi twisted-pair 3. La trasmissione su cavo: PSTN, ISDN, xDSL e FTTx 4. Le commutazioni: circuit & packet switching 5. La trasmissione su fibra ottica 6. Gli apparati di rete	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i mezzi fisici usati per la trasmissione dati • Conosce le tecniche di commutazione e le loro implementazioni • Conoscere i dispositivi per la realizzazione delle reti locali e per la connettività a Internet • Conoscere i principi della trasmissione elettrica, ottica e wireless 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper identificare i dispositivi che consentono l'accesso e la trasmissione in rete • Conoscere le differenze, in termini di prestazioni, tra le diverse tecnologie di trasmissione

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 6
Titolo: Le reti locali, metropolitane e geografiche

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Le reti locali LAN 2. Ethernet: la LAN più diffusa al mondo 3. Scenari di reti locali 4. Le reti metropolitane MAN 5. Le reti geografiche WAN e le reti satellitari 6. La QoS nelle reti multiservizio 7. Tecniche per la qualità del servizio 8. Architetture e standard per la QoS	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le caratteristiche delle reti LAN, MAN e WAN Conoscere la rete Ethernet e le sue evoluzioni Conoscere le implementazioni delle reti senza fili in ambito locale e metropolitano Conoscere le modalità di interconnessione delle reti a livello geografico Conoscere le caratteristiche della QoS nelle telecomunicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Saper identificare i diversi apparati di rete Saper distinguere le diverse tecnologie per la trasmissione dati Sapere come viaggiano le informazioni quando mittente e destinatario sono a grande distanza Saper scegliere la configurazione di rete che meglio soddisfi le richieste di QoS delle applicazioni

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 7
Titolo: Certificazione Cisco IT Essential

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
CAPITOLO 1: Introduzione a Hardware del PC CAPITOLO 2: Assemblaggio PC CAPITOLO 3: Hardware per computer avanzato CAPITOLO 5: Concetti di networking CAPITOLO 6: Networking applicato CAPITOLO 7: Laptop e dispositivi mobili (nel periodo estivo) CAPITOLO 8: Stampanti (nel periodo estivo) CAPITOLO 13: Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principi di funzionamento di un Personal Computer e delle reti informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> Sa assemblare un Personal Computer Sa applicare procedure di laboratorio sicure e sa usare correttamente gli strumenti Sa riconoscere gli apparati di rete, i protocolli in uso nelle reti di PC per comprenderne il funzionamento Sa riconoscere le minacce alla sicurezza e mettere in atto procedure adeguate Sa effettuare analisi sui malfunzionamenti Sa implementare soluzioni ai problemi rilevati

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe IV INF: Sistemi e reti

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) Titolo	DURATA <i>indicare le ore</i>	PERIODO <i>I o II</i> <i>quadrим.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Le architetture di rete	12+2rec	I	1	1	
2. Il Physical Layer del TCP/IP	16+3rec	I	1		
3. Il Network Layer del TCP/IP	24+4rec	I e II	1	1	
4. L'evoluzione di IP e il monitoring della rete	12+2rec	II	1		
5. Instradamento e interconnessione di reti geografiche	14+3rec	II	1		
6. Certificazione CISCO CCNA Routing and Switching: Introduction to networks Esami di gruppo di moduli (Moduli 1-3, 4-7, 8-10)	40	I e II			ESAMI
Tot	132				

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 1 Titolo: Le architetture di rete

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. I modelli e le architetture di rete 2. Il modello ISO/OSI 3. Lo stack TCP/IP 4. Gli enti di standardizzazione 5. L'analizzatore di protocollo Wireshark e il simulatore di rete Cisco Packet Tracer	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere come è organizzato il software di rete in livelli Conoscere il significato di PDU Conoscere i principali organismi internazionali che rilasciano standard per le telecomunicazioni Conoscere strumenti di analisi e di simulazione della rete 	<ul style="list-style-type: none"> Saper distinguere i servizi offerti da ogni livello del software di rete Saper reperire le informazioni sugli standard. Saper usare un analizzatore di protocollo e un simulatore di rete.

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 2 Titolo: Il Physical Layer del TCP/IP

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Il progetto IEEE 802 • I sottolivelli LLC e MAC • L'evoluzione di LLC: HDLC e PPP • IEEE 802.3: la rete Ethernet • La tecnica a contesa CSMA/CD • Lo switching • IEEE 802.11: la rete Wi-Fi • IEEE 802.5: Token Ring • ISO 9314: FDDI • Wireshark: il protocollo Ethernet • Packet Tracer: Rete Ethernet e Wi-Fi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il livello Physical e i suoi sottolivelli. • Conoscere il Progetto 802. • Conoscere le modalità di accesso ai mezzi fisici di trasmissione. • Conoscere lo standard Ethernet. • Conoscere lo standard Wi-Fi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper distinguere i vari campi dei frame Ethernet. • Saper posizionare correttamente gli access point. • Saper scegliere i dispositivi di rete e la tecnologia trasmissiva adatti alle esigenze.
--	--	--

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


Modulo/Unità didattica/Argomento n. 3 Titolo: Il Network Layer del TCP/IP

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Il livello Network e il protocollo IP • La struttura degli indirizzi IP • Pianificazione di reti IP: il subnetting • Esempi di piani di indirizzamento IP • Pianificazione di reti IP: CIDR e VLSM • Packet Tracer: lavorare con i router; collegamento tra router 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i servizi offerti dal livello Network. • Conoscere il protocollo IP. • Conoscere la struttura degli indirizzi IP e delle subnet mask. • Conoscere la differenza tra indirizzo privato e indirizzo pubblico. • Conoscere i 4 livelli operativi (mode) della Command Line Interface (CLI) con cui operare su un router Cisco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper segmentare una rete locale. • Saper realizzare il piano di indirizzamento di una LAN • Saper usare la tecnica del supernetting. • Saper definire subnet mask di lunghezza variabile. • Saper configurare le interfacce di un router. • Saper usare la Command Line Interface di un router. • Saper usare la porta console del router.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 4 Titolo: L'evoluzione di IP e il monitoring della rete

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • L'evoluzione del protocollo IP: IPv6 • Gli indirizzi IPv6 • Il monitoring della rete con il protocollo ICMP • Indirizzi fisici e indirizzi IP: il protocollo ARP • I comandi PING e TRACEROUTE • Packet Tracer: configurare una rete IPv6 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le nuove funzionalità di IPv6. • Conoscere la struttura degli indirizzi IPv6. • Conoscere i vari tipi di messaggi ICMP. • Conoscere il funzionamento del protocollo ARP 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di lavorare con gli indirizzi IPv6 e verificare la configurazione dell'interfaccia di un dispositivo da CLI. • Realizzare il piano di indirizzamento di una LAN. • Testare la raggiungibilità di un host con il comando ping. • Verificare con il comando traceroute il percorso seguito da un pacchetto per arrivare a destinazione.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 5 Titolo: Instradamento e interconnessione di reti geografiche

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Problematica e scenari • Gli algoritmi e i protocolli di routing • Gli Autonomous System e il routing gerarchico • Protocolli di routing IGP • Protocolli di routing EGP • Le reti multiprotocollo: MPLS • La gestione delle tabelle di routing • Packet Tracer: configurazione del routing statico e dinamico 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le funzioni svolte dal Network Layer per garantire il percorso migliore ai pacchetti che transitano in rete. • Conoscere gli algoritmi e i protocolli di routing. • Conoscere le reti multiprotocollo (MPLS). 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di verificare se la funzione di routing è correttamente configurata. • Saper usare semplici strumenti di diagnostica della rete.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo/Unità didattica/Argomento n. 6 Titolo: Percorso CISCO CCNA Routing and Switching: Introduction to networks

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Capitolo 1: Il Networking oggi • Capitolo 2: Configurazione di base dello switch e del dispositivo finale • Capitolo 3: Protocolli e modelli • Capitolo 4: Physical Layer • Capitolo 5: Sistemi numerici • Capitolo 6: Livello collegamento • Capitolo 7: Switching Ethernet • Capitolo 8: Network Layer • Capitolo 9: Address Resolution • Capitolo 10: Configurazione di base di un router 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i due principali modelli utilizzati per progettare e implementare reti di calcolatori (OSI e TCP/IP) • Conosce nel dettaglio i livelli OSI e TCP/IP (fino al livello Network) con le loro funzioni e servizi • Conosce i principali dispositivi di rete e gli schemi di indirizzamento • Conosce i tipi di mezzi trasmissivi usati nelle reti 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di simulare semplici LAN, realizzare le configurazioni di base di switch e router e implementare schemi di indirizzamento IP.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe V INF: Sistemi e reti

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) Titolo	DURATA <i>indicare le ore</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			Scritte	Orali	Pratiche
1. Il livello Transport dell'architettura TCP/IP	8+2rec	I	1	1	
2. La configurazione dei sistemi in rete	10+2rec	I	1		
3. Il livello Application dell'architettura TCP/IP	7+1rec	I	1		
4. Tecniche di crittografia per l'Internet Security	10+2rec	I	1		
5. Efficienza e sicurezza nelle reti locali	12+2rec	I	1		
6. Le reti private virtuali (VPN)	8+1rec	II	1	1	
7. Le reti wireless	7+1rec	II	1		
8. Reti IP e reti cellulari per utenti mobili (*)	8+2rec	II			
9. Progettare strutture di rete: dal cablaggio al cloud	8+1rec	II	1		
10. Certificazione CISCO CCNA Routing and Switching: Introduction to networks	40	I e II			ESAMI
Tot	132				

(*) Argomenti non essenziali

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.1 Il livello Transport dell'Architettura TCP/IP

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Servizi e indirizzamento del livello Transport	<ul style="list-style-type: none"> • Porte, funzionalità di multiplexing e demultiplexing 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di utilizzare le porte predefinite associate ai principali servizi di rete
2. Caratteristiche dei protocolli UDP e TCP	<ul style="list-style-type: none"> • Formato del datagram UDP; vantaggi di UDP; UDP Lite • Formato del segmento TCP; gestione del controllo di flusso e controllo di congestione • Le fasi di una comunicazione TCP (instaurazione, trasmissione, chiusura di una sessione); vulnerabilità. • Confronto fra i protocolli TCP e UDP 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di riconoscere le situazioni in cui utilizzare il protocollo TCP piuttosto che UDP

Modulo n.2 La configurazione dei sistemi in rete

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. BOOTP e DHCP	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le problematiche della configurazione dinamica degli indirizzi IP 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di configurare un sistema con DHCP • (esercitazioni con Packet Tracer)

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

2. Il DNS e la risoluzione dei nomi	<ul style="list-style-type: none"> Conosce il principio su cui si basa la risoluzione dei nomi 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di interrogare il DNS con il comando nslookup
3. Configurazione di un computer in LAN	<ul style="list-style-type: none"> Conosce la configurazione dei parametri TCP/IP su differenti sistemi operativi 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di configurare il software di rete sugli host

Modulo n.3 Il livello Application dell'architettura TCP/IP

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Generalità sul livello Application e i suoi protocolli	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i modelli di comunicazione Client/Server e Peer to Peer 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di scegliere il tipo di protocollo in base all'applicazione che vuole utilizzare
2. Emulazione di terminale con Telnet; trasferimento di file con FTP; il protocollo HTTP; i protocolli per la posta elettronica (SMTP, POP3, IMAP4).	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le principali applicazioni usate su TCP/IP e i relativi protocolli 	

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.4 Tecniche di crittografia per l'Internet Security

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Internet security e tecniche di crittografia. Cenni agli algoritmi di crittografia DES ed RSA. La firma digitale e gli enti certificatori	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le problematiche relative alla trasmissione di dati sensibili attraverso Internet. Conosce le tecniche di crittografia applicate ai dati e i principali algoritmi. Conosce i principali servizi che si basano sulla crittografia. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di scegliere e configurare gli opportuni servizi di sicurezza in base alle richieste dell'utente.

Modulo n.5 Efficienza e sicurezza nelle reti locali

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

1. STP: il protocollo di comunicazione tra gli switch 2. Le reti locali virtuali (VLAN) 3. Firewall e ACL 4. Proxy Server 5. Le tecniche NAT e PAT 6. La DeMilitarized Zone Laboratorio: attività con Packet Tracer <ul style="list-style-type: none"> Configurare le VLAN e verificare STP ACL standard e ACL estese NAT statico e NAT dinamico 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce il funzionamento del protocollo Spanning Tree Conosce le finalità delle reti locali virtuali Conosce le tecniche di filtraggio del traffico di rete Conosce le modalità per garantire la privacy agli utenti Conosce le tecniche necessarie alla corretta amministrazione della rete Conosce le modalità per offrire servizi esterni in sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di ottimizzare la collocazione dei dispositivi e dei canali di comunicazione Sa configurare e gestire una rete in riferimento alla privacy e alla sicurezza
--	--	---

Modulo n.6 Le reti private virtuali (VPN)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Caratteristiche e tipi di VPN	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i tipi di reti private e i dispositivi che le implementano Conosce protocolli propri delle reti VPN 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di distinguere le diverse tecnologie e i diversi componenti per realizzare reti VPN
2. La sicurezza nelle VPN	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le caratteristiche delle VPN in termini di sicurezza e affidabilità 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di comprendere le problematiche relative alla sicurezza in ambito geografico

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

3. I protocolli per la sicurezza nelle VPN	<ul style="list-style-type: none">• Conosce i protocolli propri delle reti VPN	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di scegliere l’opportuna tecnologia in base ai diversi scenari di utilizzo
4. VPN di fiducia e VPN sicure	<ul style="list-style-type: none">• Conosce le diverse tipologie di VPN	
Laboratorio con Packet Tracer: Creazione di un tunnel IPsec VPN		

Modulo n.7 Le reti wireless

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Classificazione e caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le componenti, le specifiche e gli standard delle reti wireless 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di utilizzare le tecnologie wireless e scegliere gli opportuni dispositivi mobili in base alle esigenze di progettazione, compresi gli aspetti di sicurezza
2. La normativa sul wireless	<ul style="list-style-type: none"> Conosce lo stato dell'arte e la normativa sul Wi-Fi 	
3. La sicurezza nelle reti wireless	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le problematiche di sicurezza relative alle reti wireless 	

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.8 Reti IP e reti cellulari per utenti mobili (*)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. La mobilità in una rete IP. Cenni al protocollo <i>mobile</i> IP	<ul style="list-style-type: none"> Architettura di rete per la gestione di accessi mobile. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di riconoscere le modalità di accesso alla rete IP da parte di un utente mobile È in grado di usare la rete cellulare per connettersi a Internet
2. Le reti cellulari e l'accesso a Internet	<ul style="list-style-type: none"> Tecnologie cellulari usate per l'accesso mobile a Internet 	
3. La mobilità nelle reti LTE e l'evoluzione verso 5G	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche delle ultime generazioni di reti mobili 4G e 5G 	

Modulo n. 9 Progettare strutture di rete: dal cablaggio al cloud

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. La struttura della rete	<ul style="list-style-type: none"> Conosce gli apparati di rete 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di scegliere gli opportuni mezzi fisici e gli apparati di rete
2. Il Cablaggio Strutturato degli edifici	<ul style="list-style-type: none"> Conosce gli standard internazionali e le specifiche generali: topologia, dorsali, mezzi trasmissivi, elementi del cablaggio, cablaggio orizzontale. Conosce gli elementi di progetto di una rete LAN. 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di realizzare un semplice progetto di cablaggio di un edificio a partire da specifiche assegnate.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

3. La collocazione di server dedicati e virtuali	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i servizi offerti dagli ISP 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di scegliere l'opportunità tecnologica in base ai diversi scenari d'utilizzo.
--	---	--


Modulo n. 10 Percorso CISCO CCNA Routing and Switching: Introduction to networks

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Moduli 11 – 17 e relativi esami	<ul style="list-style-type: none"> Indirizzamento IPv4 Indirizzamento IPv6 ICMP Livello Trasporto Livello Applicazione Fondamenti di sicurezza di rete Creazione di una piccola rete 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di configurare apparati di rete (switch e router) È in grado di effettuare ricerca guasti su LAN e reti wireless

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe III INF: Tecnologie e Progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazione

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1 La rappresentazione delle informazioni	8 + 2 rec	I	1	1	1
2 I codici digitali	7 + 1 rec	I	1	1	1
3 La codifica dei numeri	6 + 1 rec	I	1	1	1
4 Il Sistema Operativo	30 + 6 rec	I II	1	1	1
5 Cisco IT ESSENTIAL - moduli 4,9,10,11	30 + 6 rec	II			1

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.1 Codifica delle informazioni

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comuniciamo con il calcolatore ▪ Digitale e binario ▪ Sistemi di numerazione posizionali ▪ Conversione di base decimale ▪ Conversione tra le basi binarie ▪ Immagini, suoni e filmati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire il concetto di comunicazione ▪ Comprendere come viene gestita l'informazione nel calcolatore ▪ Conoscere il concetto di alfabeto, codifica e protocollo ▪ Comprendere la differenza tra segnale analogico e digitale ▪ Conoscere l'origine dei sistemi di numerazione posizionale ▪ Conoscere il sistema decimale, ottale, binario, ed esadecimale ▪ Rappresentare le immagini in binario ▪ Rappresentare i suoni in binario ▪ Rappresentare i filmati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper codificare in binario ▪ Rappresentare i dati alfabetici ▪ Codificare i numeri nelle diverse basi ▪ Convertire i numeri nelle diverse basi ▪ Convertire un numero in base decimale ▪ Effettuare la conversione da basi pesate a decimale ▪ Effettuare la conversione da decimale a basi pesate di numeri interi e frazionali ▪ Convertire da binario a esadecimale ▪ Convertire da ottale a esadecimale ▪ Calcolare l'occupazione di memoria di immagini digitali ▪ Calcolare l'occupazione di memoria di suoni digitali

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.2 I codici digitali

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Codici digitali pesati ▪ Codici digitali non pesati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere la differenza tra codifica a lunghezza fissa e variabile ▪ Acquisire le tecniche di codifica con sistemi pesati ▪ Comprendere le motivazioni per l'utilizzo di codifiche non pesate ▪ Conoscere le codifiche per sistemi dedicati ▪ Conoscere i sistemi di codifica in formato ottico 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il codice ASCII e Unicode ▪ Codificare in codice BCD ▪ Eseguire somma in BCD

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3 La codifica dei numeri

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Operazioni tra numeri binari senza segno Numeri binari relativi Numeri reali in virgola mobile 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire la nozione di complemento di un numero Acquisire il concetto di overflow Comprendere le modalità di rappresentazione dei numeri negativi Conoscere le motivazioni delle rappresentazioni a virgola mobile Acquisire il concetto di normalizzazione della mantissa Conoscere lo standard IEEE-P754 a 32 e 64 bit Comprendere le problematiche relative all'approssimazione e all'arrotondamento dei numeri periodici 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire il complemento a 1 e a 2 Effettuare le operazioni algebriche tra numeri binari Codificare i numeri in modulo e segno Rappresentare i numeri in complemento a 1, a 2 e a n Rappresentare i numeri decimali in virgola mobile Codificare e decodificare i numeri in IEEE-P754 Codificare un numero periodico

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.4 Il Sistema Operativo

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generalità sui sistemi operativi ▪ Evoluzione dei sistemi operativi ▪ La gestione del processore ▪ La gestione della memoria ▪ Il File System ▪ Struttura e realizzazione del file system ▪ La gestione dell'I/O 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sapere che cosa succede all'accensione del PC ▪ Conoscere i compiti del sistema operativo ▪ Conoscere la storia dei sistemi operativi ▪ Riconoscere i meccanismi di caricamento del programma in memoria ▪ Conoscere le tecniche di virtualizzazione della memoria ▪ Descrivere le tecniche di realizzazione del file system ▪ Conoscere l'hardware dei dispositivi di input/output ▪ Apprendere il modello client-server 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare i sistemi operativi ▪ Descrivere il ciclo di vita di un processo ▪ Individuare le problematiche per la cooperazione tra processi ▪ Scegliere le politiche di allocazione del processore ▪ Classificare le memorie ▪ Riconoscere il modello client-server ▪ Classificare le tecniche di gestione delle periferiche ▪ Affrontare i sistemi di protezione dei dati

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.5 Cisco IT ESSENTIAL

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Fondamenti di sistemi operativi Fondamenti di laptop e dispositivi portatili Fondamenti di stampanti e scanner 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i concetti fondamentali di un sistema operativo 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di affrontare l'esame di certificazione Cisco IT Essentials

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe IV INF: Tecnologie e progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazione

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1 PROCESSI SEQUENZIALI E PARALLELI	12 + 3 rec	I	1	1	1
2 COMUNICAZIONE E SINCRONIZZAZIONE	32 + 8 rec	I e II	1	1	1
3 CERTIFICAZIONE CISCO IT ESSENTIALS RECUPERO ESAMI INTERMEDI E FINAL	8 + 2 rec	I			3
4 REALTÀ VIRTUALE	14 + 3 rec	I e II			1
5 SVILUPPO CONTENUTI PER IL LICEO (Orientamento e PCTO)	14 + 3 rec	II			

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n 1 PROCESSI SEQUENZIALI E PARALLELI

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • I processi • Risorse e condivisione • I thread • Elaborazione sequenziale e concorrente • La descrizione della concorrenza • LABORATORIO • I thread in Java: concetti base • Esempi con java Thread • I thread in java: concetti avanzati 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i modelli di elaborazione dei processi • Conoscere ciclo di vita dei processi • Acquisire il concetto di risorsa condivisa • Distinguere le richieste e le modalità di accesso alle risorse • Apprendere l'utilizzo del grafo di Holt per descrivere processi e risorse • Conoscere la differenza tra processi e thread • Sapere le modalità di utilizzo dei thread nei SO • Acquisire il concetto di programmazione concorrente • Il concetto di interazione tra processi • Conoscere le caratteristiche di un linguaggio concorrente 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper descrivere l'interazione processi-risorse col grafo di Holt • Saper realizzare il grafo delle precedenze • Saper semplificare il grafo delle precedenze • Saper scrivere programmi concorrenti utilizzando l'istruzione cobegin-coend • Saper utilizzare i thread in linguaggio Java

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 2: COMUNICAZIONE E SINCRONIZZAZIONE

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> La comunicazione tra processi La sincronizzazione tra processi Sincronizzazione tra processi: semafori Applicazioni dei semafori Problemi "classici" della programmazione concorrente: produttori/consumatori Problemi "classici" della programmazione concorrente: lettori/scrittori Problemi "classici" della programmazione concorrente: deadlock, banchiere e filosofi a cena I monitor Lo scambio di messaggi 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il modello ad ambiente globale Conoscere il modello ad ambiente locale Individuare le tipologie di errori nei processi paralleli Comprendere l'esigenza di sincronizzazione Definire ed utilizzare i semafori di basso livello Comprendere il concetto di indivisibilità di una primitiva Sapere il funzionamento dei semafori di Dijkstra Avere il concetto di regione critica e di mutua esclusione Sapere la differenza tra interleaving e overlapping Comprendere le condizioni di Bernstein Avere il concetto starvation e di deadlock Sapere in cosa consistono le proprietà di safety, di fairness e di liveness 	<ul style="list-style-type: none"> Saper risolvere le situazioni di starvation Saper risolvere le situazioni di deadlock Saper risolvere i problemi produttore/consumatore in Java Saper implementare i monitor in Java Saper risolvere i problemi produttore/consumatore con i monitor in Java Saper risolvere il problema dei filosofi con il linguaggio Java

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3: CISCO IT ESSENTIAL

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Cisco IT Essential - cap. 12 e 14 + esame finale 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i fondamenti dell'architettura di un PC e delle reti di comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> E' in grado di affrontare l'esame di certificazione Cisco IT Essentials

Modulo n.4: REALTA' VIRTUALE

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Introduzione all'ambiente Unity Realizzazione di un progetto pilota VR 	<ul style="list-style-type: none"> L'ambiente Unity Gestione delle risorse in un progetto Programmare in C# all'interno di Unity Sviluppare un concept per un'applicazione VR 	<ul style="list-style-type: none"> Creazione di un progetto VR vuoto Importare modelli 3D, texture, audio ecc. Scrittura di script in C# per controllare oggetti all'interno del loro mondo VR Creare un ambiente virtuale; implementare controlli interattivi; testing e debugging; presentation del progetto VR.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.5: SVILUPPO CONTENUTI PER IL LICEO (Orientamento e PCTO)

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
Nell'ottica di una didattica più orientativa, attraverso un compito di realtà, durante questo modulo gli studenti sviluppano in laboratorio un'applicazione VR seguendo le indicazioni ricevute dai docenti di altre discipline che ne fanno richiesta. Con questa modalità gli alunni dovranno interfacciarsi con gli altri docenti che necessitano della realizzazione di una esperienza di laboratorio, e dovranno mettere in pratica tutte le conoscenze apprese in ambito di progettazione, ingegneria e gestione dei rapporti con il "cliente".	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo applicativo di realtà virtuale come <u>compito di realtà</u> Conoscenze in ambiti disciplinari differenti dai canonici in funzione dell'argomento di sviluppo dell'applicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprensione di come la realtà virtuale si adatta ai diversi settori produttivi e fornitori di servizi (es. sanità, istruzione, architettura, ingegneria, produzione, marketing, scienze biologiche e naturali, ..). Comprensione di un nuovo modo di apprendere, di lavorare e di comunicare.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe V INF: Tecnologie e progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazione

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II</i> <i>quadrimestre</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Architetture dei sistemi e applicazioni di rete	22 + 6 rec	I		1	1
2. JAVASCRIPT	34 + 10 rec	I	1	1	1
3. Virtualizzazione	12 + 4 rec	I e II		1	
4. Web services	34 + 10 rec	II	1	1	1

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod. n.1 Architetture dei sistemi e applicazioni di rete

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Sistemi distribuiti hardware e software Evoluzione dei sistemi distribuiti Modelli architetturali multi-tier e client server La comunicazione nelle reti di calcolatori ISO/OSI - TCP/IP: richiamo della suite di protocolli di comunicazione ai vari livelli Programmazione di rete in Java <ul style="list-style-type: none"> il concetto di socket le classi del package java.net classi per SOCKET con connessione TCP Socket (lato Client) ServerSocket (lato Server) Classi per uso di indirizzi Web la classe URL la classe InetAddress creazione di connessioni TCP lato server 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce il concetto di sistema distribuito e la differenza tra sistema distribuito hardware e software Conosce i modelli architetturali dei sistemi distribuiti: SISD/SIMD/MISD/MIMD, multi-tier e client-server Conosce il concetto di sistema modulare e resiliente Conosce il significato di protocollo applicativo e di API Conosce il funzionamento delle applicazioni basate sul web e in particolare del paradigma di programmazione lato server. Conosce le principali interfacce e classi Java per la scrittura di applicazioni accessibili via web ed eventualmente cooperanti con basi di dati remote 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di realizzare applicazioni per la comunicazione di rete È in grado di scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali È in grado di sviluppare programmi client-server utilizzando protocolli esistenti È in grado di progettare semplici protocolli di comunicazione È in grado di realizzare semplici applicazioni orientate ai servizi È in grado di progettare e sviluppare applicazioni web È in grado di utilizzare il linguaggio Java per la realizzazione di applicativi residenti fisicamente su un server remoto e fruibili attraverso l'uso di un semplice browser web

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod. n.2 Javascript

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ol style="list-style-type: none"> Una panoramica del linguaggio JavaScript JavaScript ed ECMAScript DOM e BOM Interazione con il DOM Manipolazione del contenuto e degli attributi degli elementi Moduli e loro elementi Convalida dei dati di un modulo con JavaScript Gestione degli eventi Eventi come proprietà di oggetti Eventi e funzioni anonime Gestione delle richieste asincrone Utilizzo di XMLHttpRequest per richieste AJAX Utilizzo di Fetch API per richieste HTTP Gestione delle risposte e degli errori delle richieste asincrone Arrow function Template literals Funzioni di callback 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> Familiarità con le caratteristiche e le sintassi introdotte in ES6, come arrow function, template literals e destructuring. Comprensione delle Promises e dell'async/await per gestire operazioni asincrone in modo più leggibile e robusto. Conoscenza delle best practice per la gestione della sicurezza nel codice JavaScript. Ottimizzazione del codice per migliorare le prestazioni di caricamento e rendering delle pagine web. 	<ul style="list-style-type: none"> Applicare script a elementi DOM level Applicare script di validazione a moduli html Capacità di scrivere e mantenere codice JavaScript pulito ed efficiente. Capacità di interagire con il DOM per creare esperienze utente dinamiche. Comprensione delle tecniche moderne di gestione delle richieste asincrone. Abilità di implementare funzionalità avanzate utilizzando ES6 e jQuery. Capacità di integrare API esterne nelle applicazioni web. Creazione di interfacce utente interattive e dinamiche utilizzando JavaScript e jQuery. Progettazione e gestione di moduli web efficienti, inclusa la convalida e l'invio dei dati.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

18. Promises e async/await per la gestione delle operazioni asincrone. 19. I selettori di jQuery 20. Gestione degli eventi con jQuery 21. Navigare nel DOM con jQuery 22. API JavaScript: Google Maps 23. La geolocalizzazione 24. Usare le API di Google Maps 25. Gestire eventi su Mappa		
---	--	--

Mod. n.3 Virtualizzazione

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Virtualizzazione hardware: vantaggi e svantaggi 2. Virtualizzazione software: vantaggi e svantaggi 3. La virtualizzazione come servizio: i VPS 4. Utilizzo di VirtualBox in laboratorio: installare una distribuzione Linux e prepararla come server LAMP	<ul style="list-style-type: none"> Conosce il concetto di virtualizzazione hardware e software Conosce i vantaggi e gli svantaggi nell'utilizzo della virtualizzazione Conosce i servizi di virtualizzazione e i VPS Conosce il software VirtualBox per poter virtualizzare sui pc con architettura x86 	<ul style="list-style-type: none"> Sa progettare sistemi che utilizzano server virtualizzati Sa utilizzare i servizi di virtualizzazione e i VPS Sa installare e utilizzare il software VirtualBox per installare un server virtualizzato

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod. n.4 Web Services

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
1. Introduzione a cosa sono i web services 2. Protocollo SOAP 3. Architettura REST 4. Architettura Web-Tier 5. Programmazione server-side	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce i web services e come vengono realizzati ▪ Conosce il protocollo SOAP ▪ Conosce l'architettura REST ▪ Conosce le caratteristiche e le problematiche di un'architettura Web-Tier a 2 e 3 livelli ▪ Conosce la struttura del protocollo HTTP ▪ Conosce le soluzioni PHP per applicazioni web-based ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa progettare un web service ▪ Sa realizzare applicazioni Java che utilizzano la libreria Jersey per esporre delle risorse REST ▪ Sa operare in ambiente NetBeans per realizzare applicazioni web-based che si integrino con un RDBMS

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe V INF: Gestione progetto, organizzazione d'impresa

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II</i> <i>quadrimestre</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1 Legislazione e lavoro	12+2 rec	I	1		
2 Pianificazione, previsione del progetto, documentazione e testing	24+5 rec	I		1	1
3 Elementi di economia	10+2 rec	I e II	1		
4 Sistema Informativo Aziendale	17+3 rec	II	1	1	
5 Organizzazione e modularità dei processi aziendali	20+4 rec	II		1	

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n. 1 Legislazione e lavoro

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Principi fondamentali sul Lavoro Costituzione Italiana Legge 300 del 1970 Jobs Act 	<ul style="list-style-type: none"> Definizione azienda, imprenditore, piccolo imprenditore e lavoratore subordinato Rapporto tra azienda e lavoratore subordinato Statuto dei Lavoratori: diritti del lavoratore subordinato, periodo di prova, dimissioni, licenziamento, Jobs Act ISO/IEC 12207:2008 	<ul style="list-style-type: none"> Saper distinguere il piccolo dal grande imprenditore Sapersi comportare correttamente durante il periodo di prova Conoscere il contenuto del CCNL da firmare Conoscere i diritti del lavoratore Saper produrre i documenti relativi al progetto a norma delle ISO/IEC

Modulo n. 2 Pianificazione, previsione del progetto, documentazione e testing

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Tecniche per la pianificazione, previsione e controllo di attività, costi, risorse e software per lo sviluppo di un progetto. Metriche di progetto 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le risorse e gli strumenti operativi per lo sviluppo di un progetto anche in riferimento ai costi 	<ul style="list-style-type: none"> Saper utilizzare Project Saper assegnare le risorse in funzione dei costi

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> WBS, GANTT, tecniche CPM, PERT 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce gli strumenti e le tecniche per la valutazione temporale e la fattibilità di un progetto 	<ul style="list-style-type: none"> Saper definire la timetable di un progetto e delle attività costituenti. Saper applicare le tecniche previsionali durante lo sviluppo del progetto
<ul style="list-style-type: none"> Documentazione del progetto: creazione documenti di analisi, di progettazione della base di dati, del codice sorgente, del testing e del manuale utente 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la definizione di SIA, gli elementi che lo compongono, gli obiettivi che si pone Conoscere il documento SRS secondo lo standard IEEE 830:1998 Conoscere la documentazione tecnica, utente ed organizzativa di un progetto, anche in riferimento alle norme ed agli standard di settore 	<ul style="list-style-type: none"> Saper gestire le specifiche, la pianificazione e lo stato di avanzamento di un progetto del settore ICT, anche mediante l'utilizzo di strumenti software specifici Saper produrre un documento SRS secondo lo standard analizzato su un caso reale Saper organizzare test unitari, funzionali, di sicurezza
<ul style="list-style-type: none"> Metodologie certificate per l'assicurazione della qualità di progettazione, realizzazione ed erogazione di prodotti/servizi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la rispondenza del risultato di un progetto alle specifiche, anche attraverso metodologie di testing conformi alle normative o standard di settore 	<ul style="list-style-type: none"> Saper applicare le norme e le metodologie relative alle certificazioni di qualità di prodotto e/o di processo

Modulo n. 3 Elementi di economia


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cenni di microeconomia e macroeconomia ▪ Definizione e caratteristiche del mercato (domanda e offerta) ▪ Il concetto di valore nell'impresa (redditività e BEP) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere elementi di microeconomia e macroeconomia ▪ Conoscere i concetti di valore d'impresa, ricavi, costi, profitti, perdite, BEP ▪ Conoscere il concetto di mercato, domanda, offerta 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper valutare il mercato e attività proficue, distinguere le caratteristiche di un'impresa e il suo andamento generale
---	--	---

Mod. n.4 Sistema informativo aziendale

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definizione di un sistema informativo e dei suoi elementi costituenti e le sue caratteristiche ▪ Ciclo di vita del sistema informativo ▪ Ciclo di vita del software ▪ Modelli per il ciclo di vita del software <ol style="list-style-type: none"> a. Cascata b. Spirale c. Metodi agile ▪ Tipologie di sistemi informativi più comuni: ERP, DSS, TPS 	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ▪ le peculiarità di un Sistema Informativo/Informatico ▪ le componenti fondamentali di un SI e la relazione fra essi ▪ il ciclo di vita di un sistema informativo e la sua evoluzione ▪ le principali fasi del ciclo di vita di un software ▪ i principali modelli di ciclo di vita del software ▪ le principali tipologie di sistema informativo e il loro scopo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ È in grado di analizzare un Sistema Informativo/Informatico ▪ È in grado di distinguere il ruolo delle diverse componenti di un SII, considerando il contesto nel quale esso opera Applicazioni in rete: la tecnica transazionale ▪ È in grado di eseguire la progettazione architetture per individuare i sottosistemi che compongono il sistema da realizzare, e le loro inter-relazioni di controllo e di comunicazione ▪ È in grado di individuare la componente informatica di un sistema informativo

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

		seguendo un modello di ciclo di vita del software
--	--	---

Modulo n. 5 Organizzazione e modularità dei processi aziendali

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare gli elementi che interagiscono nel sistema informativo aziendale ▪ Individuare risorse, persone e applicazioni dell'azienda ▪ I sistemi ERP per gestire in modo integrato le risorse aziendali (sia umane che finanziarie, produttive, immobiliari) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzazione dell'impresa ▪ Sistema informativo aziendale ▪ Reti e servizi internet ▪ Figure professionali ▪ Conoscere i moduli interagenti che si scambiano informazioni in tempo reale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper individuare tutte le risorse e i processi di un'azienda ▪ Saper collaborare a progetti di integrazione dei processi aziendali ▪ Saper utilizzare SW di supporto ai processi aziendali

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe III INF: Telecomunicazioni

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di</i> <i>recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Analisi delle reti elettriche in regime stazionario	10+2 rec	I	1	1	2
2. Sistemi digitali	17+4rec	I	1	1	2
3. Sistemi analogici per le telecomunicazioni	10+2rec	II	1	1	2
4. Analisi delle reti elettriche in regime sinusoidale	22+5rec	II	1	1	2
5. Analisi in frequenza nelle telecomunicazioni	22+5rec	II	1	1	2

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod. n.1 Analisi delle reti elettriche in regime stazionario.

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> - Richiami di fisica sulle grandezze elettriche - Componenti e circuiti elettrici - Connessioni serie e parallelo partitori di tensione e corrente - Legge di Ohm, principi di Kirchhoff, principio di sovrapposizione degli effetti Laboratorio Conoscenza della strumentazione di base. Tipologie di resistori e codici colori. Verifiche sperimentali di semplici reti in continua	Conoscenze delle grandezze elettriche e delle principali leggi e principi per l'analisi delle reti in corrente continua	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper analizzare numericamente e sperimentalmente semplici reti in corrente continua. ▪ Saper utilizzare la strumentazione di laboratorio, saper leggere il valore di resistenza di un resistore, tramite il codice colori.

Mod. n.2 Sistemi digitali

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
2.1 <u>Elettronica digitale</u> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di numerazioni: conversioni tra diversi sistemi di numerazioni, operazioni in binario 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei diversi sistemi di numerazione, conoscenza dei principali teoremi dell'algebra booleana, conoscenza 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper effettuare conversioni tra i diversi sistemi di numerazione e saper effettuare le operazioni aritmetiche nel sistema binario.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> - Algebra di Boole - Porte logiche fondamentali, forme canoniche - Teoremi di De Morgan, mappe di Karnaugh 2.2 Elettronica digitale combinatoria <ul style="list-style-type: none"> - Multiplexer/Demultiplexer - Encoder/Decoder - Decoder per display a 7 segmenti 2.3 Elettronica digitale sequenziale <ul style="list-style-type: none"> - Latch e flip flop - Contatori sincroni e asincroni - Registri Laboratorio Analisi e progettazione di reti logiche tramite circuiti integrati. Realizzazione di un circuito per il pilotaggio di un display a 7 segmenti Realizzazione di circuiti sequenziali.	delle porte logiche fondamentali dei teoremi di De Morgan, e delle tecniche di semplificazione delle reti logiche. <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei principi di funzionamento di multiplexer e demultiplexer, conoscenza dei principi di funzionamento di encoder e decoder. - Conoscenza del principio di funzionamento di un latch SR. Conoscenza delle diverse tipologie di flip-flop. Conoscenza del principio di funzionamento dei contatori sincroni e asincroni e delle diverse tipologie di registri 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper progettare e realizzare reti logiche. Saper effettuare la minimizzazione di reti logiche tramite le mappe di Karnaugh. - Saper analizzare e progettare multiplexer e demultiplexer in base a specifiche richieste, saper analizzare e progettare encoder e decoder in base alle specifiche assegnate. Saper realizzare un decoder per display a 7 segmenti. - Saper analizzare e progettare semplici contatori sincroni e asincroni
---	--	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3 Sistemi analogici per le telecomunicazioni

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
3.1 <u>Quadripoli</u> <ul style="list-style-type: none"> - Le diverse tipologie di generatori - Tipologie e caratteristiche degli amplificatori - La trasformazione in decibel del guadagno 3.2 <u>La retroazione negativa negli amplificatori</u> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemi ad anello aperto e ad anello chiuso - Studio degli effetti della retroazione negativa sul guadagno e sulla reiezione ai disturbi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle diverse tipologie di amplificatori. Conoscenze dei parametri principali e delle caratteristiche degli amplificatori. - Conoscenza delle regole principali dell'algebra degli schemi a blocchi. Conoscenza degli effetti della retroazione negativa sul guadagno e sulla reiezione ai disturbi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper analizzare semplici circuiti sugli amplificatori. Saper effettuare le conversioni da numeri decimali a decibel e viceversa - Saper determinare il guadagno di un amplificatore retroazionato, a partire da quello ad anello aperto.

Mod. n.4 Analisi delle reti elettriche in regime sinusoidale

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni sinusoidali e rappresentazioni vettoriali 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del comportamento in regime sinusoidale di induttori e condensatori. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper analizzare e risolvere semplici reti in regime sinusoidale

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> - Analisi di condensatori ed induttori in regime sinusoidale - Analisi dei circuiti serie del 1° e 2° ordine - Analisi dei circuiti parallelo e serie parallelo - Il metodo simbolico per la risoluzione di reti in regime sinusoidale Laboratorio Analisi di reti in regime sinusoidale	Conoscenza delle configurazioni canoniche delle reti passive in regime sinusoidale. Conoscenza del metodo simbolico per risolvere reti in regime sinusoidale.	<ul style="list-style-type: none"> - Saper effettuare analisi sperimentali di reti in regime sinusoidale, sia mediante strumentazione di laboratorio, sia tramite applicati SW.
---	---	--

Modulo n.5 Analisi in frequenza nelle telecomunicazioni

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
5.1 <u>Analisi armonica dei segnali</u> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo in serie di Fourier - Spettro di potenza di segnali periodici 5.2 <u>Risposta in frequenza dei circuiti del 1°ordine</u> <ul style="list-style-type: none"> - La funzione di trasferimento dei filtri passa basso e passa alto del 1° ordine - Diagrammi di Bode dei filtri del 1°ordine Laboratorio Analisi di Filtri passa basso e passa-alto del 1°ordine	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dell'enunciato del teorema di Fourier, conoscenza dello spettro di potenza di segnali periodici. - Conoscenza del significato di analisi in frequenza di sistemi del 1° ordine. Conoscenza della tecnica di Bode per l'analisi in frequenza dei filtri. 	Saper analizzare tramite i diagrammi di Bode semplici circuiti del 1° ordine. Saper effettuare l'analisi sperimentale di filtri del 1°ordine.


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe IV INF: Telecomunicazioni


MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore</i> <i>comprehensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II</i> <i>quadrimestre</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Reti elettriche in regime sinusoidale	10+2rec	I	1	1	2
2. Analisi in frequenza nelle telecomunicazioni	10+2rec	I	1		1
3. Conversioni Analogico-Digitali e Digitali Analogiche	11+3rec	I	1		2
4. Modulazioni analogiche	11+3rec	I	1		1
5. Modulazioni digitali	11+2rec	II	1		1
6. Canali analogici e digitali	10+2rec	II	1	1	
7. Telefonia fissa e mobile	8+2rec	II	1		1
8. Reti e dispositivi wireless , Reti convergenti e multiservizio	10+2rec	II	1		

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Reti elettriche in regime sinusoidale.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le diverse rappresentazioni di un numero complesso Conoscere il comportamento dei componenti passivi: resistori, induttori, condensatori in regime sinusoidale. Conoscere le configurazioni base dei circuiti serie Conoscere le configurazioni base dei circuiti parallelo 	<ul style="list-style-type: none"> Saper analizzare e risolvere reti in regime sinusoidale tramite metodo simbolico Saper rappresentare sul piano di Gauss tensioni e correnti Utilizzo della strumentazione di laboratorio
2. Analisi in frequenza nelle telecomunicazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il teorema di Fourier e saper rappresentare lo spettro di ampiezza di un segnale periodico. Conoscere le definizioni di spettro di potenza e spettro di segnali aperiodici. Conoscere le definizioni di trasformata e antitrasformata di Fourier e Laplace. Conoscere l'analisi di un circuito RC in regime sinusoidale Conoscere le tematiche essenziali relative alla funzione di trasferimento. Conoscere le tematiche essenziali relative alla risposta in frequenza e ai diagrammi di Bode Conoscere le tematiche relative ai filtri del primo ordine 	<ul style="list-style-type: none"> Saper rappresentare lo spettro di ampiezza di segnali periodici Saper effettuare i diagrammi di Bode relativi ai filtri del 1° ordine.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

3. Conversioni Analogico-Digitali.e Digitali -Analogiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere in termini di schemi a blocchi i sistemi di conversione D/A. ▪ Conoscere e valutare i problemi della quantizzazione ▪ Conoscere i principi fisici e i parametri della conversione D/A ▪ Conoscere il principio di funzionamento di un ADC. ▪ Conoscere le tematiche d'errore di quantizzazione e del rapporto segnale/Rumore (S/N)dB. ▪ Conoscere il funzionamento di un ADC ad approssimazioni successive ▪ Conoscere in termini di schema a blocchi, un sistema di acquisizione dati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper effettuare date le specifiche, il calcolo dei parametri di un convertitore D/A ▪ Saper effettuare date le specifiche, il calcolo dei parametri di un convertitore A/D
4. Modulazioni analogiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le tematiche relative alla modulazione in generale. ▪ Conoscere le tematiche relative alla modulazione d'ampiezza: AM, DSB-SC, DSBTC, SSB ▪ Conoscere le tematiche relative alla modulazione di frequenza FM ▪ Conoscere le tematiche relative alla multiplazione a divisione di frequenza 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper effettuare mediante il calcolo dei parametri principali, l'analisi di un segnale AM ▪ Saper effettuare mediante il calcolo dei parametri principali, l'analisi di un segnale FM ▪
5. Modulazioni digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le tecniche di campionamento ad impulsi PAM e PCM ▪ Conoscere le tecniche di multiplazione TDM ▪ Conoscere le principali modulazioni digitali: ASK, FSK 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper effettuare mediante il calcolo dei parametri principali, l'analisi di un segnale ASK ▪ Saper effettuare mediante il calcolo dei parametri principali, l'analisi di un segnale FSK
6. Canali analogici e digitali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le tematiche essenziali quali distorsione, rumore, rapporto segnale rumore relative ai canali analogici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper effettuare il dimensionamento di un canale analogico

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere i codici di linea di un canale digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper effettuare le codifiche di canale
7. Telefonia fissa e mobile	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere in termini di caratteristiche principali, le diverse tipologie di rete telefonica fissa: PSTN, ISDN, ADSL, VoIP. Conoscere in termini di caratteristiche principali, le diverse tipologie di rete telefonica mobile: GSM, UMTS 	<ul style="list-style-type: none"> Saper descrivere in termini di caratteristiche generali le principali tipologie di telefonia fissa Saper descrivere in termini di caratteristiche generali le principali tipologie di telefonia mobile
8. Reti e dispositivi Wireless, Reti convergenti e multiservizio	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le diverse tipologie di reti wireless e Bluetooth in termini di caratteristiche principali Conoscere in termini di caratteristiche generali le reti Next Generation Network (NGN) Conoscere il protocollo relativo alla qualità di servizio (QoS) 	<ul style="list-style-type: none"> Saper descrivere in termini di caratteristiche generali le principali tipologie di reti wireless. Saper descrivere in termini di caratteristiche generali le NGN

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

CLASSI I LSA E I LSAM: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. ICDL Modulo 1 - Computer Essentials	10 + 1 rec	I	1		
2. ICDL Modulo 2 - Online Essentials	5 + 1 rec	I	1		
3. ICDL Modulo 3 - Word Processor	8 + 1 rec	II			1
4. ICDL Modulo 6 - Presentation	6 + 1 rec	II			1

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe I LSA: Informatica (in aggiunta al programma della classe I LSAM)

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
5. Informazioni dati e loro codifica	10 + 3 rec	I	1	1	
6. Google Sites + App Inventor	16 + 4 rec	I			2


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

ICDL Modulo 1 - Computer Essentials

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
L'unità centrale di elaborazione e le memorie Le periferiche di input ed output Sw di sistema e Sw applicativi (*) Conversioni numeriche e rappresentazione dell'informazione (*) Informazione, Dati e loro codifica	Conosce l'architettura di un sistema di elaborazione Conosce alcuni sw applicativi e di base Conosce le differenze tra periferiche di input e di output (*) Conosce i principali sistemi di numerazione. (*) Conosce le tecniche di conversione dei dati numerici ed alfanumerici	Sa individuare le componenti di un sistema di elaborazione Sa distinguere tra: sw di sistema ed applicativi memoria centrale e secondaria periferiche di input ed output (*) Sa operare con dati numerici in forma binaria ed esadecimale. (*) Sa effettuare la codifica numerica e alfanumerica.

ICDL Modulo 2 - Online Essentials

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Internet e il WWW Gli ipertesti Browser e motori di ricerca Normativa sulla privacy e diritto di autore	Conosce la storia di internet e la sua evoluzione fino alla nascita del World Wide Web Conosce alcuni fra i browser più diffusi Conosce il significato di ipertesto	Sa consultare un motore di ricerca per effettuare interrogazioni * Sa progettare semplici ipertesti anche ricercando elementi nel web

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


	* Conosce le principali normative che regolamentano privacy e diritto d'autore	
--	--	--

ICDL Modulo 3 - Word Processor

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Comandi per la gestione dei word processor Operazioni di selezione, copia e spostamento Liste puntate I comandi per il formato dei caratteri La stampa di un documento Inserimento e gestione di tabelle Ordinamento dei dati	Conosce gli elementi fondamentali di un elaboratore di testi	Sa impostare le funzionalità di un elaboratore di testi

ICDL Modulo 6 - Presentation


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
Lavorare con le presentazioni e salvarle in formati di file diversi Inserire, modificare e formattare il testo nelle presentazioni Inserire e modificare figure, immagini e disegni	Conosce i concetti fondamentali degli strumenti di presentazione Conosce le funzioni principali Conosce i vari tipi di layout	Sa creare una presentazione con immagini ed effetti di transizione

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Applicare effetti di animazione e transizioni alle presentazioni		
--	--	--

Modulo n. 5 INFORMAZIONE DATI E LORO CODIFICA *(solo classe I LSA)*

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> I sistemi di numerazione: sistemi di numerazione posizionali, numerazione binaria ed esadecimale, conversioni numeriche. Codici alfanumerici: codici ASCII e Unicode Rappresentazione dei numeri: rappresentazione dei numeri interi in complemento alla base, codice BCD, rappresentazione floating point dei numeri reali 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principi di funzionamento di un sistema di elaborazione. Conosce i principali sistemi di numerazione. Conosce le tecniche di conversione dei dati numerici ed alfanumerici. (*) 	<ul style="list-style-type: none"> Sa operare con dati numerici in forma binaria ed esadecimale. Sa effettuare la codifica numerica e alfanumerica.
Laboratorio: Risoluzione di alcuni problemi algoritmici con l'uso di un foglio elettronico: algoritmi di conversione numerica (binaria, decimale ed esadecimale, gestione del bit di parità, trasmissione in canale disturbato)		

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.6 Google Sites + App Inventor *(solo classe I LSA)*

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Google Sites: applicazione google per la creazione di siti web senza l'utilizzo di HTML e con semplici passi. APP Inventor: applicazione molto semplice per utilizzare un linguaggio di programmazione visuale per la realizzazione di app per dispositivi mobili con sistema operativo Android. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i principali passi per realizzare l'home page di un sito e le pagine secondarie. Conosce i passi per inserire informazioni testuali e multimediali in una pagina Conosce i passi per inserire immagini, video, calendari, presentazioni e moduli in una pagina Conosce come impaginare le informazioni all'interno della pagina grazie alle sezione che offre Google Sites Conosce i principali componenti di APP Inventor Conosce cosa serve per realizzare le app Conosce come configurare i propri dispositivi Android per poter eseguire le app 	<ul style="list-style-type: none"> Sa creare semplici siti con Google Sites utilizzando le caratteristiche fondamentali dell'applicazione di Google Sa realizzare semplici schermate per dispositivi mobili Sa programmare utilizzando un ambiente visuale a blocchi Sa creare semplici app


	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe II LSA E LSAM: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. ICDL Modulo 4 - Spreadsheet	10 + 2 rec	I			1
2. Algoritmi e strutture di controllo	18 + 3 rec	II	1	1	

Classi II LSA: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

3. Reti e Internet	12 + 2 rec	I	1	1	
4. Robotica Educativa	8 + 1 rec	I e II			1
5. Approfondimenti di Algoritmi e strutture di controllo	8 + 2 rec	II	1	1	1
Totale	33		2	2	2

Modulo 1 - ICDL Modulo 4 - Spreadsheets

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comandi per la gestione dei fogli di calcolo ▪ Operazioni di selezione, copia e spostamento ▪ I riferimenti alle celle ▪ I comandi per il formato dei dati ▪ la stampa del foglio di lavoro ▪ le funzioni di uso comune ▪ Ordinamento dei dati ▪ Grafici statistici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce i concetti fondamentali dei fogli di calcolo ▪ Conosce le funzioni principali ▪ Conosce i vari tipi di grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa impostare le formule in un foglio elettronico ▪ Sa costruire un grafico nei vari formati

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo 2 - Algoritmi e strutture di controllo

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Analisi di problemi e loro documentazione Algoritmo risolutore=dati+istruzioni Tipologia di dati (variabili e costanti) Tipologia di istruzioni (operative, decisionali) Strutture di controllo (sequenziali, condizionali, iterative) Metalinguaggi per la rappresentazione di algoritmi: Flow-chart e pseudocodifica 		
	<ul style="list-style-type: none"> Conosce la differenza tra variabili e costanti Conosce la differenza tra un problema e il suo algoritmo risolutore Conosce la differenza tra le strutture di controllo (sequenziale, condizionale, iterativa) Conosce gli schemi della progettazione di algoritmi mediante flow-chart Conosce le parole chiave utilizzate nella pseudocodifica 	<ul style="list-style-type: none"> Sa distinguere i dati essenziali in un problema (variabili e costanti) Sa costruire un algoritmo mediante strutture di controllo Sa impostare semplici problemi mediante strutture di controllo Sa documentare in modo semplice gli algoritmi prodotti Sa testare e correggere gli algoritmi

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo 3 - Reti e Internet

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Cos'è internet e come funziona, il www, ricerche, posta e chat, le comunità virtuali, il commercio elettronico, sicurezza in rete. • Concetto di rete, classificazione delle reti, servizi di rete, i canali di comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia legata alla rete e ai servizi di internet. • Conoscere i campi di applicazione e potenzialità delle tecnologie ipermediali e della rete internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il ruolo di internet nella vita quotidiana e nello studio • Sa utilizzare con criterio e consapevolezza gli strumenti che ruotano intorno al mondo di internet. • È in grado di analizzare la complessità di rete.

Modulo 4 - Robotica Educativa


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • Il robot MBot2: il kit robot per la robotica educativa. Facile da assemblare. La scheda microcontrollore MCore è stata progettata per scopi educativi nell'ambito della robotica per avvicinarsi alle discipline STEAM. La scheda integra diversi sensori e permette una programmazione visuale a blocchi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il significato di robotica e i campi di applicazioni • Conosce i componenti fondamentali di un robot, a 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende il funzionamento di un microcontrollore • Sa realizzare semplici programmi per mettere in funzione un robot utilizzando i sensori ad ultrasuoni per percepire gli

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


	cosa serve e dove viene utilizzato • Conosce le caratteristiche di MBot2	ostacoli ed emettitore led e ricevitore a infrarossi per rilevare le linee da seguire • Sa azionare un robot ed eseguire sia in modalità dal vico che in modalità carica programma un semplice programma sviluppato con mlink2
--	---	---

Modulo 5 - Approfondimenti di Algoritmi e strutture di controllo


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Flowchart complessi fino all'iterazione enumerativa Paradigmi di programmazione (Imperativo, Logico, Funzionale, Orientato ad oggetti) Produzione del software ed evoluzione dei Linguaggi (di basso livello, di alto livello, orientati agli oggetti) Compiler e interpreti Codici di base relativi alle varie strutture di controllo in linguaggio di programmazione java 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce la sintassi per la scrittura di semplici programmi in linguaggio java Conosce la sintassi per la scrittura di programmi in linguaggio java fino all'iterazione enumerativa 	<ul style="list-style-type: none"> Sa distinguere i paradigmi di programmazione Sa scrivere in linguaggio java semplici algoritmi risolutivi fino all'iterazione enumerativa

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

COMPETENZE da raggiungere nel primo biennio del corso di studi <i>(obbligatorio)</i>	
Disciplinari <i>(obbligatorio)</i>	Trasversali <i>(non modificabile dai coordinatori materia)</i>
<p>Architettura di un sistema di elaborazione</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere cosa è l'hardware, conoscere i fattori che influiscono sulle prestazioni di un computer e sapere cosa sono le periferiche. Comprendere cosa è il software e fornire esempi di applicazioni di uso comune e di sistemi operativi. Comprendere come vengono utilizzate le reti informatiche e conoscere le diverse modalità di collegamento a Internet. <p>Sistemi Operativi</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le funzioni principali del sistema operativo, incluse la modifica delle impostazioni principali e l'utilizzo delle funzionalità di Guida in linea. Operare efficacemente nell'ambiente di desktop e utilizzare un ambiente grafico Conoscere i concetti principali della gestione dei file ed essere in grado di organizzare in modo efficace i file e le cartelle in modo che siano semplici da identificare e trovare Utilizzare programmi per comprimere ed estrarre file di grandi dimensioni e utilizzare un software antivirus per proteggere il computer dai virus Dimostrare la capacità di utilizzare dei semplici strumenti di elaborazione testi e di gestione stampe disponibili nel sistema operativo <p>Foglio Elettronico</p> <ul style="list-style-type: none"> Lavorare con i fogli elettronici e salvarli in diversi formati 	<p>COMPETENZE COGNITIVE</p> <p>Competenza: comprendere</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il significato di un testo Sapersi concentrare sulla lettura (trovare le strategie metodologiche e motivazionali per..) Utilizzare ogni strumento utile alla comprensione (dizionario, chiedere aiuto, individuare parole-chiave, costruire mappe) Riconoscere la questione posta <p>Competenza: rappresentare</p> <ul style="list-style-type: none"> Riferire ciò che viene appreso Utilizzo di un linguaggio appropriato (anche in funzione di ciò che voglio esprimere: concetti, emozioni, etc.) Coerenza logica (argomentazione) Pertinenza della risposta <p>Competenza: rielaborare</p> <ul style="list-style-type: none"> Operare sintesi Risolvere problemi Reperire informazioni e riconoscere l'autorevolezza delle fonti

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Inserire dati nelle celle e applicare modalità appropriate per creare elenchi • Selezionare, riordinare e copiare, spostare ed eliminare i dati • Modificare righe e colonne in un foglio elettronico. Copiare, spostare, eliminare e cambiare nome ai fogli di calcolo in modo appropriato • Creare formule matematiche e logiche utilizzando funzioni standard del programma • Applicare modalità appropriate per la creazione delle formule ed essere in grado di riconoscere i codici di errore nelle formule. • Formattare numeri e contenuto testuale in un foglio di calcolo • Scegliere, creare e formattare grafici per trasmettere informazioni in modo significativo. • Modificare le impostazioni di pagina di un foglio di calcolo e controllare e correggere errori nel contenuto prima della stampa finale. 	COMPETENZE RELAZIONALI Competenza: comunicare <ul style="list-style-type: none"> • Disporsi ad ascoltare (imparare a prestare attenzione) • Trasmettere con chiarezza un messaggio • Utilizzare un registro comunicativo adeguato al contesto Competenza: partecipare e collaborare <ul style="list-style-type: none"> • Interagire comprendendo e rispettando i diversi punti di vista • Gestire la conflittualità • Riconoscere e rispettare i diritti degli altri Competenza: agire in modo autonomo e responsabile <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi inserire in modo propositivo e consapevole nella vita sociale ▪ Riconoscere i propri limiti e quelli altrui
Navigazione web <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cosa è Internet e quali sono i principali termini ad essa associati • Capire come è strutturato l'indirizzo di un sito web. Identificare i tipi più comuni di domini, quali geografici, aziendali (.org, .edu, .com, .gov) • Eseguire comuni operazioni di navigazione sul web, incluse eventuali modifiche alle impostazioni del browser • Distinguere fra i principali aggressori di un sistema di elaborazione in rete, siano essi umani, sia software specifici; individuare le possibili modalità di difesa • Consultare un motore di ricerca per effettuare interrogazioni 	ALTRE COMPETENZE TRASVERSALI <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro • Mantenere in ordine e in efficienza le attrezzature, la strumentazione e la documentazione affidata • Comprendere cosa sono le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) e fornire esempi della loro applicazione pratica nella vita quotidiana

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Salvare pagine web e scaricare file dalla rete. Copiare il contenuto di pagine web in un documento Linguaggi per il web <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare siti web utilizzando i tag HTML5 e i fogli di stile CSS, inserendo immagini e link nelle pagine .html Problem Solving e Approccio algoritmico <ul style="list-style-type: none"> • Definire ed identificare la presenza di un problema, distinguere i dati essenziali, elaborare una serie di soluzioni in forma algoritmica, compiere scelte razionali tra le soluzioni alternative, fornire una adeguata documentazione • Progettare algoritmi mediante strutture di controllo, eseguire test e correggerli ▪ Rappresentare algoritmi mediante flow-chart e/o pseudocodifica 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere importanti problematiche legali relative al diritto di riproduzione (copyright) e alla protezione dei dati associate all'impiego dei computer
--	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe III LSA - LSAM: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. La rappresentazione dei dati - Ripasso degli algoritmi	8+2 rec	I		1	
2. Il linguaggio Java	36+8 rec	I e II	1	1	2
3. Strumenti avanzati di produzione dei documenti elettronici*	10+2 rec	II	1		

Mod n.1 La rappresentazione dei dati - Ripasso degli algoritmi


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Sistemi di numerazione binario, ottale ed esadecimale; conversione tra numeri in varie basi e operazioni aritmetiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce i sistemi di numerazione * Comprendere le modalità di rappresentazione dei numeri negativi 	<ul style="list-style-type: none"> E' in grado di effettuare semplici calcoli aritmetici e conversioni tra basi * Codificare i numeri in modulo e segno

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> Numeri binari relativi Numeri reali in virgola mobile* Analisi di problemi e loro documentazione Algoritmo risolutore=dati+istruzioni Tipologia di dati (variabili e costanti) Tipologia di istruzioni (operative, decisionali) Strutture di controllo (sequenziali, condizionali, iterative) Metalinguaggi per la rappresentazione di algoritmi: Flow-chart e pseudocodifica 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le motivazioni delle rappresentazioni a virgola mobile* Conosce la differenza tra variabili e costanti Conosce la differenza tra un problema e il suo algoritmo risolutore Conosce la differenza tra le strutture di controllo (sequenziale, condizionale, iterativa) Conosce gli schemi della progettazione di algoritmi mediante flow-chart Conosce le parole chiave utilizzate nella pseudocodifica 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i numeri in virgola mobile* Sa distinguere i dati essenziali in un problema (variabili e costanti) Sa costruire un algoritmo mediante strutture di controllo Sa impostare semplici problemi mediante strutture di controllo Sa documentare in modo semplice gli algoritmi prodotti Sa testare e correggere gli algoritmi
--	---	---

Mod n.2 Il linguaggio Java


CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> L'ambiente di programmazione: identificatori, variabili e costanti, operatori, tipi primitivi, operazioni logiche, istruzioni, strutture di controllo. Le strutture di dati: array monodimensionali 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le caratteristiche del linguaggio, i tipi di dato di uso comune, le conversioni di tipo, la codifica delle operazioni elementari, le strutture di controllo fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> E' in grado di creare un semplice programma, scegliendo il tipo di dati più adatto; compilare il sorgente e creare il programma eseguibile; fare il debugging di un programma. E' in grado di organizzare i dati in strutture

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> • Le stringhe di dati: classe String • Principi della OOP: principi della programmazione ad oggetti, definizione di una classe e creazione dei relativi oggetti, ereditarietà e polimorfismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli algoritmi fondamentali per la gestione di array e di strutture dati bidimensionali. • Conosce le stringhe di dati ed è in grado di elaborarle. • Definizione di una classe, modello dei dati (UML), proprietà degli oggetti, attributi e metodi di classe, ereditarietà e polimorfismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di manipolare i dati in stringhe
---	---	--

Mod n.3 Strumenti avanzati di produzione dei documenti elettronici

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Funzioni avanzate di Microsoft Excel: creare, modificare, eseguire una macro* ▪ Funzioni avanzate di Microsoft Word: Intestazione e piè di pagina, Creazione di un sommario, Stampa unione* 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare una macro* ▪ Copiare un modulo macro in un'altra cartella di lavoro* ▪ Modificare una macro* ▪ Eseguire una macro* ▪ Errore macro* 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ E' in grado di usare gli strumenti avanzati di Word ed Excel * ▪ E' in grado di scegliere i formati più adatti delle immagini e dei video *

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formati non testuali: immagini, filmati* 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attivazione o disattivazione di macro nei documenti di Office* ▪ Panoramica della protezione per le macro* ▪ Intestazione e piè di pagina* ▪ Creazione di un sommario* ▪ Stampa unione* ▪ Conosce come vengono memorizzate le immagini e i video* 	
---	--	--

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe IV LSA: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. Strutture dati e loro implementazione in linguaggio Java	17 + 4 rec	I	1		1
2. Archivi di dati	37+8 rec	I e II	1		1
3. DataBase relazionali			1	1	1
4. Gestione di un DataBase relazionale: RDBMS e SQL			1	1	1

Modulo n.1 Strutture di dati e loro implementazione in Java

CONTENUTI (Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)	OBIETTIVI (Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Strutture di dati "complesse": gli oggetti array 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le modalità pratiche per allocare la memoria temporanea 	<ul style="list-style-type: none"> Sa allocare la memoria distinguendola tra heap e stack

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<ul style="list-style-type: none"> Gestione di array monodimensionali: dichiarazione, creazione, inizializzazione, ordinamento (Bubble sort, Merge sort) ricerca di elementi, *fusione di array 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce il vantaggio nell'utilizzo di strutture di dati (variabili semplici, e "complesse") Conosce le modalità di gestione di array monodimensionali: dichiarazione, creazione (esplicita, implicita), inizializzazione, ordinamento, ricerca (sequenziale, dicotomica), modifica dei valori presenti 	<ul style="list-style-type: none"> Sa scegliere la struttura logica più idonea a rappresentare organizzazioni di dati complesse Sa implementare in linguaggio Java le istruzioni per la gestione: dichiarazione, creazione (esplicita, implicita), inizializzazione, ordinamento, ricerca (sequenziale, dicotomica), modifica dei valori present
--	---	--

Modulo n.2: Archivi di dati

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Nozioni di base: richiami sui concetti di memoria (principale, secondaria); concetto di archivio, file, record, campo, chiave (primaria, secondaria, candidata) Dispositivi di memorizzazione secondaria: a nastro magnetico, a disco magnetico 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le caratteristiche e i vantaggi di alcuni dispositivi di memorizzazione secondaria Conosce le principali modalità di organizzazione dei dati per archivi classici 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di operare una scelta corretta nell'utilizzo di dispositivi di memorizzazione secondaria E' in grado di distinguere le organizzazione dei dati in un file

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.3: DataBase relazionali

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> Utenti e linguaggi per la manipolazione dei dati Componenti fondamentali di un DB relazionale: campi, tuple, tabelle espresse nelle forme intensionali ed estensionali Progettazione concettuale: modello Entità-Relazioni, passi per la sua ristrutturazione: analisi delle ridondanze, individuazione identificatori principali, eliminazione delle gerarchie di generalizzazione Progettazione logica: traduzione verso il modello relazionale, analisi delle anomalie nella modifica dei dati (inserimento, cancellazione, aggiornamento) Teoria della normalizzazione (1NF-2NF-3NF) 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce le problematiche legate ai DB, oltre che gli aspetti organizzativi ed applicativi degli ambienti in cui i DB vengono collocati Conosce gli elementi di uno schema concettuale (E/R) dei dati: entità, relazioni, attributi, cardinalità Conosce le caratteristiche e i vantaggi dell'utilizzo di uno schema logico di tipo relazionale 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di distinguere gli aspetti che caratterizzano un DB rispetto agli archivi tradizionali È in grado di analizzare sia gli aspetti concettuali, logici, fisici, di sicurezza ed integrità dei dati È in grado di costruire il modello concettuale E/R È in grado di derivare un modello logico di organizzazione dei dati, nel rispetto delle forme di normalizzazione (1NF-2NF-3NF) È in grado di rappresentare una situazione reale complessa in un modello logico derivato dallo schema concettuale

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Modulo n.4: Gestione di un DataBase relazionale: RDBMS e SQL

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'applicativo XAMPP e le sue funzionalità ▪ La selezione delle informazioni ▪ Il comando SELECT e le sue clausole ▪ Forme di interrogazione <u>semplici</u> ▪ Funzioni ed espressioni (avg, count, max, min, sum) ▪ Forme di interrogazione <u>complesse</u>: modalità di correlazione tra le tabelle, le JOIN 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce le tecniche e gli strumenti per realizzare gli oggetti fondamentali che compongono un DB relazionale ▪ Conosce in modo significativo le istruzioni del linguaggio SQL per interrogare una base di dati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ È in grado di creare, utilizzando un tool appropriato, gli elementi di base per la creazione di un DB, di inserire elementi e di effettuare interrogazioni anche complesse ▪ È in grado di creare DB relazionali da un modello E/R tramite XAMPP ▪ Sa operare autonomamente con il linguaggio SQL per selezionare informazioni

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Classe V LSA: Informatica

MODULO/UNITA' DIDATTICA/ARGOMENTO (comprensivo di recuperi in itinere, verifiche e correzione) <i>Titolo</i>	DURATA <i>indicare le ore comprensive di recupero</i>	PERIODO <i>I o II quadrim.</i>	NUMERO MINIMO DI VERIFICHE		
			<i>Scritte</i>	<i>Orali</i>	<i>Pratiche</i>
1. HTML e CSS	14+2 rec	I	2	2	
2. Reti di computer, Sicurezza in rete (servizi e privacy), SIA (Sistemi Informatici Aziendali)	26+6 rec	I e II	2	2	
3. Javascript	15+3 rec	II		1	

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod n.1 HTML e CSS

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni laboratorio se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Introduzione 2. Generalità sull'HTML <ul style="list-style-type: none"> • Editor e Word Processor • Caratteristiche delle Tags HTML • Esempio di Sorgente HTML 3. URL, Indirizzamento Assoluto ed Indirizzamento Relativo	Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di produrre pagine web, la conoscenza del linguaggio è valutata anche dall'abilità nella fruizione delle guide, vista la corposità dei comandi.	Produrre pagine web, utilizzare un editor grafico per produrre oggetti, bottoni, capire la struttura di un sito, e progettarela.
4. Comandi dell'HTML <ol style="list-style-type: none"> Comandi relativi alla Struttura Generale di un documento HTML Comandi relativi al Flusso del Testo nel documento Comandi per la creazione di Intestazioni Comandi per la Formattazione di caratteri e/o di parole Comandi per la creazione e la gestione di Liste Comandi per la creazione di Hyperlink e di Anchor Comandi per la creazione e la gestione di Tabelle Image Map 		

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

i. Form 2. Regole di Stile nella composizione di documenti HTML		
--	--	--

Mod n.2 Reti di computer

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Le reti	<ul style="list-style-type: none"> Concetto di rete, classificazione delle reti, topologie di rete, struttura del software di rete, livelli dei modelli OSI e TCP/IP 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di: analizzare la complessità di un software di rete giustificandone la struttura a livelli, collegare due o più computer in rete, gestire e impostare indirizzi IP e subnet mask
2. Mezzi di trasmissione e dispositivi hardware di rete	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche principali di: cavo coassiale, doppino telefonico, fibra ottica, onde radio, microonde, infrarossi, laser; caratteristiche di HUB, SWITCH, ROUTER 	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di: scegliere il mezzo di trasmissione più adatto, usare e configurare HUB, SWITCH, ROUTER

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

<p>2. Internet security e tecniche di crittografia. La firma digitale e gli enti certificatori</p> <p>3. L'informatica giuridica nella società digitale. Tutela del sw, licenze e privacy.</p> <p>4. Definizione di un sistema informativo e dei suoi elementi costituenti e le sue caratteristiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le problematiche relative alla trasmissione di dati sensibili attraverso Internet. Conosce le tecniche di crittografia applicate ai dati. Conosce i principali servizi che si basano sulla crittografia. • Conosce il diritto d'autore e le tipologie di sw. Conosce il codice sulla privacy e comprende il codice dell'Amministrazione Digitale. Conosce il sistema pubblico di identità digitale. • Conosce le peculiarità di un Sistema Informativo/Informatico • Conosce le componenti fondamentali di un SIA e la relazione fra essi 	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di scegliere e configurare gli opportuni servizi di sicurezza in base alle richieste dell'utente. • È in grado di comprendere il valore dei diritti di autore e sa utilizzare lo SPID. • È in grado di comprendere l'importanza sia del SIA che dei dati per un'azienda.
---	--	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

Mod n.3 Javascript

CONTENUTI <i>(Indicare anche gli argomenti delle eventuali esercitazioni di laboratorio, se previste dalla disciplina)</i>	OBIETTIVI <i>(Segnare con un asterisco (*) gli obiettivi considerati non essenziali)</i>	
	Conoscenze	Abilità
1. Introduzione a javascript 2. JavaScript ed ECMAScript 3. DOM e BOM 4. Moduli e loro elementi 5. Rispondere a eventi in un modulo 6. Convalida dei dati di un modulo con JavaScript 7. Usare gestori di eventi 8. Eventi come proprietà di oggetti 9. Eventi e funzioni anonime 10. I selettori di jQuery 11. Gestione degli eventi con jQuery 12. Selezionare elementi nel DOM 13. Effetti e animazioni.	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le basi della sintassi di JavaScript (variabili, operatori, strutture di controllo). Capire il ruolo di JavaScript nel contesto dello sviluppo web (frontend). Conoscere la differenza tra JavaScript e ECMAScript. Comprendere le versioni di ECMAScript e le principali caratteristiche introdotte nelle versioni più recenti (ES5, ES6 e successive) Manipolazione del DOM con JavaScript (selezionare, aggiungere, modificare e rimuovere elementi). BOM (Browser Object Model): oggetti forniti dal browser (window, navigator, location). Creare e manipolare moduli HTML (form, input, textarea, select). Accesso e manipolazione dei dati dei moduli con JavaScript. 	<ul style="list-style-type: none"> Competenze nella sintassi di base e nella struttura del codice JavaScript. Capacità di creare script semplici per migliorare le funzionalità delle pagine web. Comprensione delle differenze tra le versioni di ECMAScript. Competenze nella manipolazione del DOM per creare interazioni dinamiche. Capacità di implementare logica personalizzata in risposta agli eventi del modulo. Competenze nella creazione di funzioni di convalida personalizzate. Abilità nel fornire feedback immediato all'utente per migliorare l'usabilità dei moduli. Competenze nell'uso avanzato dei gestori di eventi per creare applicazioni web interattive.

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04


	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere agli eventi di submit e reset. • Fornire feedback all'utente in caso di errori di convalida. • Assegnare funzioni a proprietà di eventi (onclick, onsubmit). • Applicare effetti di base con jQuery (show, hide, fade, slide). • Creare animazioni personalizzate con il metodo .animate() di jQuery. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità nel gestire la propagazione degli eventi e prevenire comportamenti predefiniti indesiderati. • Competenze nell'uso efficace dei selettori jQuery per manipolare il DOM. • Capacità di utilizzare selettori avanzati per operazioni DOM complesse. • Capacità di creare effetti visivi accattivanti utilizzando jQuery. • Competenze nell'implementazione di animazioni personalizzate per migliorare l'esperienza utente.
--	--	---

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

C. CRITERI DI VALUTAZIONE

Griglia di valutazione per le prove di INFORMATICA, TI, STA, SISTEMI, TPSIT, GPOI e TELECOMUNICAZIONI (*)

PUNTEGGIO MASSIMO	INDICATORI	LIVELLI DI VALUTAZIONE	PUNTI
1,5	<ul style="list-style-type: none"> Leggibilità Ordine nell'esposizione Correttezza formale Motivazione logica dei passaggi e del procedimento Uso del linguaggio specifico 	<ul style="list-style-type: none"> Incompleto, frammentario 	0
		<ul style="list-style-type: none"> Parzialmente inadeguati 	0,5
		<ul style="list-style-type: none"> Sufficienti almeno negli aspetti essenziali 	1
		<ul style="list-style-type: none"> Esposizione chiara e ordinata 	1,5
2	Conoscenza di: <ul style="list-style-type: none"> Definizioni Concetti Metodologie inerenti la traccia 	<ul style="list-style-type: none"> Scarsa 	0
		<ul style="list-style-type: none"> Limitata e/o incerta conoscenza anche negli aspetti essenziali 	0,5
		<ul style="list-style-type: none"> Sufficiente almeno negli aspetti essenziali 	1
		<ul style="list-style-type: none"> Buona 	1,5
		<ul style="list-style-type: none"> Ampia e sicura 	2
5	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo e trattazione coerente dei quesiti proposti Competenza nell'uso di tecniche e strumenti di analisi propri della materia 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo incerto e competenze inadeguate 	0
		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo approssimativo anche negli aspetti più semplici 	1
		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo incompleto in alcune parti e competenze quasi accettabili 	2
		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo sufficientemente esteso e competenze accettabili 	3
		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo e competenze autonomi e buoni 	4
		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppo puntuale e rigoroso di tutta la trattazione e competenze ottime 	5

	ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "E.TORRICELLI" MILANO	MODELLO PRO-DID-MAT
	Progettazione didattica della Materia	PQD04

1,5	<ul style="list-style-type: none">▪ Capacità di analisi e di sintesi nella risoluzione dei quesiti▪ Capacità di analisi delle situazioni reali in relazione alle tecniche studiate	<ul style="list-style-type: none">▪ Inadeguate/incerte	0,5
		<ul style="list-style-type: none">▪ Sufficienti	1
		<ul style="list-style-type: none">▪ Buone/ottime	1,5

(*)
Il voto 1 va assegnato allo studente solo nel caso in cui lo stesso si rifiuti di svolgere quanto richiesto e quindi evidenzia che le sue conoscenze e competenze sono impossibili da valutare. Uso del cellulare da parte dello studente, per copiare la verifica, comporta una valutazione con voto 1.
Il voto 2 va assegnato allo studente solo nel caso in cui lo stesso prova a svolgere quanto richiesto ma rinuncia dopo poco tempo evidenziando che le sue conoscenze sono impossibili da valutare mentre le sue competenze mostrano uno studio inadeguato e/o un metodo di studio scorretto.

D. MODALITÀ DIDATTICHE

	N.	N. DI DOCENTI COINVOLTI	N. DI CLASSI COINVOLTE
Verifiche comuni	0	0	0
Correzioni collegiali	0	0	0
Lezioni in classi diverse dalle proprie	0	0	0

Data 3/11/2025

Il Coordinatore Antonella Botti