



**iis**  
**MarzottoLuzzatti**  
**Valdagno**

Sito Internet: [www.iisvaldagno.it](http://www.iisvaldagno.it)

E-Mail: [viis022004@istruzione.it](mailto:viis022004@istruzione.it)

E-Mail Certificata: [viis022004@pec.istruzione.it](mailto:viis022004@pec.istruzione.it)



## **PROGRAMMA EFFETTIVAMENTE SVOLTO**

**Anno Scolastico 2021 / 2022**

**Classe/Sede:** 2D1 sede ITI

**Docente:** Pugliese Vincenzo

**Codocente (ITP):** Luca Battistin

**Materia insegnata:** S.T.A. (scienze e tecnologie applicate)

**Testi adottati:** Slide ed esercitazioni varie caricate sulla piattaforma V-learning

### **CONTENUTI DISCIPLINARI**

#### **modulo**

contenuti

periodo

#### **Modulo 1:**

##### **Ed. civica**

Opinioni degli studenti sul rapporto tra informatica ed educazione civica. Definizione di educazione civica e di cittadinanza digitale. Bit, byte, kilo, mega, giga, tera, bps. connessione ad internet. Risultati dello speed test della propria connessione. questioni legali relative al furto di identità, cookie policy, proprietà e cifratura dei dati.

Settembre

(4 ore circa)

#### **Modulo 2:**

##### **Orientamento**

Un modulo di 6 ore per ogni indirizzo di studio, tenuto dal docente referente per lo specifico indirizzo. Per Informatica: Prime 3 ore : breve presentazione dell'indirizzo. Come funziona Internet, Uso dei comandi ping e tracert (anche visuale). Web e motori di ricerca. Seconde 3 ore: cos'è un algoritmo, un codice sorgente e un programma. Esempi di codice sorgente. Creazione di una piccola pagina HTML.

Ottobre – Gennaio

(36 ore circa)

## **Secondo periodo : gruppo aperti Informatica 1 e informatica 2**

### **Modulo 3:**

#### **Il Coding**

Scratch come automa Tartaruga. Soluzione di problemi geometrici e labirinti. Strutture alternativa e ripetizione. Concetto di variabile. Gare Bebras come esercizio di problem solving. Riflessione sui quesiti per esplorare il loro rapporto con l'informatica. Flow chart e codifica con Scratch di qualche algoritmo notevole: cambio base, potenze mediante prodotti.

Febbraio

(15 ore circa)

### **Modulo 4:**

#### **Internet, web, e ricerche efficaci**

Reti computer. Lan e Internet. Breve storia di Internet. Funzionalità del browser. I cookie e le impostazioni del browser. Come funziona un motore di ricerca. Tecniche per migliorare le ricerche web (ricerche avanzate), ricerche per immagini. Attività di ricerca ed elaborazione dati sullo stile webtrotter di AICA

Marzo

(15 ore circa)

### **Modulo 5:**

#### **la programmazione web lato client**

Differenza tra programmazione lato client e lato server.

Struttura di una pagina HTML; meta tag della sezione head (title, charset, etc.); tag principali del body (titoli, paragrafi, immagini, link, tabelle) e loro attributi. tag annidati. Cenni alle mappe cliccabili.

Fogli di stile (CSS): sintassi e selettori. Esempi di utilizzo per assegnare uno stile (dimensioni, forme e colori) agli elementi HTML. CSS interni, inline ed esterni.

Cenni a Javascript: alcuni semplici esempi per rendere interattive le pagine HTML: cambiare proprietà ad un tag (stile, src) dinamicamente, creare contenuto dinamico con innerHTML. Leggere una casella di input e cambiare il contenuto di un paragrafo alla pressione di un tasto.

Aprile - Maggio

(27 ore circa)

Valdagno, 06/06/2022

*Firma degli studenti  
rappresentanti di classe*

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

*Firma dei Docenti*

*Vincenzo Pugliese*

\_\_\_\_\_