



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE *Pietro Sette*



PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE PER COMPETENZE

ISTITUTO ISTITUTO TECNICO ECONOMICO

ANNO SCOLASTICO 2025/2026

INDIRIZZO AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING (BIENNIO COMUNE)

CLASSE 1Bite

DISCIPLINA INFORMATICA

DOCENTE Prof.ssa DELUCCE MARGHERITA M.C.

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe): 2

1. FINALITA' DELLA DISCIPLINA

La disciplina Informatica concorre a far conseguire allo studente risultati di apprendimento che lo mettano in grado, al termine del percorso quinquennale, di:

- Utilizzare gli strumenti e le reti informatiche nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
- Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.
- Agire nel sistema informativo dell'azienda e contribuire sia alla sua innovazione sia al suo adeguamento organizzativo e tecnologico;
- Elaborare, interpretare e rappresentare efficacemente dati aziendali con il ricorso a strumenti informatici e software gestionali.

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

Lo studio della disciplina inizia in prima e non richiede particolari prerequisiti in termini di conoscenze. La classe è costituita da 16 alunni regolarmente frequentanti.

Sono presenti due alunni con disturbi specifici dell'apprendimento; questi seguono un piano didattico personalizzato usufruendo di misure dispensative e strumenti compensativi.

Dal punto di vista disciplinare la classe assume un atteggiamento vivace ma nel complesso corretto; ci sono però alunni particolarmente distratti e disinteressati che richiedono interventi e richiami continui durante le lezioni. Dal punto di vista didattico, gli alunni che sembrano sufficientemente motivati verso la disciplina ma, per molti l'impegno nel lavoro a casa risulta quasi nullo.

Dalle verifiche ad oggi effettuate emerge, infatti, che quasi la metà degli alunni non studia in maniera costante e approfondita raggiungendo risultati poco soddisfacenti.

Strumenti didattici utilizzati per rilevare la conoscenza e/o padronanza delle abilità di base: domande orali, esercizi alla lavagna, esercitazioni in laboratorio, verifica scritta.

In sintesi il profilo generale ad oggi emerso è il seguente:

LIVELLI DI PROFITTO	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
	N. Alunni 7	N. Alunni 6	N. Alunni 3

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: **Scienze e Tecnologie Informatiche**

<u>Competenze disciplinari del Biennio</u> (Assi culturali) DM 22/08/07	• Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. • Utilizzare e produrre testi multimediali. • Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
--	---

4. METODOLOGIE, STRUMENTI E VERIFICHE

METODOLOGIE	STRUMENTI	VERIFICHE
Lezione frontale Lezione / applicazione Cooperative learning Problem solving Attività di laboratorio Esercitazioni pratiche	Libri di testo Materiale fornito dall'insegnante (dispense, schemi, mappe riassuntive, filmati) Videoproiettore/LIM Laboratorio di informatica Piattaforma digitale GSuite	Prove strutturate e semistrutturate Prove orali Prove di laboratorio Prove scritte

5. ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

MODULO N. 1	Disciplina/e	Classe
	INFORMATICA	1Aite
Titolo	Sistemi Informatici	
Periodo	Primo e Secondo Quadrimestre	

Abilità	Conoscenze
Riconoscere le caratteristiche logico-funzionali di un computer e il ruolo strumentale svolto nei vari ambiti (calcolo, elaborazione, comunicazione, ecc.) Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo	Sistemi informatici Informazioni, dati e loro codifica Architettura e componenti di un computer Comunicazione uomo-macchina Struttura e funzioni di un sistema operativo La rete Internet

MODULO N. 2	Disciplina/e	Classe
	INFORMATICA	1Aite
Titolo	Software di Utilità	
Periodo	Primo e Secondo Quadrimestre	

Abilità	Conoscenze
Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale Utilizzare programmi di scrittura, di grafica e il foglio elettronico	Software di utilità e gestionali

6. OBIETTIVI MINIMI

- Conoscere architettura e funzione dei principali componenti di un computer (CPU – Memorie)
- Conoscere il sistema binario per la rappresentazione dei dati all'interno di un computer
- Conoscere gli operatori logici AND, OR, NOT
- Saper utilizzare le funzioni di base di un Sistema Operativo (Microsoft Windows)
- Saper realizzare un documento associando al testo formattazioni di diverso tipo ed inserendo elementi grafici (bordi, sfondi, immagini, tabelle...) (Funzionalità di base di Microsoft Word)
- Saper realizzare una rappresentazione organizzata di dati sui quali è possibile effettuare elaborazioni (Funzionalità di base di Microsoft Excel)

7. MODALITA' DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

Come stabilito nella programmazione dell'asse culturale di riferimento (asse **Scienze e Tecnologie Informatiche**).

Per la misurazione del raggiungimento degli obiettivi in termini di conoscenze, abilità e competenze, verranno effettuate verifiche scritte, orali e pratiche, al termine dei blocchi tematici o di parte significativa di essi.

Numero di verifiche previste per quadrimestre: minimo 2.

L'efficacia del processo di insegnamento nel suo complesso risulterà dall'analisi dei risultati dell'intera classe: se si ritiene che i risultati non siano soddisfacenti in riferimento agli obiettivi prefissati, si imposterà una fase di recupero generalizzato in itinere.

8. GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Come stabilito nella programmazione dell'asse culturale di riferimento (asse **Scienze e Tecnologie Informatiche**).

Per la valutazione si seguiranno gli indicatori indicati nella griglia di valutazione di dipartimento; in particolare si terrà conto delle conoscenze e competenze disciplinari specifiche così come delle capacità di relazione e competenze trasversali.

9. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Come stabilito nella programmazione dell'asse culturale di riferimento (asse **Scienze e Tecnologie Informatiche**).

Santeramo in Colle, 22 Novembre 2025

La docente
Prof.ssa **Margherita M.C. Delucce**