



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE “ PIETRO SETTE ”

ISTITUTO FORMATIVO ACCREDITATO PRESSO LA REGIONE PUGLIA

Istituto Professionale

Istituto Tecnico Economico

Liceo Scientifico

PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE PER COMPETENZE

ISTITUTO: I.I.S.S. “PIETRO SETTE”

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

INDIRIZZO AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING

CLASSE 1 SEZIONE B

DISCIPLINA INFORMATICA

DOCENTE MASTRODOMENICO GIOVANNI

QUADRO ORARIO (N. ore settimanali nella classe) 2

1. FINALITA' DELL'INDIRIZZO

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

PROFILO GENERALE DELLA CLASSE (caratteristiche cognitive, comportamentali, atteggiamento verso la materia, interessi, partecipazione..)

La classe costituita da 22 alunni (13 maschi e 9 femmine di cui una DSA), mostra nel complesso interesse ma è poco attenta durante le lezioni. Dal punto di vista disciplinare la classe assume un comportamento a volte irrispettoso delle regole scolastiche. L'atteggiamento verso la disciplina è di parziale interesse, la partecipazione in classe è invece attiva da parte di 1-2 alunni, la maggioranza interviene raramente. Nelle attività di laboratorio la maggioranza della classe agisce in modo adeguato e rispetta le consegne. Dalle prime verifiche è emerso che lo studio a casa è tendenzialmente costante e proficuo solo per pochissimi alunni. Una piccola minoranza della classe si mantiene sotto la sufficienza, mentre la maggioranza si trova in situazione di grave insufficienza.

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

- ✓ griglie, questionari conoscitivi, test socio-metrici
(se si, specificare quali) **verifica scritta, verifica pratica**
- ✓ tecniche di osservazione
- colloqui con gli alunni
- colloqui con le famiglie
- colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado

LIVELLI DI PROFITTO

DISCIPLINA D'INSEGNAMENTO	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
INFORMATICA	_____ N. Alunni 16	_____ N. Alunni 5	_____ N. Alunni 1

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: SCIENZE E TECNOLOGIE INFORMATICHE

Competenze disciplinari del Biennio (Assi culturali) DM 22/08/07	VEDI PROGRAMMAZIONE DI ASSE - DIPARTIMENTO
---	--

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

MODULO N. 1	Disciplina	Classe
	INFORMATICA	1B ITE

TITOLO: Sistemi informatici			
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre-Maggio	Lezione frontale didattica laboratoriale	LIM, laboratorio d'informatica	Scritta oppure orale
Competenze	Abilità	Conoscenze	
Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	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 Saper utilizzare i principali servizi della rete Internet	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	Classe
	INFORMATICA	1B ITE

TITOLO: Software di utilità e software gestionali			
PERIODO/DURATA	METODOLOGIA	STRUMENTI	VERIFICHE
Settembre-Maggio	Lezione frontale didattica laboratoriale	LIM, laboratorio d'informatica	Scritta oppure pratica
Competenze	Abilità	Conoscenze	

<p>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.</p>	<p>Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale Utilizzare programmi di scrittura, di grafica e il foglio elettronico Utilizzare software gestionali per le attività del settore di studio</p>	<p>Software di utilità e software gestionali</p>
---	--	--

4. MODULI INTERDISCIPLINARI

Durante l'anno, quando possibile, si cercherà di fornire supporto tecnologico alle altre discipline (creazione di tabelle, grafici, testi, presentazioni multimediali ecc).

5. MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

<p>TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA</p>	<p>SCANSIONE TEMPORALE</p>
<p>Prove scritte: compiti in classe, test a scelta multipla Prove orali: interrogazioni Prove pratiche: test, esercizi svolti in laboratorio</p>	<p>N. verifiche previste per il quadrimestre minimo 2</p>
<p>MODALITÀ DI RECUPERO</p>	<p>MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Recupero curricolare: Pausa didattica Interventi individualizzati Tutoraggio fra pari 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rielaborazione e approfondimento dei contenuti. ● Esercitazioni aggiuntive per affinare il metodo di lavoro. <p>Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipazione ad eventuali concorsi.

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
- 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. GRIGLIE DI VALUTAZIONE

Come stabilito nella programmazione di dipartimento, la valutazione deriverà da una pluralità di prove di verifica riconducibili a diverse tipologie e formulate in modo da accertare il conseguimento degli obiettivi e dei risultati di apprendimento declinati in termini di competenze, abilità e conoscenze come descritto nella presente programmazione. Vedi griglia programmazione di dipartimento.

8. COMPETENZE TRASVERSALI DI CITTADINANZA

Competenze, da acquisire al termine dell'obbligo d'istruzione, che costituiscono il risultato che si può conseguire – all'interno di un unico processo di insegnamento/apprendimento - attraverso la reciproca integrazione e interdipendenza tra i saperi e le competenze contenuti negli assi culturali.

Fonte

Documento tecnico e Allegato 2 al Regolamento sull'Obbligo di istruzione – Decreto ministeriale n. 139 del 22 agosto 2007

Formulare delle ipotesi operative, indicando attività e metodologie didattiche per alcune o tutte le competenze qui elencate

1. IMPARARE AD IMPARARE:

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro.

2. COMUNICARE :

Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.)

mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.

3. COLLABORARE E PARTECIPARE:

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e altrui capacità gestendo la conflittualità contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

Santeramo, 19/11/2023

Il docente
Prof. Giovanni Mastrodomenico