



SCUOLA POLO
REGIONALE DEBATE

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 ISTITUTO TECNICO ECONOMICO

ANNO SCOLASTICO 2024/2025

INDIRIZZO AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING (BIENNIO COMUNE)

CLASSE 2Cite

DISCIPLINA INFORMATICA

DOCENTE Prof.ssa DELUCCE MARGHERITA

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

La classe è costituita da 21 alunni dei quali 20 regolarmente frequentanti. Ai 14 alunni della 1C dell'anno scolastico precedente se ne sono aggiunti 7 (tra ripetenti, provenienti dal liceo scientifico e dall' IPSIA)

È presente un alunno con disturbi specifici dell'apprendimento e tre alunni con bisogni educativi speciali; questi seguono un piano didattico personalizzato usufruendo di misure dispensative e strumenti compensativi.

Un alunno diversamente abile segue un piano educativo individuale ed usufruisce del sostegno; la sua programmazione è paritaria con obiettivi minimi.

Dal punto di vista disciplinare la classe ha sempre un atteggiamento abbastanza vivace ma nel complesso corretto; dal punto di vista didattico, mostra sufficiente interesse ed attenzione durante le lezioni sia in classe che in laboratorio.

Lo studio della disciplina, iniziato in prima, continua in seconda con lo studio della programmazione.

Dalle verifiche ad oggi effettuate risulta che alcuni alunni riscontrano difficoltà nell'apprendimento ed applicazione dei contenuti che richiedono particolari capacità di logica e ragionamento. Inoltre, non tutti gli alunni possiedono un buon metodo di lavoro, a volte non sono puntuali nell'assolvimento dei compiti assegnati e sono poco autonomi nelle attività di laboratorio.

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 emerso è stato il seguente:

LIVELLI DI PROFITTO	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)	LIVELLO MEDIO (voti 6-7)	LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)
	N. Alunni 9	N. Alunni 5	N. Alunni 6

3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

ASSE CULTURALE: Scienze e Tecnologie Informatiche

Per quanto riguarda le competenze individuate nell'asse culturale di riferimento sono le seguenti:

- 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	Libro di testo Materiale fornito dall'insegnante (dispense, schemi, mappe riassuntive, filmati) Videoproiettore/LIM Laboratorio di informatica Piattaforma digitale GSuite	Prove strutturate/semistrutturate Prove orali Risoluzione di problemi Prove di laboratorio Prove scritte Lavori di progetto

5. ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

MODULO N. 1	Disciplina/e	Classe
	INFORMATICA	2Cite
Titolo	Programmazione	
Periodo	Primo e Secondo Quadrimestre	

Abilità	Conoscenze
Analizzare, risolvere problemi e codificarne la soluzione con i principi della programmazione strutturata	Fasi risolutive di un problema, algoritmi e loro rappresentazione Organizzazione logica dei dati Fondamenti di programmazione e sviluppo di semplici programmi in un linguaggio di tipo strutturato Ambiente di programmazione: Microsoft Visual C# Comunicazione uomo-macchina

6. OBIETTIVI MINIMI

- Saper individuare i dati di input e di output di un problema
- Saper definire delle variabili appropriate per contenere i dati del problema
- Saper strutturare un semplice algoritmo sui vettori
- Saper implementare un semplice algoritmo sui vettori utilizzando un apposito ambiente di sviluppo

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

Si rimanda a quanto stabilito nella programmazione dell'asse culturale di riferimento (asse **Scienze e Tecnologie Informatiche**).

Santeramo in Colle, 23 Novembre 2024

La docente
Prof.ssa **Margherita Delucce**