

**C.F. 91053080726 - Cod. Mecc: BAIS01600D - Cod.Univoco UFZ88A**

**Via F.lli Kennedy, 7 – 70029 - Santeramo in Colle (Ba)**

[bais01600d@istruzione.it](mailto:bais01600d@istruzione.it) - [bais01600d@pec.istruzione.it](mailto:bais01600d@pec.istruzione.it) - [www.iisspietrosette.it](http://www.iisspietrosette.it)

I.P.S.I.A.  
via F.lli Kennedy, 7  
Tel 0803036201 – Fax 0803036973

LICEO SCIENTIFICO  
via P. Sette, 3  
Tel –Fax 0803039751

I.T.C. “N. Dell’Andro”  
via P. Sette, 3  
Tel –Fax 0803039751

---

## **PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE PER COMPETENZE**

**ISTITUTO** ISTITUTO TECNICO ECONOMICO

**ANNO SCOLASTICO** 2023/2024

**INDIRIZZO** SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI

**CLASSE** 4Cite

**DISCIPLINA** INFORMATICA

**DOCENTI** Prof.ssa DELUCCE MARGHERITA M. C. – Prof. MOLINARI ENZO

**QUADRO ORARIO** (N. ore settimanali nella classe): 5

### **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 le reti e gli strumenti informatici 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;
- analizzare, con l'ausilio di strumenti matematici e informatici, i fenomeni economici e sociali.

## 2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

La classe è costituita da 10 alunni (8 maschi e 2 femmine). Dal punto di vista disciplinare la classe assume un comportamento corretto; dal punto di vista didattico non tutti mostrano sufficiente interesse per la disciplina. Spesso le lezioni sia teoriche che pratiche necessitano di continui stimoli ed incoraggiamenti.

Dalle verifiche ad oggi effettuate risulta però che pochi alunni studiano in maniera costante e approfondita raggiungendo risultati soddisfacenti; gli altri manifestano carenze formative più evidenti o incertezze dovute soprattutto ad un impegno nel lavoro a casa superficiale e discontinuo.

La situazione di partenza mostra che la classe si attesta su un livello di profitto medio.

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:

<b>LIVELLI DI PROFITTO</b>	<b>LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza)</b>	<b>LIVELLO MEDIO (voti 6-7)</b>	<b>LIVELLO ALTO (voti 8-9-10)</b>
	N. Alunni 3	N. Alunni 5	N. Alunni 2

## 3. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

**ASSE CULTURALE: Scienze e Tecnologie Informatiche**

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

- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative anche a situazioni professionali
- utilizzare i sistemi informativi aziendali e gli strumenti di comunicazione integrata d'impresa, per realizzare attività comunicative con riferimento a differenti contesti
- progettare e realizzare applicazioni relative a contesti di vario genere, con particolare riferimento alla gestione aziendale

#### 4. METODOLOGIE, STRUMENTI E VERIFICHE

<b>METODOLOGIE</b>	<b>STRUMENTI</b>	<b>VERIFICHE</b>
Lezione frontale Lezione interattiva Lezione multimediale Lezione / applicazione Cooperative learning Problem solving Attività di laboratorio Esercitazioni pratiche	Libri di testo Dispense, schemi Dettatura di appunti Videoproiettore/LIM Computer Laboratorio di informatica Piattaforma digitale GSuite	Prove strutturate Prove orali Risoluzione di problemi Prove di laboratorio Prove scritte Lavori di progetto Test online

#### 5. ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

<b>MODULO N. 1</b>	<b>Disciplina/e</b>	<b>Classe</b>
	INFORMATICA	4C SIA
<b>Titolo</b>	Il Database in Azienda	
<b>Periodo</b>	Primo e Secondo Quadrimestre	

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Progettare e implementare basi di dati e relativi servizi in relazione alle esigenze aziendali	Sistema informatico e sistema informativo nei processi aziendali Data Base Management System (DBMS) Progettazione di DataBase Linguaggio SQL

<b>MODULO N. 2</b>	<b>Disciplina/e</b>	<b>Classe</b>
	INFORMATICA	4C SIA
<b>Titolo</b>	Reti, Web e Azienda	
<b>Periodo</b>	Secondo Quadrimestre	

<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Progettare e realizzare pagine Web statiche e dinamiche Individuare le procedure telematiche che supportano l'organizzazione di un'azienda Implementare data base remoti con interfaccia grafica sul web in relazione alle esigenze aziendali	Linguaggi e strumenti di implementazione per il Web Struttura, usabilità e accessibilità di un sito Web Reti di computer e reti di comunicazione Database in rete

## **6. OBIETTIVI MINIMI**

- Saper progettare un semplice modello E/R
- Saper derivare il corrispondente modello logico
- Saper implementare il modello logico utilizzando un DBMS
- Saper strutturare in SQL una semplice query di interrogazione, una query di inserimento, una query di cancellazione, una query di creazione
- Conoscere le funzioni principali dei livelli dell'architettura di rete
- Saper realizzare un semplice sito web statico utilizzando i principali tag dell'HTML e semplici fogli di stile
- Saper realizzare pagine dinamiche che siano collegate ad un database e ne visualizzino i dati

## **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 3.

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, 16 Novembre 2023

I docenti

Prof.ssa **Margherita Delucce**  
Prof. **Enzo Molinari**