

PROGRAMMAZIONE
Tecnico Economico Indirizzo AFM
Classe 1 sez. D

Programmazione per competenze a.s. 2014-2015

INFORMATICA

Prof.ssa Antonella Evangelista

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

DOCENTE: Evangelista Antonella
MATERIA: Informatica

CLASSE: 1 D Amministrazione Finanze e Marketing
Anno scolastico 2014-2015

N. ore settimanali nella classe : 2h per 66 ore annuali

1. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

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

La classe ha evidenziato una diffusa e discreta conoscenza delle tecnologie con riferimento particolare all'utilizzo di social- network (Twitter e Facebook), applicativi per l'office automation e gestione di strumenti multimediali.

La volontà ad applicarsi dimostrata dai ragazzi, così come l'attenzione e la partecipazione al dialogo educativo è nel complesso discreta. Circa la metà del monte ore (33h) si svolgeranno in laboratorio per l'esercitazione su pacchetti relativi all'Office Automation e con riferimento al syllabus della nuova ECDL.

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

- ✓ Osservazioni degli studenti impegnati nelle attività didattiche;
- ✓ Colloqui con gli alunni

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

1. COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA TRASVERSALI DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

AMBITO DI RIFERIMENTO	COMPETENZE CHIAVE da conseguire a fine obbligo scolastico	CAPACITA' (Ogni docente indichi le capacità che si intendono sviluppare in modo particolare nell'A.S. in corso)
COSTRUZIONE DEL SE'	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imparare a imparare ➤ progettare 	Essere capace di: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> organizzare e gestire il proprio apprendimento <input type="checkbox"/> utilizzare un proprio metodo di studio e di lavoro <input type="checkbox"/> elaborare e realizzare attività seguendo la logica della progettazione
RELAZIONE CON GLI ALTRI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunicare ➤ Collaborare/partecipare 	Essere capace di : <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e di complessità diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi.

Programmazione Disciplinare IIS "Einaudi-Baronio"

Corso Economico- Indirizzo Amministrazione Finanze e Marketing - Classe 1D

	<ul style="list-style-type: none">➤ Agire in modo autonomo e responsabile	<ul style="list-style-type: none">□ Lavorare, interagire con gli altri in precise e specifiche attività collettive.□ Inserirsi in modo attivo nella vita sociale facendo valere i propri diritti e riconoscendo quelli altrui, nel rispetto delle regole comuni.
RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE	<ul style="list-style-type: none">➤ Risolvere problemi➤ Individuare collegamenti e relazioni➤ Acquisire /interpretare l'informazione ricevuta	Essere capace di : <ul style="list-style-type: none">□ comprendere, interpretare ed intervenire in modo personale negli eventi del mondo□ costruire conoscenze significative e dotate di senso□ esplicitare giudizi critici distinguendo i fatti dalle operazioni, gli eventi dalle congetture, le cause dagli effetti

3.COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

Nella tabella che segue ciascun docente indichi l'asse culturale cui appartiene la propria disciplina e le competenze che si intendono sviluppare per l'anno scolastico in corso.

COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

(le competenze acquisite sono certificabili e corrispondenti alla nuova **Ecdl Core** con particolare riferimento ai moduli N. 2, 3, 4, 6)

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

ASSE CULTURALE MATEMATICO

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

<u>Competenze disciplinari del Biennio</u> <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi2. 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 informatico3. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate4. Utilizzare e produrre testi multimediali
---	---

4.ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

(Per ciascuna competenza esplicitare le corrispondenti conoscenze e abilità)

COMPETENZA N.1 (ASSE ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO: Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi)	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare e risolvere problemi con i principi della programmazione strutturata - Rappresentare la soluzione di un problema con diagrammi di flusso 	<ul style="list-style-type: none"> - Dal problema al programma - Concetto di algoritmo - Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione con diagrammi - Fondamenti di programmazione - Elementi di struttura di un linguaggio di programmazione - Strutture dei dati

COMPETENZA N.2 (ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO: 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)	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi informatici - Informazioni e dati - Codifica delle informazioni - Architettura e componenti di un computer - La comunicazione uomo-macchina - Struttura e funzioni di un sistema operativo - Software di utilità e software applicativi Concetto e funzioni di un foglio di calcolo 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Utilizzare i principali software per la produttività individuale - Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale che multimediale - Utilizzare il foglio elettronico per attività tecnico-scientifiche, socio-economiche e organizzative - Gestire informazioni e grafici

COMPETENZA N.3 (ASSE ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO: Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate)	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - La rete Internet - Struttura di una rete - Funzioni e caratteristiche della rete internet e della posta elettronica - Normativa sulla privacy e diritto d'autore - 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la rete Internet per ricercare dati e fonti di tipo tecnico-scientifico in relazione alle proprie attività di studio - Utilizzare le reti per attività di comunicazione interpersonale e pubblicazioni - Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy.

COMPETENZA N.4 (ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI: Utilizzare e produrre testi multimediali)	
CONOSCENZE	ABILITA'
- Struttura e codici diversi di comunicazione	- Saper rappresentare attraverso, i SW dedicati testi multimediali finalizzati a contesti diversi

5. CONTENUTI DEL PROGRAMMA

PRIMO TRIMESTRE (15-09-14 al 06-11-14)

Moduli	Unità didattiche	COMPETENZE
Concetti informatici di Base	<ul style="list-style-type: none"> Unità 1: Struttura generale di un sistema di elaborazione Unità 2: Terminologia e richiami di matematica 	N.1 Syllabus Ecdl Core (1)
Sistema Operativo Windows	<ul style="list-style-type: none"> Unità 3: Caratteristiche di un SW di base Unità 4: Gestione file e cartelle Unità 5: Gestione dispositivi Syllabus Ecdl Level Core 5.0 (2) 	N.2 Syllabus Ecdl Level Core (2)
Elaborazione di testi	<ul style="list-style-type: none"> Unità 6: struttura di un testo e interfaccia grafica Unità 7: Formattazione di un testo e suoi requisiti Unità 8: Gestione delle varie tipologie di testo-Relazione 	N.2 Syllabus Ecdl Level Core (3)

SECONDO TRIMESTRE (07-12-14 al 14-03-2015)

Moduli	Unità didattiche	COMPETENZE
Presentazioni multimediali	<ul style="list-style-type: none"> Unità 9: Struttura delle diapositive Unità 10: Le operazioni per il trattamento delle note e degli oggetti Unità 11: Organizzazione della presentazione 	N.2-4 Syllabus Ecdl Level Core (6)
Reti Web e comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> Unità 12: Le reti Unità 13: I servizi della rete Internet Unità 14: Le reti nella vita di tutti i giorni Unità 15: Sicurezza nella navigazione 	N.3 Syllabus Ecdl Level Core (7)
Il Foglio Elettronico	<ul style="list-style-type: none"> Unità 16: La costruzione di un foglio elettronico Unità 17: Formattazione foglio Unità 18: Formule e grafici 	N.2 Syllabus Ecdl Level Core (4)

TERZO TRIMESTRE (15-03-2015 al 08-06-2015)

Moduli	Unità didattiche	COMPETENZE
Algoritmi e soluzioni problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Unità 18: I linguaggi informatici • Unità 19: Lo sviluppo del SW • Unità 20: Caratteristiche degli algoritmi • Unità 21: Strutture di controllo 	N. 1
Linguaggio di Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> • Unità 22: Dall'algoritmo al programma • Unità 23: L'ambiente di programmazione • Unità 24: Dati, variabili, costanti strutture di controllo 	N. 1
Diritto e Informatica	<ul style="list-style-type: none"> • Unità: 25: Ergonomia e salute • Unità 26: Privacy e diritto d'autore 	N. 3

6. METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Metodologie utilizzate:

✓ Lezione frontale;	✓ Lavoro di gruppo
✓ Metodo esperienziale;	✓ Problem solving;
✓ Scoperta guidata;	

Strategie utilizzate:

✓ Lezione frontale	✓ attività laboratoriali	✓ e-learning
✓ Attività di gruppo	✓ lezione multimediale	✓ attività di ricerca
✓ Risoluzione di problemi	✓ problem solving	

7. ATTREZZATURE E STRUMENTI DIDATTICI

Libro/i di testo : **Clippy Zoom Light**

Vol.unico Autore: Lunghezzani Princivalle - Casa Editrice Hoepli

- ✓ Laboratori:__(20 h)__; ✓ Computer
- ✓ Testi di consultazione; ✓ Videocamera;
- ✓ Sussidi multimediali;

8. MODALITA' DI VERIFICA DEL LIVELLO DI APPRENDIMENTO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Test; ✓ Questionari; ✓ Relazioni; ✓ Saggi brevi; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Risoluzione di problemi ed esercizi; ✓ Sviluppo di progetti; ✓ Interrogazioni; ✓ Prove pratiche;
MODALITÀ DI RECUPERO	MODALITÀ DI APPROFONDIMENTO
Per le ore di recupero , si adopereranno le seguenti strategie e metodologie didattiche: X Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; X Attività guidate a crescente livello di difficoltà; [] Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro;	Per le ore di approfondimento invece, le seguenti: [] Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti [] Impulso allo spirito critico e alla creatività X Esercitazioni per affinare il metodo di studio e di lavoro
	Attività previste per la valorizzazione delle eccellenze <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione ai test della nuova ECDL

9. CRITERI DI VALUTAZIONE

- ✓ Valutazione trasparente e condivisa, sia nei fini che nelle procedure;
- ✓ Valutazione come sistematica verifica dell'efficacia della programmazione per eventuali aggiustamenti di impostazione;
- ✓ Valutazione come impulso al massimo sviluppo della personalità (valutazione formativa);
- ✓ Valutazione come confronto tra risultati ottenuti e risultati attesi, tenendo conto della situazione di partenza (valutazione sommativa);
- ✓ Valutazione/misurazione dell'eventuale distanza degli apprendimenti degli alunni dallo standard di riferimento (valutazione comparativa);
- ✓ Valutazione come incentivo alla costruzione di un realistico concetto di sé in funzione delle future scelte (valutazione orientativa).

10. TABELLA PER LA VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI

Corrispondenza tra voti e livello di apprendimento

voto	descrittore	giudizio sintetico
9-10	L'allievo rielabora correttamente ed in modo originale i concetti appresi e fatti propri	ottimo
8	L'allievo dimostra di aver appreso gli argomenti in modo consapevole e sa applicarli senza errori	buono
7	L'allievo dimostra di aver appreso gli argomenti ma commette imprecisioni non gravi	discreto
6	L'allievo dimostra di aver compreso le parti essenziali degli argomenti/contenuti commette però alcuni errori anche se non gravi;	sufficiente
5	L'allievo dimostra di non aver acquisito completamente i contenuti .Commette errori di carattere tecnico e rivela lacune nella comprensione degli argomenti	mediocre
4	L'allievo dimostra di non aver studiato a sufficienza e commette gravi errori di carattere tecnico e concettuale	insufficiente
3-2	L'allievo dimostra di non aver acquisito i contenuti in nessuna forma	Gravemente insufficiente

Valutazione del Comportamento

Il comportamento degli studenti sarà oggetto di valutazione collegiale da parte del Consiglio di Classe in sede di scrutinio intermedio e finale, sulla base di fattori quali: la partecipazione al dialogo educativo, l’impegno, la diligenza nello studio, ecc.

11. INDICATORI DI VALUTAZIONE AI FINI DELLA CERTIFICAZIONE

LIVELLO	DESCRITTORI (livelli di padronanza)
0 (insufficiente)	
1 (base)	Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali
2 (intermedio)	Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite
3 (avanzato)	Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli

Sora, 15/10/2014

Il Docente

Antonella Evangelista