



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)
"LUCIANO BIANCIARDI"



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2023/2024

Ambito di: INFORMATICA

a cura del responsabile di ambito

Prof.ssa Ombretta Gelli



Consorzio Istituti Professionali
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530

L'AMBITO DISCIPLINARE DI INFORMATICA, LABORATORIO E TECNOLOGIE INFORMATICHE DEGLI INDIRIZZI SERVIZI COMMERCIALI WEB COMMUNITY MANAGER, TECNICO GRAFICO E SERALE STABILISCE CHE:

1. I docenti prevedono un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente e della classe
2. I docenti prevedono la strutturazione delle materie per la didattica digitale integrata
3. I docenti si propongono di favorire, quando si presenti l'occasione, i collegamenti interdisciplinari.
4. I docenti favoriranno quando possibile la didattica laboratoriale.
5. L'ambito disciplinare delibera che negli scrutini la valutazione sia formulata mediante **voto unico**. Riguardo a informatica e laboratorio la valutazione viene assegnata dal docente titolare della materia.

FIRMA DEI DOCENTI:

Ombretta Gelli
Daniela Iervolino
Domenico Schicchi
Carolina Esposito

Si allegano le griglie di valutazione per alunni DSA, delle prove pratiche, scritte e orali

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

CLASSI I[^]- II[^]-III[^]- IV[^]-V[^]

SERVIZI COMMERCIALI

CLASSE I[^]

TECNICO GRAFICO

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE		
<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	nulle	1
	scarse/parziali e confuse	2
	essenziali/complessivamente corrette	3
	buone	4
COMPrensione ADERENZA ALLA TRACCIA	comprende il comando solo se guidato	1
	comprende il comando	2
APPLICAZIONE: UTILIZZO DEI PASSAGGI NECESSARI ALLA RISOLUZIONE DEL COMPITO ASSEGNATO	non utilizza tutti i passaggi	1
	utilizza regole e tecniche di risoluzione solo se guidato	2
	utilizza autonomamente regole e tecniche di risoluzione	3
	utilizza autonomamente regole e tecniche e dimostra capacità creative elaborando da solo strategie risolutive	4

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE PRATICHE (<u>DSA</u>)		
<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	nulle	1
	scarse/parziali e confuse	2
	essenziali/complessivamente corrette	3

	buone	4
COMPRESIONE ADERENZA ALLA TRACCIA	nonostante la guida del docente, non comprende la richiesta	1
	comprende la richiesta indicata	2
APPLICAZIONE: UTILIZZO DEI PASSAGGI NECESSARI ALLA RISOLUZIONE DEL COMPITO ASSEGNATO	non segue affatto i passaggi fondamentali per attuare le richieste indicate	1
	segue parzialmente i passaggi fondamentali per attuare le richieste	2
	segue i passaggi fondamentali per attuare le richieste con l'aiuto del docente	3
	segue i passaggi fondamentali per attuare le richieste in modo autonomo	4

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE SCRITTE		
<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	non risponde alle richieste	1
	risponde in modo parziale e lacunoso alle richieste	2
	risponde correttamente alle richieste	3
	risponde correttamente alle richieste dimostrando di aver rielaborato l'informazione	4
COMPRESIONE DELLE RICHIESTE	comprende le richieste solo se guidato	1
	comprende le richieste	2

UTILIZZO TERMINI TECNICI	non risponde in modo appropriato alle richieste	1
	risponde alle richieste utilizzando solo parzialmente i termini tecnici	2
	risponde alle richieste utilizzando correttamente i termini tecnici	3
	risponde alle richieste utilizzando correttamente i termini tecnici e dimostrando una piena consapevolezza dei loro significati	4

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE SCRITTE (DSA)

<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	non risponde alle richieste	1
	risponde in modo parziale e lacunoso alle richieste	2
	risponde correttamente alle richieste	3
	risponde correttamente alle richieste dimostrando di aver rielaborato l'informazione	4
COMPRESIONE DELLE RICHIESTE	nonostante la guida del docente, non comprende la richiesta	1
	comprende le richiesta	2
UTILIZZO TERMINI TECNICI	non risponde in modo appropriato alle richieste	1
	risponde alle richieste utilizzando i termini tecnici su suggerimento del docente	2
	risponde alle richieste utilizzando parzialmente i termini tecnici	3
	risponde alle richieste utilizzando	4

	correttamente i termini tecnici	
--	---------------------------------	--

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE ORALI		
<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	non risponde alle richieste	1
	risponde in modo parziale e lacunoso alle richieste	2
	risponde correttamente alle richieste	3
	risponde correttamente alle richieste dimostrando una buona rielaborazione dell'informazione	4
COMPrensione DELLE RICHIESTE	comprende le richieste solo se guidato	1
	comprende le richieste	2
CAPACITA' DI ARGOMENTAZIONE	non argomenta in maniera corretta	1
	argomenta in modo parzialmente corretto	2
	argomenta correttamente	3
	argomenta correttamente rielaborando efficacemente i contenuti	4

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVE ORALI (DSA)		
<u>INDICATORI</u>	<u>DESCRITTORI</u>	<u>PUNTEGGIO</u>
CONOSCENZA DEI CONTENUTI	non risponde alle richieste	1
	risponde in modo parziale e lacunoso alle richieste	2
	risponde correttamente alle	3

	richieste	
	risponde correttamente alle richieste dimostrando una buona rielaborazione dell'informazione	4
COMPRESIONE DELLE RICHIESTE	nonostante la guida del docente, non comprende la richiesta	1
	comprende le richieste	2
CAPACITA' DI ARGOMENTAZIONE	non argomenta affatto	1
	argomenta in modo lacunoso	2
	argomenta seppur con qualche imprecisione	3
	argomenta correttamente	4

AMBITO DISCIPLINARE: INFORMATICA

ORDINE DI SCUOLA: PROFESSIONALE

INDIRIZZO: SERVIZI COMMERCIALI

CLASSE: PRIMA

UDA 1 / I classe prima

**Competenza n. 1 di indirizzo
INTERAGIRE SISTEMI AZIENDALI**

“Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione

degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti”	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Distinguere il sistema azienda negli elementi principali. Riconoscere i vari modelli organizzativi anche dalla loro rappresentazione grafica. Saper applicare gli strumenti del calcolo computistico in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali; Tecnologie dell'informazione e della comunicazione • Asse Matematico: Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 1 T / classe prima Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali.</p> <p>Competenza Intermedia Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse Storico Sociale: Diritto ed Economia • Asse scientifico, tecnologico: Scienze Integrate
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
	Competenza digitale.
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA' Interpretare semplici organigrammi aziendali Eseguire semplici operazioni utilizzando il calcolo computistico Identificare le modalità di trasmissione dei flussi informativi nell'organizzazione Contribuire alla stesura di semplici documenti e atti di natura commerciale Applicare clausole relative al trasporto, l'assicurazione e la consegna delle merci</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE Il sistema azienda Stesura documenti aziendali</p> <p>CONTENUTI Sistema informatico aziendale. Videoscrittura:</p>

	lettera commerciale; modelli predefiniti personalizzazioni. Excel: gestione degli ordini; elenchi; calcolo di totali e delle percentuali.
TEMPI	Metà Settembre-marzo H 10
METODOLOGIA	Cooperative learning Problem solving Didattica laboratoriale Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	test esercitazioni varie tipologie testuali prove pratiche produzione di lavori digitali
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 2 / I classe prima

**Competenza n. 2 di indirizzo
SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI**

Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.

COMPETENZA INTERMEDIA

Utilizzare gli strumenti informatici e i software di base per compiti assegnati secondo criteri prestabiliti, con un numero limitato di situazioni diversificate. Riconoscere le problematiche legate alle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza dei dati in un numero limitato di situazioni, sotto supervisione, in un contesto strutturato.

- Asse scientifico-tecnologico e professionale: Tic

<p>COMPETENZE CORRELATE</p>	<p>Competenza 5 / T classe prima Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse dei linguaggi: Lingua straniera (1 e 2 lingua) <p>Competenza 8 / T classe prima Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico-tecnologico: TIC
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecnologie informatiche di base per svolgere compiti semplici in sequenze diversificate, all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. • Utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo. • Utilizzare internet e i servizi connessi per ricercare fonti e dati, e per scopi di comunicazione, in particolare la posta elettronica • Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere efficacemente informazioni • Regole di comportamento e sicurezza in web
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE</p> <p>Strumenti tecnologici e/o software applicativi per la rilevazione e l'archiviazione dati, gestione processi amministrativi, contabili, commerciali e logistici. Informazioni, dati e codifica. Internet: motori di ricerca e posta elettronica. Sistemi di documentazione, archiviazione e trasmissione delle informazioni. Strumenti per la rappresentazione</p>

	<p>multimediale delle informazioni</p> <p>CONTENUTI Hardware e software.</p> <p>Dati e informazioni.</p> <p>WORD: elementi base per la stesura di documenti – gestione della pagina, formattazioni al paragrafo e al carattere, elenchi puntati e numerati, tabelle, gestione degli oggetti (immagini, forme, caselle di testo).</p> <p>EXCEL: elementi base per la raccolta e gestione di dati – gestione delle celle, formattazione, gestione delle righe e delle colonne, operazioni semplici e applicazione di formule base (SOMMA, MAX, MIN, MEDIA), gestione dei testi (ordinamento).</p> <p>Software di presentazione: elementi base per la presentazione multimediale di progetti – gestione delle pagine, oggetti, effetti degli oggetti.</p> <p>Rete Internet: siti, motori di ricerca e posta elettronica.</p>
TEMPI	ottobre – gennaio h 42 +2 h ed.civica
METODOLOGIA	<p>Cooperative learning</p> <p>Problem solving</p> <p>Studio casi realtà operativa</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Flipped classroom</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<p>test</p> <p>esercitazioni</p> <p>varie tipologie testuali</p> <p>prove pratiche</p> <p>produzione di lavori digitali</p> <p>Prova pluridisciplinari: TIC</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 5 / I classe prima

<p>Competenza n. 5 di indirizzo</p> <p>AZIONI MARKETING STRATEGICO</p> <p>Collaborare alla realizzazione di azioni di marketing strategico ed operativo, all'analisi dei mercati, alla valutazione di campagne informative, pubblicitarie e promozionali del <i>brand</i> aziendale adeguate alla <i>mission</i> e alla <i>policy</i> aziendale, avvalendosi dei linguaggi più innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione.</p>	
<p>COMPETENZA INTERMEDIA</p>	<p>Riconoscere i diversi linguaggi comunicativi verbali e non verbali e applicare tecniche di base per svolgere compiti semplici di comunicazione per la promozione di prodotti o servizi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico-tecnologico e professionale: TIC • Asse dei linguaggi: Italiano
<p>COMPETENZE CORRELATE</p>	<p>Competenza 7 / T classe prima 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.</p> <p>Competenza Intermedia Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse dei linguaggi: Italiano, Lingua straniera (1 e 2 lingua) <hr/> <p>Competenza 9 / T classe prima Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.</p> <p>Competenza Intermedia Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico-tecnologico: Scienze Integrate • Scienze motorie
<p>COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p><i>Competenza alfabetica funzionale.</i></p>

	<p>Competenza digitale.</p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici messaggi di persuasione a supporto delle attività commerciali all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. • Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE Fonti d'informazione e di documentazione. Social network come fenomeno comunicativo. Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e la promozione di prodotti o servizi. Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media. Codici verbali e non verbali. Software applicativi di settore</p> <p>CONTENUTI Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale. I social network. Comunicazione individuale: newsletter e mailing list. Comunicare con la grafica: immagini bitmap e vettoriali. Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright.</p>

TEMPI	febbraio – maggio H 39
METODOLOGIA	Cooperative learning Problem solving Studio di casi realtà operativa Didattica laboratoriale Flipped classroom
MODALITÀ DI VERIFICA	test esercitazioni analisi di casi prove pratiche produzione di lavori digitali Prova pluridisciplinare : TIC
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 7 / I classe prima	
Competenza n. 7 di indirizzo RICERCA SOLUZIONI FINANZIARIE	
Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali.	
COMPETENZA INTERMEDIA	Comprendere le funzioni del sistema bancario. Risolvere semplici problemi finanziari sotto supervisione, in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico tecnologico e professionale : Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali
COMPETENZE CORRELATE	Competenza 10 / T classe prima Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi. Competenza Intermedia Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Asse matematico: Matematica • Asse scientifico-tecnologico: Tic
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	Competenza imprenditoriale
	<p>Competenza digitale.</p> <p>Educazione civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>Utilizzare i software per il calcolo dell'interesse e dello sconto</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <p>Software per il calcolo dell'interesse e dello sconto</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Foglio di calcolo: funzioni avanzate per la gestione delle date; calcolo degli interessi e dello sconto; uso delle percentuali. Interazione tra programma di videoscrittura e foglio di calcolo.</p>
TEMPI	Marzo – Maggio ore 6
METODOLOGIA	<p>Problem solving Studio di casi realtà Didattica laboratoriale Flipped classroom</p>
MODALITÀ' DI VERIFICA	<p>test esercitazioni analisi di casi prove pratiche produzione di lavori digitali</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

ORDINE DI SCUOLA: PROFESSIONALEINDIRIZZO: **SERVIZI COMMERCIALI**CLASSE: **SECONDA**

UDA N.1 / I classe seconda	
Competenza n. 1 di indirizzo INTERAGIRE SISTEMA AZIENDA	
Interagire nei sistemi aziendali riconoscendo i diversi modelli organizzativi , le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e la modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla <u>stesura di documenti aziendali</u> di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Distinguere il sistema azienda negli elementi principali. Riconoscere i vari modelli organizzativi anche dalla loro rappresentazione grafica. Saper applicare gli strumenti del calcolo computistico in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali; Tecnologie dell'informazione e della comunicazione • Asse Matematico: Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 1 / T classe seconda Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali.</p> <p>Competenza Intermedia. Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse Storico Sociale: Diritto ed Economia • Asse scientifico, tecnologico: Scienze Integrate

<p>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Comunicazione nella madrelingua. <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i></p> <hr/> <p>Competenza digitale. <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.</i></p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare semplici organigrammi aziendali individuando i modelli organizzativi più diffusi • Eseguire semplici operazioni utilizzando il calcolo computistico • Contribuire alla stesura di documenti e atti di natura commerciale • Comprendere i Principi Fondamentali della Costituzione e i suoi valori di riferimento. • Comprendere che i diritti e i doveri in essa esplicitati rappresentano valori immodificabili entro i quali porre il proprio agire. • Saper cogliere il ruolo della scienza e della tecnologia nella società attuale e dell'importanza del loro impatto sulla vita sociale e dei singoli, avendo come base imprescindibile delle conoscenze di base nell'area scientifica di settore.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sistema azienda • Principi di organizzazione aziendale • Rapporti, proporzioni, riparti, calcolo percentuale <p>CONTENUTI</p> <p>Foglio elettronico: produzione di tabelle e grafici per la reportistica aziendale.</p> <p>Presentazioni: utilizzo di software per la produzione di presentazioni di attività di ufficio</p>

TEMPI	Metà Ottobre-Metà Gennaio ore 10
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi realtà operativa • Didattica laboratoriale • Flipped classroom
MODALITÀ DI VERIFICA	Prova pludisciplinare: Tecn.,Tic, Matem. Diritto , Scienze
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 2 / I classe seconda	
Competenza n. 2 di indirizzo SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI	
Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare gli strumenti informatici e i software di base per compiti assegnati secondo criteri prestabiliti, con un numero limitato di situazioni diversificate. Riconoscere le problematiche legate alle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza dei dati in un numero limitato di situazioni, sotto supervisione, in un contesto strutturato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico-tecnologico e professionale: Tic
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	Competenza digitale. <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.</i>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 5 / T classe seconda Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per</p>

	<p>interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse dei linguaggi: Lingua straniera (1 e 2 lingua) <p>Competenza 10 / T classe seconda Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.</p> <p>Competenza Intermedia Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse storico-sociale: Diritto ed Economia, Storia e Geografia <p>Competenza 8/T classe seconda Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico-tecnologico: TIC
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecnologie informatiche di base per svolgere compiti semplici in sequenze diversificate, all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. • Utilizzare internet e i servizi connessi per la ricerca e per scopi di comunicazione e conservazione, in particolare la posta elettronica e il cloud. • Riconoscere in generale i rischi dell'uso della rete con riferimento alla tutela della privacy e alla normativa sulla sicurezza e riservatezza dei dati.
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnologici e software applicativi professionali di più ampia diffusione per la rilevazione e l'archiviazione dei dati aziendali e per la gestione dei processi amministrativi, contabili, commerciali e logistici • Sistemi di documentazione, archiviazione e trasmissione delle informazioni • Strumenti per la rappresentazione multimediale delle informazioni • Utilizzo sicuro della rete: firewall, antivirus, crittografia, protezione dell'identità • Dispositivi e applicazioni di salvataggio e ripristino di dati • I sistemi di archiviazione in Cloud <p>CONTENUTI Videoscrittura: elementi avanzati per la stesura di documenti – gestione degli oggetti, tabulazioni, sezioni. Foglio elettronico: elementi avanzati per la raccolta e gestione di dati – funzioni avanzate (SE).</p>

	Software di presentazione: elementi avanzati per la presentazione multimediale di progetti. Il Cloud come mezzo di archiviazione e gestione collaborativa dei documenti. Sicurezza: crittografia, protezione dell'identità.
TEMPI	n.ore 33 (ottobre – gennaio)
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom • Work Group
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test • esercitazioni • analisi di caso / testi • interazioni docente/discente • prove pratiche • testi digitali • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare : TIC</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N.3 / I classe seconda	
Competenza n. 3 di indirizzo “PIANIFICAZIONE E PROGRAMMAZIONE”	
Collaborare alle attività di pianificazione programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali	
COMPETENZA INTERMEDIA	Programmare e monitorare, con criteri prestabiliti e sotto supervisione, semplici attività, in un contesto strutturato e un numero limitato di situazioni diversificate.

	<ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico, tecnologico e professionale • Asse storico sociale
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</p>
	<p>Competenza digitale. La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.</p>
ASSI CULTURALI e DISCIPLINE	<p>ASSE SCIENTIFICO, TECNOLOGICO E PROFESSIONALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali • Tecnologie dell'informazione e della comunicazione <p>ASSE STORICO SOCIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diritto ed Economia
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare i principi di programmazione per semplici attività, anche di carattere personale, con successivo monitoraggio e rendicontazione, all'interno di uno schema predefinito
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principi di programmazione delle attività in generale. • Significato di monitoraggio e rendicontazione <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interazioni tra i software di automazione d'ufficio per la stesura di documenti complessi di reportistica aziendale. • Creazione di una banca dati aziendale con inserimento, modifica e ricerca dati.

TEMPI	Metà Gennaio -Fine Marzo ore 15
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving • Studio di casi realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale • Flipped classroom <p>Group work</p>
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test • esercitazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 5 / I classe seconda

**Competenza n. 5 di indirizzo
AZIONI MARKETING STRATEGICO**

“Collaborare alla realizzazione di azioni di marketing strategico ed operativo, all’analisi dei mercati, alla valutazione di campagne informative, pubblicitarie e promozionali del *brand* aziendale adeguate alla *mission* e alla *policy* aziendale, avvalendosi dei linguaggi più innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione”

COMPETENZA INTERMEDIA

Riconoscere i diversi linguaggi comunicativi verbali e non verbali e applicare tecniche di base per svolgere compiti semplici di comunicazione per la promozione di prodotti o servizi.

- Asse scientifico-tecnologico e professionale: Tic

	<ul style="list-style-type: none"> Asse dei linguaggi: Italiano
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 7 / T classe seconda 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.</p> <p>Competenza Intermedia Identificare le forme di comunicazione e utilizzare le informazioni per produrre semplici testi multimediali in contesti strutturati, sia in italiano sia nelle lingue straniere oggetto di studio, verificando l'attendibilità delle fonti.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asse dei linguaggi: Italiano, Lingua straniera (1 e 2 lingua)
	<p>Competenza 9 / T classe seconda Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo.</p> <p>Competenza Intermedia Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asse scientifico-tecnologico: Scienze Integrate <p>Scienze Motorie</p>
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Comunicazione nella madrelingua. <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i></p>
	<p>Competenza digitale. <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare semplici messaggi di persuasione a supporto delle attività commerciali all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> Principi base, strumenti, materiali e supporti per la comunicazione e

	<p>la promozione di prodotti o servizi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategie, tecniche e linguaggi della comunicazione, nei media. • Codici verbali e non verbali. • Software applicativi di settore <p>CONTENUTI Internet come mezzo per la comunicazione e la promozione aziendale. La comunicazione di massa: i social network. La comunicazione individuale: newsletter e mailing list. Comunicare con la grafica: immagini bitmap e immagini vettoriali. Privacy e diritto d'autore: licenze e copyright.</p>
TEMPI	(febbraio-maggio) ore 35
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving • Studio di casi realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici • Flipped classroom • Group work
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test • esercitazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: TIC</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

UDA N. 6 / I classe seconda

**Competenza n. 6 di indirizzo
“Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme”**

Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, prevenendo eventuali situazioni di rischio

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Riconoscere il ruolo sociale del lavoro, i soggetti che vi operano e l'importanza di poter agire in sicurezza. la segnaletica sulla sicurezza e utilizzare i DPI correlati ai rischi all'interno di un contesto strutturato con un numero limitato di situazioni diversificate. Predisporre e curare gli spazi di lavoro al fine di assicurare il rispetto delle norme di igiene ambientale e personale e per contrastare affaticamento e malattie professionali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali, Tic
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 11 T / classe seconda Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare gli strumenti tecnologici affidati avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, nel rispetto della normativa di riferimento e sotto supervisione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico tecnologico : Scienze Integrate • Asse storico sociale: Diritto ed Economia
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Comunicazione nella madrelingua. <i>La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero</i></p> <hr/> <p>Competenza digitale. <i>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere funzioni e ruoli e responsabilità dei soggetti coinvolti nel mondo del lavoro. • Percepire l'importanza di operare sul lavoro in condizioni di sicurezza.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruolo sociale del lavoro • Gli attori del mondo del lavoro e loro responsabilità • Concetto di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro. • Fonti normative sulla salute e sicurezza nei luoghi di lavoro. <p>CONTENUTI</p>

	<p>Sistema informativo e informatico aziendale. Normativa sulla sicurezza sul luogo di lavoro; sicurezza della persona; ergonomia. Sicurezza delle macchine; firewall; antivirus. Sicurezza dei dati: backup e ripristino.</p>
TEMPI	Aprile-Metà Maggio ore: 6
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving • Studio di casi realtà operativa • Didattica laboratoriale • Flipped classroom • Group work
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla • esercitazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
CRITERI DI VALUTAZIONE	Come da griglie di valutazione contenute nel presente documento

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

ORDINE DI SCUOLA: PROFESSIONALEINDIRIZZO: **SERVIZI COMMERCIALI**CLASSE: TERZA

UDA 1 / I	
“INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”	
<p>Competenza n. 1 di indirizzo -Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.</p>	
<p>COMPETENZA INTERMEDIA</p>	<p>Saper distinguere i vari aspetti della gestione analizzando singole operazioni in contesti mutevoli. Saper operare nel sistema informativo aziendale rapportandosi con i flussi informativi esterni ed interni della gestione. Collaborare alla gestione dei principali documenti aziendali curandone anche l'aspetto grafico, assicurando la conformità alle norme e individuando le modalità di realizzazione più adeguate.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - Informatica - Diritto e Economia</p>
<p>COMPETENZE CORRELATE</p>	<p>Competenza 10T</p> <p>Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.</p> <p>Competenza intermedia 10T</p>

	<p>Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi, per l'analisi di semplici casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed Economia – Tecniche della comunicazione</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>
COMPETENZA PER EDUCAZIONE CIVICA	<p>Competenza imprenditorialità</p> <p>Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>1/I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari aspetti della gestione dell'azienda formulando esempi e ipotesi operative • Identificare le modalità di trasmissione e rilevazione dei flussi informativi aziendali • Contribuire alla stesura dei documenti aziendali alla luce delle clausole contrattuali nazionali e internazionali di trasporto e assicurazione e della normativa fiscale, in un contesto di situazioni mutevoli • Riconoscere i caratteri principali dell'azienda • Identificare le varie figure imprenditoriali e le diverse forme giuridiche • Analizzare situazioni riconoscendo diritti ed obblighi partendo dalla conoscenza dei principali diritti reali <p>10/T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e produrre testi scritti e orali coerenti e coesi, anche con l'ausilio di strumenti informatici, utilizzando due lingue straniere e adattandole a diverse situazioni. • Individuare le scelte più efficaci di comunicazione per la fidelizzazione della clientela. • Applicare procedure e metodi per la raccolta di informazioni sulla soddisfazione della clientela. • Comprendere gli strumenti più utilizzati di rappresentazione e comunicazione aziendale. • Utilizzare le informazioni relative all'immagine aziendale per elaborare rappresentazioni grafiche di comunicazione con particolare riferimento alla sostenibilità e al patrimonio culturale e artistico locale. Riconoscere la differenza tra profitti e ricavi • Saper valutare l'immagine di un'azienda attraverso l'analisi dei

	costi, dei profitti e dei ricavi
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Informatica</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il foglio elettronico: produzione di grafici e tabelle a supporto della reportistica aziendale • Le formule logiche e matematiche <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il foglio elettronico: produzione di grafici e tabelle a supporto della reportistica aziendale • Le formule logiche e matematiche
TEMPI	Metà Settembre / Metà Marzo Informatica n. ore 10
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 2 / I	
“SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI”	
Competenza di indirizzo Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare software applicativi secondo procedure e regole aziendali a supporto dei processi amministrativi, logistici, commerciali e di comunicazione. Realizzare semplici personalizzazioni di pagine web, individuando le modalità di realizzazione più adeguate. Assicurare il rispetto e la conformità del trattamento dei dati aziendali alle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica - Francese</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 11T Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare in modo avanzato gli strumenti tecnologici avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro e della dignità della persona, rispettando le normative in autonomia</p> <p>Asse scientifico tecnologico: Informatica - Diritto ed Economia</p>
COMPETENZA PER EDUCAZIONE CIVICA	<p>Competenze educazione civica “Sicurezza” Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>2I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecnologie informatiche di base per svolgere compiti semplici in sequenze diversificate, all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. • Utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare internet e i servizi connessi per la ricerca e per scopi di comunicazione, in particolare la posta elettronica. • Riconoscere in generale i rischi dell'uso della rete con riferimento alla tutela della privacy e alla normativa sulla sicurezza e riservatezza dei dati. <p>11T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una visione complessiva dei rischi per la salute derivanti da agenti patogeni e ambientali • Comprendere il ruolo della ricerca scientifica e della tecnologia nella prevenzione dei rischi per la salute, per la conservazione dell'ambiente e per l'acquisizione di stili di vita responsabili • Valutare l'impatto ambientale derivante dall'uso di apparecchiature tecnologiche • Individuare i pericoli e le misure preventive e protettive connessi all'uso di dispositivi tecnologici
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>2I</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di sistemi di archiviazione in contesti aziendali • Utilizzo di database a supporto delle operazioni aziendali • Operazioni di estrazione dati da database • Sistemi informativi, direttive e normative sulla sicurezza e riservatezza del trattamento dei dati aziendali <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di sistemi di archiviazione in contesti aziendali • Utilizzo di database a supporto delle operazioni aziendali • Operazioni di estrazione dati da database • Sistemi informativi, direttive e normative sulla sicurezza e riservatezza del trattamento dei dati aziendali <p>11T</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare nel rispetto delle norme di sicurezza informatica rispetto per l'ambiente <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare nel rispetto delle norme di sicurezza informatica rispetto per l'ambiente
TEMPI	Settembre - Maggio Informatica: n. ore 68

METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Informatica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 3 / I

PIANIFICAZIONE E PROGRAMMAZIONE

Collaborare alle attività di pianificazione programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali

COMPETENZA INTERMEDIA

Redigere semplici rappresentazioni di attività aziendali programmate in un contesto mutevole. Redigere rendicontazioni di semplici attività aziendali.

Adottare semplici strumenti di comunicazione e promozione aziendale

Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - Tecniche della Comunicazione

<p>COMPETENZE</p> <p>CORRELATE</p>	<p>COMPETENZA 8T</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p> <p>Asse matematico: Matematica</p>
<p>COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza digitale</p> <p><i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p>
<p>COMPETENZA PER EDUCAZIONE CIVICA</p>	<p>Competenza educazione civica</p> <p><i>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</i></p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <p>3I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare tecniche di programmazione e rendicontazione di semplici attività aziendali adattandole a situazioni mutevoli • Interagire con strumenti relazionali e sociali di comunicazione e promozione aziendale <p>8T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare le tecnologie informatiche di base per svolgere compiti semplici in sequenze diversificate, all'interno di una gamma definita di variabili di contesto. • Utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo. • Utilizzare internet e i servizi connessi per ricercare fonti e dati, e per scopi di comunicazione, in particolare la posta elettronica ed il cloud • Riconoscere in generale i rischi dell'uso della rete con riferimento alla tutela della privacy e alla normativa sulla sicurezza e riservatezza dei dati

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	8T CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo posta elettronica • Raccolta dati nel foglio elettronico • Stampa unione (elaborazione testi con sorgente dati in foglio elettronico) • Gestione email di gruppo con sorgente dati in un foglio elettronico CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo posta elettronica • Raccolta dati nel foglio elettronico • Stampa unione (elaborazione testi con sorgente dati in foglio elettronico) • Gestione email di gruppo con sorgente dati in un foglio elettronico
TEMPI	Ottobre/Marzo Informatica: n. ore 10
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA
CRITERI DI VALUTAZIONE	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare. Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.

--	--

UDA 12 / T classe terza	
“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA’ ”	
<p>Competenza n. 12 trasversale – Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p>	
<p>COMPETENZA INTERMEDIA</p>	<p>Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell’asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati, riferiti a situazioni applicative relative alla filiera di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p> <p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
<p>COMPETENZA CHIAVE PER L’APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p> <p><i>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l’accento è posto sugli aspetti del processo e dell’attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</i></p>
<p>Descrizione di cosa l’alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA’</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere equazioni, disequazioni e sistemi anche graficamente. • Rappresentare (anche utilizzando strumenti informatici) in un piano cartesiano funzioni lineari e paraboliche. • Porre, analizzare e risolvere problemi con l’uso di funzioni, di equazioni e sistemi di equazioni anche per via grafica. • Riconoscere e descrivere semplici relazioni tra grandezze in situazioni reali utilizzando un modello lineare o quadratico. • Saper costruire e leggere la linea del tempo

STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare con il foglio elettronico: utilizzo di funzioni logico-matematiche e grafici • Uso di funzioni tridimensionali <p>CONTENUTI Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavorare con il foglio elettronico: utilizzo di funzioni logico-matematiche e grafici • Uso di funzioni tridimensionali
TEMPI	Da novembre a maggio Informatica: n. ore 9
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare. Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.

UDA N. 9/T classe terza

“PRATICA SPORTIVA”

Competenza n. 9 trasversale Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali

dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo responsabile, sulla base della valutazione delle varie situazioni sociali e professionali, nei diversi ambiti di esercizio.</p> <p>Scienze Motorie e Sportive Asse Scientifico-tecnologico: Informatica</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <i>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</i></p>
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<p>Competenza di Educazione Civica Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali • Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento. • Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture • Individuare le potenzialità e i vari aspetti dei linguaggi verbali e non verbali. • Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo responsabile, sulla base della valutazione delle varie situazioni sociali e professionali, nei diversi ambiti di esercizio.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>Informatica CONOSCENZE Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro al computer CONTENUTI Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro al computer</p>
TEMPI	<p>Marzo/Aprile Informatica: n. 2 ore</p>
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa

	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Scienze motorie e sportive + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

ORDINE DI SCUOLA: PROFESSIONALE

INDIRIZZO: SERVIZI COMMERCIALI

CLASSE: QUARTA

UDA 1 / I classe QUARTA	
“INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”	
<p>Competenza n.1I - Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Interpretare ed applicare la normativa civilistica in riferimento alle diverse forme giuridiche di una impresa, in funzione degli obiettivi aziendali, in un contesto strutturato e in presenza di possibili mutamenti del contesto. Rilevare i principali fatti di gestione con adeguate metodologie.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - Diritto ed Economia - Informatica</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>1T</p> <p>Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali.</p>

	<p>Competenza intermedia Saper valutare i fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali soggette a cambiamenti che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise e della normativa specifica di settore.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed Economia</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza in materia di cittadinanza <i>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</i></p>
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<p>Educazione Civica Cittadinanza <i>Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>1/I Identificare e applicare i profili normativi e di responsabilità legati alle diverse forme giuridiche di impresa in funzione dell'attività da svolgere.</p> <p>Operare le rilevazioni aziendali più comuni in un contesto di difficoltà crescente</p> <p>1/T Adottare comportamenti responsabili, sia in riferimento alla sfera privata che quella sociale e lavorativa, nei confini delle norme, ed essere in grado di valutare i fatti alla luce dei principi giuridici.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>1I INFORMATICA</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo delle infrastrutture di rete per la gestione aziendale • Concetti di networking applicato • Software aziendali a supporto delle attività d'impresa <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo delle infrastrutture di rete per la gestione aziendale • Concetti di networking applicato • Software aziendali a supporto delle attività d'impresa
TEMPI	<p>Metà Settembre/Dicembre Informatica: n. ore 14</p>
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning

	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Tecniche professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 2 / I classe QUARTA

“SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI”

Competenza n. 2 di indirizzo. Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.

COMPETENZA INTERMEDIA

Applicare il sistema informativo aziendale interpretandone i risultati. Realizzare personalizzazioni di pagine web, tenendo conto degli aspetti grafici e comunicativi, nel rispetto delle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza dei dati aziendali.

Asse scientifico-tecnologico e professionale: Informatica

COMPETENZE CORRELATE

11T
Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla

	<p>sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio</p> <p>Competenza intermedia Utilizzare in modo avanzato gli strumenti tecnologici avendo cura della sicurezza, della tutela della salute nei luoghi di lavoro, della dignità della persona, dell'ambiente e del territorio, rispettando le normative specifiche dell'area professionale ed adottando comportamenti adeguati al contesto</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Scienze motorie – Diritto</p>
COMPETENZA EDUCAZIONE CIVICA	<p>Sicurezza <i>Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie informatiche di più ampia diffusione a supporto della gestione digitale dei processi amministrativi, contabili, commerciali e logistici. • Applicare la normativa sulla sicurezza e riservatezza dei dati nel trattamento, elaborazione e diffusione di dati e documenti aziendali. • Utilizzare i linguaggi informatici di più ampia diffusione per la personalizzazione dei software applicativi e del web
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei CMS per la realizzazione di siti web • Tecniche di SEO • Tecniche di sponsorizzazione sul web • Panoramica su hardware e software • I sistemi operativi desktop e mobile • Manutenzione preventiva e troubleshooting • Il professionista IT • La sicurezza informatica delle reti aziendali (cenni di crittografia) • Il concetto di virtualizzazione e cloud computing <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo dei CMS per la realizzazione di siti web • Tecniche di SEO • Tecniche di sponsorizzazione sul web • Panoramica su hardware e software • I sistemi operativi desktop e mobile • Manutenzione preventiva e troubleshooting • Il professionista IT • La sicurezza informatica delle reti aziendali (cenni di crittografia) • Il concetto di virtualizzazione e cloud computing

	(Alcuni argomenti tratti dal programma per la certificazione CISCO IT Essentials)
TEMPI	Novembre/Aprile Informatica: n. ore 68
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Informatica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 3 / I classe QUARTA	
“PIANIFICAZIONE E PROGRAMMAZIONE”	
<p>Competenza n. 3 di indirizzo. Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Condurre la Break even analysis in un contesto strutturato con situazioni mutevoli.</p> <p>Analizzare e interpretare una situazione contabile.</p> <p>Collaborare nella programmazione dei processi logistici aziendali.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - Informatica</p>

COMPETENZE CORRELATE	<p>8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p> <p>Competenza intermedia Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale.</p> <p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza digitale <i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p>
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<p>Digitale Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>3I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare il Diagramma di redditività in presenza di semplificazioni della realtà aziendale. • Redigere situazioni contabili. • Collaborare nei processi logistici aziendali e alla gestione delle scorte di magazzino <p>8T Matematica: Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi.</p> <p>Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati • Saper garantire una conservazione corretta e sicura delle informazioni
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>3I CONOSCENZE</p> <p>Reperire le informazioni da Internet e archivarle in modo sicuro in contesti aziendali</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Reperire le informazioni da Internet e archivarle in modo sicuro in contesti aziendali</p> <p>8T CONOSCENZE</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare in rete • Sicurezza informatica, gestione fughe di dati • Gestione dei cookie e della privacy aziendale e non <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare in rete • Sicurezza informatica, gestione fughe di dati • Gestione dei cookie e della privacy aziendale e non
TEMPI	Dicembre/Aprile Informatica: n. 9 ore
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Tecniche professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 6/ I classe QUARTA

“OPERARE IN SICUREZZA”

Competenza n. 6 di indirizzo. Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, prevenendo eventuali situazioni di rischio.	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Comprendere il valore della sostenibilità ambientale per adottare in modo consapevole comportamenti rispettosi dell'ambiente e in particolare in ambito aziendale.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed economia - Informatica</p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>6I</p> <p>Informatica</p> <p>Norme per la tutela della sicurezza negli ambienti di lavoro informatica. Come si lavora su un computer senza incorrere in rischi. Come comportarsi in caso di incendio sul posto di lavoro.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>6I INFORMATICA</p> <p>CONOSCENZE</p> <p>Lavorare nel rispetto delle normative che garantiscono la sicurezza informatica ed il rispetto per l'ambiente. Come da corso Cisco: energia elettrica, protezione ambientale e sicurezza informatica.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Lavorare nel rispetto delle normative che garantiscono la sicurezza informatica ed il rispetto per l'ambiente. Come da corso Cisco: energia elettrica, protezione ambientale e sicurezza informatica.</p>
TEMPI	<p>Dicembre/Aprile</p> <p>Informatica: n. ore 4</p>
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest

	<ul style="list-style-type: none"> • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Diritto ed Economia + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 12 / T classe QUARTA	
“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA' ”	
<p>Competenza n. 12 trasversale. Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche</p> <p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p><i>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</i></p>

Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' INFORMATICA: <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare grafici tramite strumenti informatici • Realizzare sul foglio di calcolo studi di statistica
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	INFORMATICA CONOSCENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare grafici tramite strumenti informatici • Realizzare sul foglio di calcolo studi di statistica CONTENUTI: <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare grafici tramite strumenti informatici • Realizzare sul foglio di calcolo studi di statistica
TEMPI	Dicembre/Maggio Informatica: n.ore 4
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA
CRITERI DI VALUTAZIONE	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare. Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.

ORDINE DI SCUOLA: PROFESSIONALEINDIRIZZO: **SERVIZI COMMERCIALI**CLASSE: QUINTA

UDA 2 / I classe QUINTA	
“SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI”	
Competenza 2I Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici e commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza</p> <p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico-tecnologico e professionale: Informatica</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>11T Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio</p> <p>Competenza intermedia Padroneggiare, in autonomia, l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica – Diritto ed Economia</p>
COMPETENZA EDUCAZIONE CIVICA	<p>Sicurezza <i>Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare responsabilmente le tecnologie informatiche a supporto della gestione digitale dei processi di amministrazione,

	<p>logistici, commerciali e di comunicazione aziendali, anche attraverso adattamenti, riformulazioni e rielaborazioni di metodi, prassi e protocolli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare Internet consapevolmente in riferimento alle reti di computer e ai protocolli di rete • Utilizzare i linguaggi informatici per la personalizzazione dei software applicativi e del web, in un contesto a difficoltà crescente
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>2I INFORMATICA</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linguaggi lato client per la produzione e gestione di pagine web • Associazione con i fogli di stile • Linguaggio PHP da integrare all'interno di pagine web per la generazione di form e strumenti di utilizzo gestionale • Uso di database relazionali di supporto per la gestione backend • Produzione di contenuti per la sponsorizzazione sul web <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linguaggi lato client per la produzione e gestione di pagine web • Associazione con i fogli di stile • Linguaggio PHP da integrare all'interno di pagine web per la generazione di form e strumenti di utilizzo gestionale • Uso di database relazionali di supporto per la gestione backend • Produzione di contenuti per la sponsorizzazione sul web <p>11T INFORMATICA</p> <p>CONOSCENZE</p> <p>Sviluppo di pagine web di promozione delle norme e dei principi a tutela della sicurezza ambientale e sui luoghi di lavoro e scolastici.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Sviluppo di pagine web di promozione delle norme e dei principi a tutela della sicurezza ambientale e sui luoghi di lavoro e scolastici.</p>
TEMPI	Settembre/Maggio Informatica n. ore 79
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici

	<ul style="list-style-type: none"> • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Informatica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 3 / I classe QUINTA

“Pianificazione e programmazione”

Competenza n. 31 - Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali – Informatica – Tecniche della Comunicazione - Diritto ed economia</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p> <p>Competenza intermedia</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale anche nella prospettiva dell'apprendimento permanente.</p>

	<p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
<p>COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE</p>	<p>Competenza digitale <i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</i></p>
<p>COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA</p>	<p>Digitale <i>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</i></p>
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE</p>	<p>ABILITA'</p> <p>3I</p> <p>Collaborare alla redazione del business plan. Collaborare alla redazione del budget. Applicare procedure e istruzioni operative di reporting.</p> <p>Interpretare letteralmente i documenti per la rappresentazione e la comunicazione dei risultati della gestione. Applicare la normativa nazionale e comunitaria per la valutazione di elementi aziendali e la redazione di strumenti di rendicontazione e rappresentazione dei risultati aziendali oggetto di comunicazione facoltativa e obbligatoria</p> <p>8T</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per analizzare e risolvere problemi di natura economica.</p>
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>INFORMATICA</p> <p>3I CONOSCENZE Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale con particolare riferimento ai software ERP, CRM e SCM</p> <p>CONTENUTI Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale con particolare riferimento ai software ERP, CRM e SCM</p> <p>8T CONOSCENZE Documenti digitali e tutela del diritto d'autore in rete. Licenze software.</p> <p>CONTENUTI Documenti digitali e tutela del diritto d'autore in rete. Licenze software.</p>
<p>TEMPI</p>	<p>Dicembre/Metà Maggio</p>

	Informatica: n. ore 12
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Tecniche professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 9T classe QUINTA	
“PRATICA SPORTIVA”	
Competenza n. 9T - Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo	
COMPETENZA INTERMEDIA	Agire l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva in modo anche responsabilmente creativo, così che i relativi propri comportamenti personali, sociali e professionali siano parte di un progetto di vita orientato allo sviluppo culturale, sociale ed economico di sé e della propria comunità.

	Asse scientifico, tecnologico e professionale : Informatica Scienze Motorie e sportive
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <i>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo</i>
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	Imparare a imparare <i>Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale</i>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali • Riconoscere, riprodurre, elaborare e realizzare sequenze motorie con carattere ritmico a finalità espressiva, rispettando strutture spaziali e temporali del movimento • Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	INFORMATICA CONOSCENZE Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer CONTENUTI Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer
TEMPI	Marzo/Aprile Informatica: n. ore 2
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom

MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Scienze motorie + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 12/ T classe QUINTA	
“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA’ ”	
Competenza n. 12T Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.</p> <p>Asse matematico: Matematica Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p><i>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</i></p>
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER	<p>ABILITA'</p> <p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non</p>

FARE	completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>INFORMATICA</p> <p>CONOSCENZE Utilizzo di programmi per la creazione di grafici a supporto e verifica di problemi matematici</p> <p>CONTENUTI Utilizzo di programmi per la creazione di grafici a supporto e verifica di problemi matematici</p>
TEMPI	<p>Novembre/Marzo</p> <p>Informatica: n. ore 6</p>
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare:</p> <p>Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2023/24

AMBITO DISCIPLINARE: TECNOLOGIE INFORMATICHE**ORDINE DI SCUOLA: TECNICO****INDIRIZZO: GRAFICA E COMUNICAZIONE****CLASSE: PRIMA**

MODULO N.1 TITOLO	Concetti di base della tecnologia e dell'informazione
COMPETENZA	Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	ABILITA' Saper identificare le diverse tipologie di dispositivo Saper distinguere tra hardware e software e riconoscere i principali sistemi operativi anche mobile Saper utilizzare le periferiche di input e output Saper identificare e utilizzare i componenti dell'interfaccia grafica
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI (Alcuni argomenti potranno essere tratti dal corso per l'acquisizione della certificazione CISCO IT ESSENTIALS 7) <ul style="list-style-type: none"> • Il computer come elaboratore • Dispositivi di input e di output • Distinzione fra hardware e software • Principali componenti elettronici e loro funzionamento • Principali sistemi operativi sia desktop che mobile • L'interfaccia grafica e i suoi componenti • Conversione in binario • Compressione dei file • Formato digitale delle immagini

	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione di file e cartelle • Accenno alle reti di computer
TEMPI	Metà Settembre/Maggio Tecnologie Informatiche: n. ore 29
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.2	Presentazioni multimediali
TITOLO	
COMPETENZA	Utilizzare e produrre testi multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper creare semplici presentazioni multimediali
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Prime operazioni con Presentazioni Google • Inserire nuove diapositive • Inserire oggetti • Creare effetti e animazioni
TEMPI	Metà Settembre/Maggio Tecnologie Informatiche: n. ore 22
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta

	<ul style="list-style-type: none"> • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3	Elaborazione testi
TITOLO	
COMPETENZA	Utilizzare e produrre testi multimediali
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper gestire semplici documenti multimediali attraverso software di elaborazione testi
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prime operazioni con Google Documenti • Creare un testo • Correggere e modificare il testo • Impaginare un documento • Oggetti grafici e immagini • Copiare e spostare un testo • Trova e sostituisci • Formattare il testo • Elenchi puntati e numerati • Disegnare forme, caselle e linee • Conoscere gli strumenti per il controllo ortografico • Usare le opzioni di base della stampa • Strumenti di condivisione file

TEMPI	Metà Settembre/Maggio Tecnologie Informatiche: n. ore 20
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	

MODULO N.3 TITOLO	Il foglio elettronico
COMPETENZA	Utilizzare e produrre fogli di calcolo
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)	Saper utilizzare software per elaborare dati e creare grafici
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Prime operazioni con Google Fogli • Modificare i dati in un foglio elettronico • Riferimenti assoluti e relativo • Calcoli e formule • I grafici • Modificare i grafici • Lavorare con le funzioni

TEMPI	Metà Settembre/Maggio Tecnologie Informatiche: n. ore 28
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	