**PROGRAMMAZIONE PER OBIETTIVI MINIMI SECONDA MADE IN ITALY**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 5 I software di produttività: Elaborazione Testi** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Ambiente dell’applicativo Microsoft Word * Caratteristiche e funzionalità di Word | * Saper utilizzare le funzionalità di base di Microsoft Word | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Creare, comporre e impaginare un testo in modo personale e creativo * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 6 I software di produttività: Foglio di Calcolo** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Ambiente dell’Applicativo Microsoft Excel * Potenzialità e funzionalità di Excel * Realizzazione di Calcoli e grafici con Microsoft Excel | * Saper utilizzare le funzionalità di base di Microsoft Excel | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Creare e gestire fogli di lavoro. * Inserire testo e funzion nel foglio di lavoro. * Gestire grafici nel foglio lavoro. * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 7 I software di produttività: Presentazioni multimediali** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Ambiente di lavoro dell’Applicativo Microsoft Powerpoint * Caratteristiche e funzionalità di Microsoft PowerPoint | * Saper utilizzare le funzionalità di base di Microsoft PowerPoint | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Realizzare presentazioni multimediali in base a indicazioni predefinite. * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 8 I software di produttività: Basi di dati** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Ambiente di lavoro dell’Applicativo Microsoft Access * Caratteristiche e funzionalità di Microsoft Access | * Saper utilizzare le funzionalità di base di Microsoft Access | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Creare ed interrogare un database con Microsoft Access * Utilizzare gli strumenti messi a disposizione da Microsoft Access * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. |
| **Unità 9 Dal problema al programma** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Concetti base della programmazione. * Saper realizzare semplici diagrammi di flusso per la risoluzione di un problema.   Saper creare semplici programmi. |  | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Disegnare un diagramma di flusso. * Stilare un semplice programma facendo uso di un linguaggio di programmazione. * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 10: Programmiamo con Scratch 2.0** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Introduzione a Scratch * Utilizzo degli strumenti messi a disposizione da Scratch per la stesura di un programma | * Saper realizzare un semplice programma con Scratch 2.0 | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Saper risolvere un problema mediante il problem solving. * Utilizzare gli strumenti di base del linguaggio Scratch 2.0 per creare un programma. * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unità 11 App per cellulari con App Inventor** | | |
| Conoscenze | Abilità | Competenze |
| * Progettare e programmare un’app | * Saper realizzare una semplice App con App Inventor | Competenze di cittadinanza   * collaborare e partecipare * agire in modo autonomo e responsabile   Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera”   * Sviluppare capacità di problem solving per la risoluzione di problemi * Utilizzare gli strumenti messi a disposizione di App Inventor per creare una semplice App * Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate |