

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

IIS ENZO FERRARI
Battipaglia

ANNO SCOLASTICO
2023-2024

| | |
|------------------------------------|--|
| DISCIPLINA: | TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE |
| ASSE*: | ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO |
| DOCENTI: | PROF. SSA ANNA MARIA BARTILOMO PROF. SSA STIO MARIATERESA |
| CLASSE e SEZIONE: | 1A IPSEA |
| ORE SETTIMANALI DISCIPLINA: | 1 |
| DATA PRESENTAZIONE: | 30/10/2023 |

| 1 - SITUAZIONE DI PARTENZA | | |
|--|--|--|
| Livello della classe | Comportamento | N.° ALLIEVI |
| <input type="checkbox"/> Medio-alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso | <input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico | 19 (3 ASSENTI) |
| Strumenti utilizzati per l'analisi | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> test d'ingresso <input type="checkbox"/> questionari | <input type="checkbox"/> osservazione <input type="checkbox"/> dialogo | verifiche alla lavagna <input type="checkbox"/> Altro _____ |

LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO – ARGOMENTI: TECNOLOGIA DELL' INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

| 1° Livello (> 7,4) (ottimo) | 2° Livello (da 6,5 a 7,4) (buono) | 3° Livello da 5,5 a 6,4 (sufficiente) | 4° Livello da 4,5 a 5,4 (mediocre) | 5° Livello 4,5< (insufficiente) | 6° Livello NC |
|-------------------------------------|---|---|---|---------------------------------------|------------------|
| Alunni N. 15 | Alunni N. 2 | Alunni N. 2 | Alunni N. 0 | Alunni N. 0 | Alunni N. 3 |
| 68,18 % | 9,09 % | 9,09% | 0 % | 0 % | 13,64 % |

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

2.1 COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA TRASVERSALI

DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

| AMBITO DI RIFERIMENTO | COMPETENZE CHIAVE da conseguire a fine obbligo scolastico | CAPACITA' (Ogni docente indichi le capacità che si intendono sviluppare in modo particolare nell'A.S. in corso) |
|---|---|--|
| COSTRUZIONE DEL SE' | Imparare a imparare Competenza imprenditoriale Competenza in materia di cittadinanza | Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> organizzare e gestire il proprio apprendimento <input checked="" type="checkbox"/> utilizzare un proprio metodo di studio e di lavoro <input checked="" type="checkbox"/> elaborare e realizzare attività seguendo la logica della progettazione |
| RELAZIONE CON GLI ALTRI | Competenza sociale Consapevolezza Competenza digitale | Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e di complessità diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi. <input checked="" type="checkbox"/> Lavorare, interagire con gli altri in precise e specifiche attività collettive. |
| RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE | Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire /interpretare l'informazione ricevuta | Essere capace di: <input checked="" type="checkbox"/> comprendere, interpretare ed intervenire in modo personale negli eventi del mondo <input checked="" type="checkbox"/> costruire conoscenze significative e dotate di senso <input checked="" type="checkbox"/> esplicitare giudizi critici distinguendo i fatti dalle operazioni, gli eventi dalle congetture, le cause dagli effetti |

2. 2 COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

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

COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

ASSE CULTURALE MATEMATICO

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

| | |
|---|---|
| <p><u>Competenze disciplinari del Biennio</u> <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i></p> | <ul style="list-style-type: none">• Scegliere il tipo di hardware o software più adatto alle proprie esigenze• 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• Utilizzare, con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e la rete Internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline• Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate• Avere familiarità con gli strumenti di navigazione in rete e le loro diverse funzionalità |
| | <ul style="list-style-type: none">• Saper ricercare le informazioni desiderate con i motori di ricerca• Comunicare e scambiare conoscenze usando le reti• 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• Creare, comporre e impaginare un testo in modo personale e creativo• Realizzare presentazioni multimediali in base a indicazioni predefinite. |

ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE IN ABILITA' E CONOSCENZE

(Per ciascuna competenza esplicitare le corrispondenti conoscenze e abilità)

| Unità di Apprendimento N.1: Come funziona un computer? | |
|---|--|
| Modulo n.1: Per cominciare | |
| Competenze da raggiungere: | |
| Competenze di cittadinanza | |
| <ul style="list-style-type: none">• Imparare a imparare• Comunicare• Individuare collegamenti e relazioni• Acquisire e interpretare le informazioni | |
| Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo "Enogastronomia e ospitalità alberghiera" | |
| <ul style="list-style-type: none">• Scegliere il tipo di hardware o software più adatto alle proprie esigenze• 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 | |
| CONOSCENZE | ABILITA' |
| <ul style="list-style-type: none">✦ Conoscere i componenti di un computer, le loro caratteristiche e le loro funzioni✦ Conoscere le caratteristiche dei programmi✦ Conoscere le principali tipologie di computer specifiche per alberghi e ristoranti✦ Conoscere le caratteristiche dei diversi tipi di software | <ul style="list-style-type: none">✦ Saper schematizzare la struttura del funzionamento di un computer✦ Saper distinguere tra le diverse tipologie di computer a seconda delle necessità |

| | |
|--|--|
| Unità di Apprendimento N.1: Come funziona un computer? | |
| Modulo n. 2: Il Sistema Operativo | |
| Competenze da raggiungere: | |
| Competenze di cittadinanza | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare • Agire in modo autonomo e consapevole | |
| Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera” | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare, con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e la rete Internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento nelle varie discipline • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate | |
| CONOSCENZE | ABILITA' |
| <ul style="list-style-type: none"> ✦ Conoscere gli elementi principali dell’interfaccia di Windows 10 ✦ Conoscere gli elementi caratteristici delle finestre ✦ Conoscere le principali caratteristiche dei file, delle cartelle e dei collegamenti. ✦ Conoscere i principali strumenti utilizzati per modificare le impostazioni del computer e per la gestione delle unità, delle cartelle e dei file | <ul style="list-style-type: none"> ✦ Organizzare delle cartelle in base a una determinata struttura ad albero. ✦ Effettuare ricerche di file. ✦ Impostare i principali dispositivi di input / output. ✦ Installare e disinstallare un programma. ✦ Operare con le memorie di massa. |

| | |
|--|---|
| Unità di apprendimento n.2: Internet | |
| Modulo n.3: Navigare in Internet | |
| Competenze da raggiungere: | |
| Competenze di cittadinanza | |
| <ul style="list-style-type: none"> • collaborare e partecipare • agire in modo autonomo e responsabile • acquisire e interpretare le informazioni | |
| Competenze relative alla disciplina e al quadro nazionale per gli istituti professionali con indirizzo “Enogastronomia e ospitalità alberghiera” | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Avere familiarità con gli strumenti di navigazione in rete e le loro diverse funzionalità • Saper ricercare le informazioni desiderate con i motori di ricerca • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate • Utilizzare, con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e Internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento | |
| CONOSCENZE | ABILITA' |
| <ul style="list-style-type: none"> ✦ Conoscere i principali servizi di Internet. ✦ Conoscere le caratteristiche e le principali impostazioni dei browser. ✦ Conoscere le caratteristiche dei servizi del Web. ✦ Conoscere i problemi della sicurezza informatica. | <ul style="list-style-type: none"> ✦ Modificare le impostazioni di un browser. ✦ Utilizzare le funzioni di ricerca e di ricerca avanzata di Google. ✦ Gestire la corrispondenza mediante la posta elettronica. ✦ Gestire le impostazioni del browser finalizzate alla tutela della privacy. |

Unità di apprendimento n. 2: Internet

Modulo n. 4: L'email

Competenze da raggiungere:

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"

- Comunicare e scambiare conoscenze usando le reti
- 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
- Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

CONOSCENZE

- ✦ Conoscere come si crea un account email
- ✦ Conoscere le funzioni disponibili per la creazione e la modifica messaggi email.
- ✦ Conoscere le regole di stile per scrivere un'email.

ABILITA'

- ✦ Creare un account email.
- ✦ Aprire un messaggio e rispondere.
- ✦ Stampare ed eliminare un messaggio.
- ✦ Aprire un allegato e allegare un file.
- ✦ Aggiungere etichette e ricercare le email all'interno del proprio account.
- ✦ Gestire lo spam.

| | |
|--|--|
| Unità di apprendimento n. 3: Scrivere, calcolare, presentare | |
| Modulo n. 5: Gli elaboratori di testo | |
| Competenze da raggiungere: | |
| Competenze di cittadinanza | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 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” | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 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 | |
| CONOSCENZE | ABILITA’ |
| <ul style="list-style-type: none"> ✦ Conoscere le caratteristiche della finestra principale del programma di elaborazione dei testi. ✦ Conoscere le funzioni disponibili per la creazione e la modifica dei documenti. ✦ Conoscere le funzioni disponibili per la formattazione dei documenti. ✦ Conoscere le impostazioni che favoriscono la leggibilità dei documenti. | <ul style="list-style-type: none"> ✦ Creare documenti con impostazioni predefinite. ✦ Impostare le formattazioni del testo e dei paragrafi di un documento. ✦ Predisporre documenti contenenti oggetti grafici. |

| | |
|---|---|
| Unità di apprendimento n.3: Scrivere, Calcolare, Presentare | |
| Modulo n.7: Gli strumenti per le presentazioni | |
| Competenze da raggiungere: | |
| Competenze di cittadinanza | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 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” | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 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. | |
| CONOSCENZE | ABILITA' |
| <ul style="list-style-type: none"> ✦ Conoscere le caratteristiche di una presentazione. ✦ Conoscere le funzionalità disponibili all'interno dei programmi di presentazione. ✦ Conoscere i tipi di visualizzazione disponibili e le rispettive funzionalità. ✦ Conoscere gli oggetti multimediali che è possibile inserire in una presentazione. | <ul style="list-style-type: none"> ✦ Impostare le caratteristiche generali di una presentazione. ✦ Usare effetti multimediali nelle presentazioni ✦ Creare singole diapositive e una presentazione in base a indicazioni predefinite. ✦ Modificare la disposizione degli oggetti grafici. |

(Si adottano gli obiettivi in termini di competenze, abilità/capacità, conoscenze già definiti dal Dipartimento Disciplinare e declinati all'interno di ciascun Modulo). A tal proposito si indicano i moduli disciplinari e l'Unità di Apprendimento a cui fanno riferimento

| |
|--|
| MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO |
| Modulo 1. Per cominciare |
| Modulo 2. Il sistema operativo |
| UDA di riferimento N.1: Come funziona il computer? |

| |
|--|
| MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO |
| Modulo 3. Navigare in Internet |
| Modulo 4. L'Email |
| UDA di riferimento N.2: Internet |

MODULI DISCIPLINARI E U.D.A. DI RIFERIMENTO

Modulo 5. Gli elaboratori di testo

Modulo 7. Gli strumenti per le presentazioni

UDA di riferimento N.3: Scrivere, calcolare, presentare

MODULI ASSOCIATI ALLE UDA INTERDISCIPLINARI

Modulo 3: Navigare in Internet

Modulo 5: Gli elaboratori di testo

Modulo 7: Gli strumenti per le presentazioni

4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA

- Avere rispetto di sé e degli altri.
- Rispettare le regole più elementari della buona educazione.
- Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni.
- Imparare a intervenire nel momento opportuno.
- Acquisire termini e convenzioni proprie della materia.
- Prendere sicurezza di sé nell'ambito della disciplina e della futura professione.
- Saper coordinare il proprio lavoro sequenzialmente e in maniera ordinata.
- Collaborare con il gruppo.
- Portare sempre il materiale necessario (divisa completa, libro, ricettario, eccetera)
- Utilizzare in modo appropriato gli strumenti di lavoro.
- Mantenere in ordine e pulita la propria postazione di lavoro.
- Portare avanti e a termine individualmente e/o in gruppo un lavoro programmato.
- Coordinare il lavoro pratico con il proprio gruppo.
- Organizzare e tenere in ordine costantemente il proprio ricettario.

5 - TIPOLOGIA DI GESTIONE DELL'INTERAZIONE CON GLI ALUNNI NELLA DIDATTICA A DISTANZA

(specificare la modalità di interazione, possono essere barrate più modalità e più voci)

- Modalità asincrona** (trasmissione dei materiali, delle indicazioni di studio, delle esercitazioni da parte dell'insegnante in un dato momento e fruizione da parte degli studenti in un tempo a loro scelta, ma in un arco temporale indicato dall'insegnante)

- Registro elettronico Argo scuola next

- Videolezioni
- Audiolezioni
- Gruppo Whatsapp di classe
- Piattaforma G-suite For Educational;
- Piattaforme collegate con i libri di testo;
- Restituzione elaborati corretti
- Altro (specificare)

‡ **Modalità sincrona** (*interazione immediata tra l'insegnante e gli alunni di una classe, previo accordo sulla data e sull'ora del collegamento*).

- Piattaforma suggerita dall'Istituto: Hangouts Meet – G. Suite
 - Altro (specificare)
-
-

TEMPI

(indicare la frequenza con cui si tengono le attività nella DaD)

- tutti i giorni
 - una o due a settimana
 - secondo l'orario ordinario delle lezioni (se necessario)
- altro

6 - METODOLOGIA

| Mediazione didattica (metodi) | Soluzioni organizzative (Mezzi) | Spazi |
|---|--|------------------------------|
| Flipped Classroom | Testi X | Aula X |
| Debate | Lavagna | Aula virtuale |
| Peer To Peer | Vocabolari | Aula multimediale |
| Cooperative Learning X | Materiale in fotocopia | Spazi laboratoriali X |
| Didattica breve | Giornali | Azienda Istituto |
| Lezione Frontale X | Supporti multimediali X | Visite guidate |
| Lettura ed interpretazione del testo | Stage | Altro (specificare) |
| Lezione introduttiva | Altro (specificare) | |
| Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema | | |
| Attività laboratoriale X | | |
| Costruzione di mappe/schemi | | |
| Utilizzo delle fonti (indicare quali) | | |
| Analisi critica | | |
| Lavori di gruppo | | |
| - Eterogenei al loro interno | | |
| - Per fasce di livello | | |
| Tutoraggio | | |
| Altro: specificare | | |
| | | |

| 6 STRUMENTI DI LAVORO | |
|--|---|
| Libro di Testo | X |
| Risorse digitali libro di testo | X |
| Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe) | X |
| App Google: Google Meet e Google Classroom | X |
| Testi didattici di supporto | |
| Chat WhatsApp | |
| Stampa specialistica | |
| Materiali autoprodotti dall'insegnante | |
| Scheda predisposta dall'insegnante | |
| App Case Editrici | |
| Personal Computer | X |
| Tablet | |
| Sussidi audiovisivi | |
| Film | |
| Documentario | |
| Filmato didattico | |
| Video-registrazioni | |
| Altro: (specificare) | |

7 - VALUTAZIONE E VERIFICA

7.1 – STRUMENTI DI VERIFICA

- Prove autentiche
- Prova esperta
- Analisi del testo legislativo
- Prove pratiche
- Esercitazioni di gruppo e/o individuali

Verifiche scritte

- Quesiti
- Vero/falso
- Scelta multipla
- Completamento
- Libero
- Restituzione elaborati corretti/feedback
- Test on line (Google Moduli, Altro)
- App didattiche (Geogebra, Coogle, Kahoot, Padlet..altro)
- Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)
- Laboratori virtuali
- Altro (specificare)

Verifiche orali

- Interrogazione
- Intervento
- Dialogo
- Discussione
- Ascolto
- Altro

7.2. INDICATORI DI VALUTAZIONE AI FINI DELLA CERTIFICAZIONE

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

8 – RUBRICHE VALUTATIVE DEGLI APPRENDIMENTI**COMPETENZE DELL'ASSE - RUBRICHE VALUTATIVE DELL'ASSE**

Per quanto riguarda la valutazione si fa ricorso ai criteri di valutazione stabiliti nel PTOF. Inoltre, al fine di realizzare la piena inclusione, di migliorare la preparazione degli allievi e di facilitare la comprensione degli argomenti relativi alla materia, si intende adottare i seguenti mezzi:

| | |
|--|---|
| STRATEGIE DI RECUPERO | <ul style="list-style-type: none"> • Valutazione ed analisi dei test d'ingresso, di quelli intermedi del I e II periodo • Corsi di recupero e rafforzamento • Rallentamento didattico • Studio assistito in classe • Sportello didattico |
| BES (Bisogni Educativi Speciali) | Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017 |
| Misure dispensative/compensative Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170 | <p>Si adotteranno, (a seconda del caso), le seguenti misure:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispensa dai compiti a casa o in classe; • Dispensa dalla lettura in classe ad alta voce; • Dispensa dall'esercizio scritto; • Dispensa da test a tempo; • Compensazione assegnando un maggior tempo per lo svolgimento di una prova; • Compensazione con materiale predisposto dal docente; • Compensazione con l'ausilio del compagno affidabile e generoso (peer to peer); • Compensazione esigendo solo risposta orale; • Compensazione con adeguati mezzi multimediali; • Uso di: Sintonzizzatore vocale, domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo di Lim in tutte le sue applicazioni. |

La presente programmazione è suscettibile di modifiche o integrazioni nel corso dell'anno scolastico, in considerazione dei ritmi di apprendimento, degli interessi emersi e del tempo effettivamente a disposizione.

DATA 30/10/2023

Firma

Anna Maria Bartilomo

Mariateresa Stio