



PIANO DI LAVORO DEL DOCENTE

I.I.S. "Abba – Ballini" – Brescia		
Anno scolastico 2019-2020		
Docente VERCESI Sonia	Classe 4^a E Indirizzo AFM	Disciplina: INFORMATICA Ore di lezione settimanali: 2
<u>Risultati di apprendimento da raggiungere</u>		
<p>La disciplina concorre a far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale: a. individuare ed utilizzare modalità e tecniche di comunicazione visiva e multimediale; b. utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; c. utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure efficaci per individuare soluzioni anche innovative, in relazione ai campi di propria competenza; d. elaborare, interpretare e rappresentare dati aziendali con il ricorso a strumenti informatici e software gestionali.</p>		
<u>Competenze</u>		
<p>I risultati di apprendimento sopra riportati costituiscono il riferimento delle attività didattiche della disciplina nel secondo biennio che, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe della classe, contribuisce, in particolare, al conseguimento dei seguenti risultati in termini di competenza: 1.utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; 2.analizzare il valore, i limiti e i rischi delle varie soluzioni tecniche per la vita sociale e culturale con particolare attenzione alla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio; 3. identificare e applicare opportune metodologie e tecniche della gestione per progetti; 4. individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di teamworking più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento; 5. interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi.</p> <p>•Che cos'è un algoritmo e un programma •Che cosa sono i linguaggi di Costruire la soluzione di un problema usando le strutture di base della programmazione e rappresentarlo mediante diagramma di flusso</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Abilità</u> • Riconoscere un problema ed individuare strategie risolutive appropriate. • Identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti. • Riconoscere in un problema il tipo di struttura di programmazione più idoneo per la sua soluzione e rappresentarlo mediante diagramma. • Riconoscere le fasi della programmazione nello sviluppo di un progetto software. • Impiegare un linguaggio preciso e adeguato al livello di astrazione richiesto. • Riconoscere in un problema il tipo di struttura di 	<u>Conoscenze</u> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i concetti fondamentali della programmazione (dall'analisi del problema alla stesura del diagramma di flusso). • Acquisire concetti di sistema informatico e sistema informativo nei processi aziendali, con definizione delle parti componenti. • Conoscere caratteristiche fondamentali di un DataBase, fasi e strumenti di sviluppo di un progetto software fino all'implementazione fisica. 	



<p>programmazione più idoneo per la sua soluzione e rappresentarlo mediante diagramma di flusso.</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere il ruolo di un sistema informativo automatizzato in un'azienda.• Riconoscere l'ambito in cui sorge il problema e definire i risultati da raggiungere.• Riconoscere e distinguere le fasi del progetto di un sistema informativo, necessarie per operare con procedura corretta.• Produrre un'efficace documentazione.• Operare con un DBMS per gestire informazioni, realizzare tabelle e relazioni di un DataBase riferiti a tipiche esigenze amministrativo-contabili.• Utilizzare le funzioni principali di un DataBase per estrarre informazioni.• Riconoscere i corretti comportamenti di cittadinanza digitale e la netiquette nelle comunicazioni• Orientarsi nell'ambiente Web dal punto di vista della comunicazione e della navigazione per ricercare informazioni.• Distinguere parti e relative funzioni della componenti della struttura delle reti,• Riconoscere i tag e i principali attributi dell'HTML nelle pagine Web, necessari per realizzare pagine WEB in HTML.	<ul style="list-style-type: none">• Concetti fondamentali delle reti, di multimedialità, ipermedia e ipertesto sito, pagina e server Web.• Conoscere il linguaggio HTML.• Conoscere i principi fondanti il corretto comportamento digitale.• Conoscere le diverse caratteristiche delle reti, in particolare della rete Internet.• Riconoscere i limiti e i rischi nell'uso della rete con particolare riferimento alla privacy.• Conoscere tag e sintassi del linguaggio HTML.
<p><u>Tempi</u></p> <p>Trimestre</p> <ul style="list-style-type: none">• Algoritmi.• Basi di dati e i modelli progettuali. <p>Pentamestre</p> <ul style="list-style-type: none">• Strumenti per la gestione aziendale (Gestione basi di dati mediante DBMS).• I concetti fondamentali delle reti• Multimedialità: linguaggi WEB, linguaggio HTML. <p>Per il modulo multidisciplinare, in Informatica saranno trattate le reti in lingua inglese per un ammontare di almeno 2 ore: "Networking"</p>	<p><u>Verifiche e valutazioni</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Prove scritte con risposte aperte, a scelta multipla.• Verifiche orali, ove necessario o possibile per le parti teoriche.• Progetti, attività di laboratorio per gli aspetti applicativi.• Esercitazioni e verifiche pratiche. <p>Nel corso dell'anno, verranno svolte verifiche sommative per riscontrare la capacità degli alunni ed il loro grado di preparazione raggiunto in base agli argomenti trattati. Tali prove verranno precedute da simulazioni che permetteranno il controllo in itinere del processo di apprendimento. La valutazione sarà fondata sui criteri e gli elementi fissati a livello collegiale. Si terrà conto, comunque, del lavoro svolto dallo studente nel corso dell'anno rispetto ai livelli di partenza, dell'impegno, della costanza e partecipazione all'attività didattica.</p>



Strumenti

- Libro di testo
- Laboratorio di Informatica con uso anche del proiettore.
- Materiale proposto dall'insegnante (esercizi tratti dal libro di testo o assegnati sul registro elettronico, materiale condiviso, schemi, sintesi, siti web da consultare)

Eventuali recuperi: tempi, saperi essenziali,metodi

- Recupero in itinere
- Ove possibile mediante attività di tipo peer to peer o con la proposta di percorsi personalizzati in base alle esigenze di ogni singolo caso
- Saperi essenziali : si rimanda a programmazione di Dipartimento.

<i>Firmato dal docente</i>	Visto dal Dirigente Scolastico

Data di presentazione: _____