

Anno scolastico 2022/23

NOME COGNOME Daniela Iervolino

DISCIPLINA Informatica

CLASSE 5° SEZIONE A INDIRIZZO Servizi Commerciali

Data: 12/11/2022

PIANO INDIVIDUALE DI LAVORO parte seconda:

PROGRAMMA INDIVIDUALE DI LAVORO CON RIFERIMENTO ALLA PROGRAMMAZIONE DI AMBITO 2022/23

MODULO N. TITOLO	UDA 2/I “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 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	
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 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 11T : 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.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	IN PRESENZA Conoscenze: Utilizzo di linguaggi e strumenti informatici per la realizzazione di pagine web e la loro gestione in frontend e backend	IN DAD Conoscenze: Utilizzo di linguaggi e strumenti informatici per la realizzazione di pagine web e la loro gestione in frontend e backend

	<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 <p>11T Informatica Conoscenze: Pagine web per la sponsorizzazione delle sane norme di tutela e sicurezza rispettate nell'ambiente scolastico e lavorativo. Contenuti: 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> <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 <p>11T Informatica Conoscenze: Pagine web per la sponsorizzazione delle sane norme di tutela e sicurezza rispettate nell'ambiente scolastico e lavorativo. Contenuti: 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 65	
METODOLOGIA	IN PRESENZA <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Lezione in video call a distanza mediante piattaforma classroom/google meet • Condivisione in classroom/drive di appunti e lezioni preparate dal docente • Esercitazioni guidate dal docente mediante condivisione di documenti in google drive /classroom • Indicazioni operative per lo sviluppo di argomenti inerenti informatica e laboratorio, • Analisi di casi concreti • Esercitazioni individuali e di gruppo in videocall e condivisione di documenti google drive • Monitoraggio degli strumenti utilizzati dagli alunni ed eventuale supporto per migliorarne la fruibilità
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	IN PRESENZA <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 orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Informatica + le altre discipline dell'UDA</p>	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Prove semistrutturate somministrate tramite piattaforma google classroom online o in videoconferenza • Studio di casi e testi in videoconferenza • Interazioni docente/discente tramite videoconferenza • Esercitazioni pratiche con compilazione di prospetti contabili tramite fogli di calcolo (excel) • test a risposta multipla e/o aperta tramite classroom • esercitazioni e simulazioni in classroom • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica – Scienze motorie	

MODULO N. TITOLO	<p style="text-align: center;">UDA 3/I “INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”</p> <p style="text-align: center;">“Collaborare alle attività di gestione”</p> <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>8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p>	
COMPETENZA	<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>8T 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>	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>IN PRESENZA</p> <p>Conoscenze:</p> <p>Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale</p> <p>8T</p> <p>Informatica: Utilizzo consapevole delle tecnologie informatiche con particolare riferimento alle licenze software</p> <p>Contenuti</p> <p>Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale con particolare riferimento ai software ERP, CRM e SCM</p> <p>8T</p> <p>Informatica: Documenti digitali e tutela del diritto d’autore in rete. Licenze software.</p>	<p>IN DAD</p> <p>Conoscenze:</p> <p>Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale</p> <p>8T</p> <p>Informatica: Utilizzo consapevole delle tecnologie informatiche con particolare riferimento alle licenze software</p> <p>Contenuti</p> <p>Conoscenza delle principali tipologie di software aziendale con particolare riferimento ai software ERP, CRM e SCM</p> <p>8T</p> <p>Informatica: Documenti digitali e tutela del diritto d’autore in rete. Licenze software.</p>

TEMPI	MESI : Metà Febbraio-Metà Aprile Informatica: n. ore 10	
METODOLOGIA	<p>IN PRESENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom 	<p>IN DAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione in video call a distanza mediante piattaforma classroom/google meet • Condivisione in classroom/drive di appunti e lezioni preparate dal docente • Esercitazioni guidate dal docente mediante condivisione di documenti in google drive /classroom • Indicazioni operative per lo sviluppo di argomenti inerenti informatica e laboratorio, • Analisi di casi concreti • Esercitazioni individuali e di gruppo in videocall e condivisione di documenti google drive • Monitoraggio degli strumenti utilizzati dagli alunni ed eventuale supporto per migliorarne la fruibilità
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	<p>IN PRESENZA</p> <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 orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA</p>	<p>IN DAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove semistrutturate somministrate tramite piattaforma google classroom online o in videoconferenza • Studio di casi e testi in videoconferenza • Interazioni docente/discente tramite videoconferenza • Esercitazioni pratiche con compilazione di prospetti contabili tramite fogli di calcolo (excel) • test a risposta multipla e/o aperta tramite classroom • esercitazioni e simulazioni in classroom • produzione di lavori digitali
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali	

MODULO N. TITOLO	<p style="text-align: center;">UDA 5/I</p> <p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE E MEDIA</p> <p>Competenza 5I 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 innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione.</p> <p>7T Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p>	
COMPETENZA	<p>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</p> <p>7T: Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio e di lavoro e scegliere le forme di comunicazione visiva e multimediale maggiormente adatte all'area professionale riferimento per produrre testi complessi, sia in italiano sia in lingua straniera</p>	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>IN PRESENZA</p> <p>Conoscenze:</p> <p>7T Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del web per la ricerca consapevole di informazioni • Produzione di contenuti multimediali per la sponsorizzazione sul web • Produzione di una bibliografia delle fonti web <p>Contenuti</p> <p>7T Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del web per la ricerca consapevole di informazioni • Produzione di contenuti multimediali per la sponsorizzazione sul web • Produzione di una bibliografia delle fonti web 	<p>IN DAD</p> <p>Conoscenze:</p> <p>7T Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del web per la ricerca consapevole di informazioni • Produzione di contenuti multimediali per la sponsorizzazione sul web • Produzione di una bibliografia delle fonti web <p>Contenuti</p> <p>7T Informatica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del web per la ricerca consapevole di informazioni • Produzione di contenuti multimediali per la sponsorizzazione sul web • Produzione di una bibliografia delle fonti web

TEMPI	MESI: metà FEBBRAIO/MAGGIO Informatica: 6 ore	
METODOLOGIA	IN PRESENZA <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Group work 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Lezione sulla piattaforma Gsuite in videoconferenza • Caricamento e esercitazioni sulla piattaforma di appunti e lezioni preparate dal docente con esercitazioni guidate
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	IN PRESENZA <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 	IN DAD <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	Tecniche della comunicazione	

MODULO N.	UDA 9/T	
TITOLO	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	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.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	IN PRESENZA Conoscenze:	IN DAD Conoscenze:

	(INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer Contenuti (INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer	(INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer Contenuti (INFORMATICA) Conoscere le regole per una corretta modalità di lavoro con il computer
TEMPI	MESI da settembre a giugno Informatica: n. ore 2	
METODOLOGIA	IN PRESENZA <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Lezioni sincrone partecipate in videoconferenza tramite la piattaforma GSuite con utilizzo della lavagna digitale Jamboard. • Lezioni asincrone mediante caricamento di materiale (testi, presentazioni, video) • Esercitazioni tramite assegnazione di lavori con restituzione.
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	IN PRESENZA <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 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate e semistrutturate somministrate tramite la piattaforma GSuite e svolte in diretta Meet. • Test online con Moduli di Google svolti in diretta Meet. • Verifiche orali • Interazioni docente/discente tramite videoconferenza
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Scienze motorie	

MODULO N. TITOLO	<p style="text-align: center;">UDA 12/T</p> <p style="text-align: center;">LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA'</p> <p>Competenza n. 12T Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>	
COMPETENZA	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.	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	IN PRESENZA Conoscenze: Semplici algoritmi di risoluzione di problemi matematici Contenuti Semplici algoritmi di risoluzione di problemi matematici con linguaggi di programmazione e pseudo-programmazione	IN DAD Conoscenze: Semplici algoritmi di risoluzione di problemi matematici Contenuti Semplici algoritmi di risoluzione di problemi matematici con linguaggi di programmazione e pseudo-programmazione

TEMPI	MESI da novembre a marzo Informatica: n. ore 16	
METODOLOGIA	IN PRESENZA <ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Lezioni sincrone partecipate in videoconferenza tramite la piattaforma GSuite con utilizzo della lavagna digitale Jamboard. • Lezioni asincrone mediante caricamento di materiale (testi, presentazioni, video) • Esercitazioni tramite assegnazione di lavori con restituzione.
TESTO DI COMPITO E MODALITÀ DI VERIFICA <i>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare</i>	IN PRESENZA <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 	IN DAD <ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate e semistrutturate somministrate tramite la piattaforma GSuite e svolte in diretta Meet. • Test online con Moduli di Google svolti in diretta Meet. • Verifiche orali • Interazioni docente/discente tramite videoconferenza
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Matematica	