

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE			
Anno scolastico	2023/2024		
Classe	1A		
Disciplina	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE		
Settore	PROFESSIONALE - SERVIZI		
Indirizzo	ENOGASTRONOMIA E OSPITALITÀ ALBERGHIERA		
Ore settimanali	2	Laboratorio TIC	1
Ore annuali	66	Laboratorio TIC	33
Docente	GIUSEPPE DAVID DODDIS	ITP di Laboratorio	LEONARDO MENDOLIA

PROFILO IN USCITA (PECUP)

<p>Al termine del biennio questi saranno i risultati di apprendimento attesi relativi al profilo educativo, culturale e professionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere nell'evoluzione dei processi dei servizi, le componenti culturali, sociali, economiche e tecnologiche che li caratterizzano, in riferimento ai diversi contesti, locali e globali; • essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate; • essere in grado di analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico • saper riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema scientifico-tecnologico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio; • essere in grado di: utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete; • utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare; • individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

FINALITÀ EDUCATIVE

<p>Lo studio della disciplina è finalizzato a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire lo sviluppo delle funzioni intellettive quali attenzione, memoria, analisi, sintesi, valutazione, creatività, ecc;
--

- favorire la progressiva maturazione della coscienza di sé e del proprio rapporto con il mondo esterno per effettuare scelte consapevoli, responsabili, autonome e libere;
- favorire lo sviluppo di una cultura scientifica intesa come capacità di orientamento e di interpretazione in un ambito del sapere in sempre più rapida e continua evoluzione;
- favorire l'uso di un linguaggio specifico per comprendere e comunicare dati;

Le lezioni tenute in compresenza tra due docenti consentono di attuare una strategia didattica condivisa di progettazione, di insegnamento e di valutazione, con l'obiettivo di sviluppare in classe un percorso di apprendimento comune e integrato, attraverso una proficua collaborazione tra i docenti compresenti. Il lavoro in sinergia, oltre a consentire un approccio differente alla disciplina, permette di soddisfare le esigenze degli studenti, adattando la competenza professionale ai bisogni specifici di apprendimento. In particolare, l'utilizzo dei personal computer nell'attività didattica permette di mettere in pratica ciò che si è appreso durante le lezioni teoriche, con l'intento primario di costruire le competenze necessarie per l'utilizzo di un personal computer. L'attività di compresenza permetterà di migliorare le competenze degli studenti e di acquisire i contenuti disciplinari specifici, col fine di facilitare l'inserimento degli alunni nel mondo del lavoro.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA (profilo generale della classe)

Dal punto di vista disciplinare la classe appare disciplinata e rispettosa delle norme che regolano la vita scolastica. I livelli di partenza purtroppo fanno registrare competenze di base non in linea con il livello del percorso scolastico fin ora effettuato. Si può essere fiduciosi nella serietà e nelle motivazioni della maggioranza degli studenti che partecipano con curiosità ed attenzione rispettosi dell'osservanza delle consegne. I tempi di attenzione sono accettabili. La disciplina è soddisfacente e unitamente alle altre superiori valutazioni il gruppo classe sembra essere promettente. 7 gli assenti al test.

LIVELLI DI PARTENZA

LIV. BASE NON RAGGIUNTO < 6	LIVELLO BASE 6	LIVELLO INTERMEDIO 7 – 8	LIVELLO AVANZATO 9 – 10
n. 10	n. 2	n. 3	n. 0

COMPETENZE – ABILITÀ – CONOSCENZE

☒ 1° BIENNIO ☐ 3° ANNO ☐ 4° ANNO ☐ 5° ANNO

1. COMPETENZE DI CITTADINANZA

	C1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
	C2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
<input checked="" type="checkbox"/>	C3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
<input checked="" type="checkbox"/>	C4	COMPETENZA DIGITALE
<input checked="" type="checkbox"/>	C5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
	C6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
	C7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE

2. COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

	L1	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
	L2	Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.
	L3	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

	L4	Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi.
	L5	Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario.
<input checked="" type="checkbox"/>	L6	Utilizzare e produrre testi multimediali.
	M1	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.
	M2	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
	M3	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.
	M4	Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
	S1	Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
	S2	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
	S3	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.
	T1	Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.
	T2	Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.
<input checked="" type="checkbox"/>	T3	Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.
	SM	SM1 Movimento – SM2 Linguaggi del corpo – SM3 Sport, regole e fair play – SM4 Salute e benessere.
	IRC	Riconoscere come la religione cattolica promuove, attraverso un'adeguata mediazione educativo-didattica, la conoscenza della concezione cristiano-cattolica del mondo e della storia, come risorsa di senso per la comprensione di sé, degli altri e della vita.

3. COMPETENZE DELL'AREA GENERALE

	G1	Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
	G2a	Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali.
	G2b	Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.
	G3	Acquisire informazioni sulle caratteristiche geomorfologiche e antropiche del territorio e delle sue trasformazioni nel tempo, applicando strumenti e metodi adeguati.
	G4a	Acquisire informazioni sulle tradizioni culturali locali utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	G4b	Illustrare le caratteristiche della cultura locale e nazionale di appartenenza, anche a soggetti di altre culture.
	G5	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.
	G6	Acquisire informazioni sulle testimonianze artistiche e sui beni ambientali del territorio di appartenenza utilizzando strumenti e metodi adeguati.
	G7	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.

<input checked="" type="checkbox"/>	G8	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.
	G9	Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale.
	G10	Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.
<input checked="" type="checkbox"/>	G11	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.
	G12	Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.

4. COMPETENZE DELL'AREA DI INDIRIZZO – Enogastronomia e ospitalità alberghiera

	IE1	Applicare tecniche di base di lavorazione, organizzazione e commercializzazione dei servizi e dei prodotti enogastronomici, ristorativi e di accoglienza turistico-alberghiera, secondo criteri prestabiliti, in contesti strutturati e sotto diretta supervisione.
	IE2	Applicare procedure standard di gestione dei processi di approvvigionamento, di produzione e di vendita di prodotti e servizi di filiera in contesti strutturati e noti.
	IE3	Applicare procedure di base relative all'igiene e alla sicurezza, in contesti strutturati e sotto supervisione.
	IE4	Applicare procedure di base per la predisposizione di prodotti e servizi in contesti strutturati e sotto supervisione.
	IE5	Applicare procedure di base di elaborazione di prodotti dolciari e di panificazione in contesti strutturati e noti.
	IE6	Applicare procedure di base per la cura del ciclo cliente in contesti strutturati e sotto supervisione, adottando idonee tecniche di comunicazione.
	IE7	Eseguire compiti semplici per la realizzazione di eventi enogastronomici e culturali in contesti strutturati e secondo criteri prestabiliti.
	IE8	Applicare i principi essenziali dell'eco-sostenibilità ambientale per eseguire compiti semplici, in contesti strutturati e secondo criteri prestabiliti per la realizzazione di offerte turistiche.
	IE9	Eseguire compiti semplici di comunicazione professionale con il cliente, sotto supervisione, in contesti strutturati e secondo criteri prestabiliti di <i>Hospitality Management</i> , assicurando la conformità delle attività svolte.
	IE10	Eseguire compiti semplici, in contesti strutturati e secondo criteri prestabiliti, di <i>budgeting-reporting</i> aziendale sotto supervisione.
	IE11	Eseguire compiti semplici, in contesti strutturati e secondo criteri prestabiliti, di promozione dei beni culturali e ambientali, delle tipicità enogastronomiche, delle attrazioni, degli eventi e delle manifestazioni del territorio di appartenenza.

SAPERI

I saperi disciplinari sono articolati in **abilità** e **conoscenze** nel **Piano delle Unità di Apprendimento**.

OBIETTIVI SPECIFICI MINIMI

Utilizzare il linguaggio specifico di base della tecnologia dell'informazione;			
<ul style="list-style-type: none">• Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software di un computer• Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate• Utilizzare le funzioni base dei software più comuni per produrre testi con formattazioni semplici e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati: Microsoft Word, Excel e PowerPoint• Conoscere i servizi base delle reti e di internet. Cercare informazioni e comunicare in rete. Essere consapevole dei rischi connessi al web e ai social			

UNITA' DI APPRENDIMENTO 0 - ACCERTAMENTO LIVELLI DI PARTENZA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
Testare le competenze dello studente	Testare le abilità dello studente	Evidenziare in modo tangibile dell'alunno e cosa e quanto lo studente deve apprendere le conoscenze	2

UNITA' DI APPRENDIMENTO 1 – CONCETTI DI BASE DELLA TECNOLOGIA INFORMATICA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
T3 C3 C4 C5	<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	<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	6

UNITA' DI APPRENDIMENTO 2 – IL SISTEMA OPERATIVO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
T3 C3 C4 C5	<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.	<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	6

	<ul style="list-style-type: none"> Operare con le memorie di massa. 		
--	--	--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO 3 – NAVIGARE IN INTERNET

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
T3 G8 C4 C5	<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. 	<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 	7

UNITA' DI APPRENDIMENTO 4 – GLI ELABORATORI DI TESTO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
T3 L6 C4 C5	<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. 	<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. 	18

UNITA' DI APPRENDIMENTO 5 – GLI STRUMENTI PER LE PRESENTAZIONI

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	MONTE ORE
T3 L6 C4 C5	<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. 	<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. 	18

	<ul style="list-style-type: none"> • Modificare la disposizione degli oggetti grafici. 		
--	---	--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARI

(redatte in concertazione con le componenti del c.d.c.)

UDA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	PRODOTTO	MONTE ORE
1. II trimestre Sicurezza e igiene sul posto di lavoro	Essere in grado di utilizzare opportuni software per realizzare una presentazione o un cartellone	Formattazione del testo, inserimento di immagini e utilizzo strumenti grafici	<ul style="list-style-type: none"> • Sicurezza in laboratorio • Uso di Word e di PowerPoint e uso essenziale della comunicazione telematica 	Presentazione in PowerPoint e/o cartellone con Word sulla tematica della sicurezza sul lavoro	3
2. III trimestre La visita in albergo	Essere in grado di utilizzare opportuni software per realizzare una presentazione o una brochure	Formattazione del testo, inserimento di immagini e utilizzo strumenti grafici	Uso di PowerPoint e uso essenziale della comunicazione telematica	Presentazione in PowerPoint e/o realizzazione brochure con Word sugli alberghi del territorio	3

UNITA' DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA

UDA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	MONTE ORE
I trimestre La fame nel mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di riconoscere le notizie vere e le notizie false sul web • Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete internet per ricercare fonti e dati • Essere in grado di riflettere sulle responsabilità e i doveri di chi naviga in rete • Acquisire e promuovere comportamenti consapevoli in rete. • Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rischi e potenzialità digitali. • Le fake news • Il decalogo #BastaBufale • Il phishing 	3

METODOLOGIE

Si indicano sinteticamente le metodologie di lavoro più frequentemente utilizzate:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> lezione frontale | <input type="checkbox"/> flipped classroom |
| <input checked="" type="checkbox"/> lezione interattiva lezione multimediale | <input type="checkbox"/> debate |
| <input type="checkbox"/> videolezione cooperative learning | <input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo |
| <input checked="" type="checkbox"/> problem based learning | <input checked="" type="checkbox"/> attività di laboratorio |
| <input type="checkbox"/> project based learning <input type="checkbox"/> role playing | <input checked="" type="checkbox"/> esercitazioni pratiche |
| <input type="checkbox"/> digital storytelling | <input type="checkbox"/> altro: |
| <input type="checkbox"/> EAS - episodi di apprendimento situato | |

STRUMENTI

Le risorse generalmente impiegate includono:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> libro di testo | <input checked="" type="checkbox"/> risorse didattiche online |
| <input type="checkbox"/> lezioni registrate | <input type="checkbox"/> visite didattiche |
| <input type="checkbox"/> aule multimediali | <input type="checkbox"/> attività integrative |
| <input checked="" type="checkbox"/> laboratori | <input type="checkbox"/> interventi di esperti |
| <input checked="" type="checkbox"/> sussidi didattici | <input checked="" type="checkbox"/> materiale prodotto dall'insegnante |
| <input checked="" type="checkbox"/> strumenti digitali | <input type="checkbox"/> altro: |

MODALITÀ DI VALUTAZIONE E DI RECUPERO

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	NUMERO E SCANSIONE TEMPORALE
<input checked="" type="checkbox"/> prove scritte strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte semi-strutturate <input type="checkbox"/> prove scritte non strutturate <input checked="" type="checkbox"/> interrogazioni orali <input checked="" type="checkbox"/> prove pratiche	- Prove orali (o test scritto con valore orale) n. 2 per ciascun trimestre Il recupero si effettuerà in orario curriculare e durante le pause didattiche. La valutazione sarà di tipo formativo e sommativo. Si terrà conto non soltanto dei risultati ottenuti nelle prove scritte e orali, ma anche della fattiva partecipazione e coinvolgimento individuale alle lezioni in presenza e, se necessario, in DDI, della puntualità nel rispetto delle scadenze e della cura nello svolgimento e nella consegna degli elaborati.

MODALITÀ DI RECUPERO

- | |
|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Riproposizione dei contenuti in forma diversificata;
<input type="checkbox"/> Attività guidate a crescente livello di difficoltà;
<input checked="" type="checkbox"/> Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro;
<input checked="" type="checkbox"/> Recupero in itinere attraverso studio autonomo;
<input checked="" type="checkbox"/> Recupero durante la pausa didattica;
<input type="checkbox"/> Sportello didattico;
<input type="checkbox"/> Corsi di recupero pomeridiani |
|---|

Nota: I criteri di valutazione saranno conformi alla griglia disciplinare definita in sede di sotto dipartimento e alla griglia di valutazione DDI, entrambe allegate alla presente programmazione.

Milazzo, 23/10/2023

I Docenti
Giuseppe David Doddìs
Leonardo Mendolia