

PROGRAMMAZIONE DI INFORMATICA – CLASSE 2A - A.S. 2025-26

La programmazione di Informatica integra competenze digitali di base con applicazioni pratiche legate al settore turistico e all'innovazione delle applicazioni. Quattro ore saranno dedicate ad attività di Educazione Civica (UDA "Quando guido, guido e basta!").

La classe non sempre mostra atteggiamenti corretti; la partecipazione è, nel complesso, adeguata alle attività proposte. Le attività didattiche sono supportate dalle applicazioni di Google Workspace d'Istituto quale strumento inclusivo ed utile per la presentazione delle attività di insegnamento e di apprendimento; l'interesse per gli argomenti trattati, arricchiti da materiali multimediali autoprodotti e non, condivisi su Classroom, non sempre è sostenuto da riscontro positivo; gli interventi dei ragazzi appaiono non incisivi rispetto alle finalità dell'intervento didattico. In questa prima fase dell'A.S. la valutazione si svolge in itinere attraverso l'osservazione dei lavori assegnati e delle verifiche; non è una valutazione "oggettiva" ma "attendibile", in modo che sia predominante l'accertamento non solo di ciò che gli studenti "fanno" ma ciò che fanno fare con ciò che fanno. Determinante sarà non solo la qualità del lavoro di ricerca, selezione del materiale, precisione nell'elaborazione, estetica delle produzioni, ma anche la presentazione alla classe del lavoro assegnato (outputs) che evidenzia il processo di costruzione, l'interazione con il gruppo, la padronanza e la correttezza espositiva, il livello di utilizzo della tecnologia (HW e SW) ritenuta idonea alla presentazione del prodotto. Ciò implica l'osservazione e la valutazione anche di tutte le abilità e conoscenze mobilitate per ottenere il compito assegnato. Sarà richiesto agli studenti un lavoro di studio domestico accurato e dettagliato, con ricerca di fonti attendibili, attenzione ad utilizzo di AI, e utilizzo di tutorials volti alla preparazione del prodotto multimediale che, successivamente, saranno tenuti a presentare con le correzioni e le ottimizzazioni proposte dal docente (metodologia flipped classroom).

FONTI DI RILEVAZIONE DEI DATI:

- osservazione
- colloqui con gli alunni
- colloqui con le famiglie
- colloqui con gli insegnanti della scuola secondaria di I grado.

Contributo della materia al conseguimento delle competenze di cittadinanza

L'Informatica contribuisce al raggiungimento della **COMPETENZA DIGITALE** sia come *disciplina concorrente* sia come *disciplina responsabile*, secondo i seguenti descrittori di competenza:

ASSE	COMPETENZE	ABILITA'	
Lin- guaggi	L6 Utilizzare e produrre testi multimediali	A	Comprendere i prodotti della comunicazione multimediale
		B	Elaborare prodotti multimediali testi, immagini, suoni, ecc., anche con tecnologie digitali
Scientifico/tecnologico	M4 Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	A	Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati
		B	Rappresentare classi di dati mediante istogrammi e diagrammi a torta
		G	Elaborare e gestire semplici calcoli attraverso un foglio elettronico
		H	Elaborare e gestire un foglio elettronico per rappresentare in forma grafica i risultati dei calcoli eseguiti
	S3 Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	A	Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società.
		B	Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici.
Tecnico professionali	P2 Utilizzare gli strumenti informatici a supporto della progettazione.	C	Adottare semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici.
		D	Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi HW-SW
		E	Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, segnare, catalogare informazioni, cercare informazioni e comunicare in rete
		A	Operare con i programmi di base e progettare algoritmi
		B	Operare con software applicativi
		C	Navigare consapevolmente su internet
		D	Consultare i motori di ricerca

1. Finalità della disciplina

- Sviluppare competenze digitali di base e intermedie.
- Favorire l'uso consapevole delle tecnologie informatiche nel settore turistico.
- Promuovere autonomia operativa e capacità di problem solving.
- Collegare l'informatica alle esigenze professionali del turismo (gestione dati, comunicazione, presentazioni multimediali).

2. Obiettivi formativi

- Utilizzare strumenti di produttività (editor di testo, fogli elettronici, presentazioni).
 - Gestire dati e informazioni con software di base.
 - Conoscere i principi di Internet e della sicurezza informatica.
 - Applicare strumenti digitali per la comunicazione e la promozione turistica.
 - Acquisire competenze di base di programmazione logica (algoritmi semplici).
-

3. Competenze attese

- **Competenze digitali di base:** uso consapevole di PC, sistemi operativi e software.
- **Competenze comunicative:** realizzazione di presentazioni multimediali per il settore turistico.
- **Competenze gestionali:** utilizzo di fogli elettronici per analisi di costi, itinerari, preventivi.
- **Competenze di cittadinanza digitale:** rispetto delle norme di sicurezza, privacy e copyright.

4. Contenuti disciplinari (per quadrimestre)

Primo Quadrimestre

- Revisione architettura di base del computer e sistemi operativi.
- Gestione file e cartelle.
- Elaborazione testi avanzata (Word/Google Document): formattazione, tabelle, stili, documenti turistici (brochure, lettere commerciali).
- Fogli elettronici (Excel/Google Sheet): formule di base, grafici, gestione di dati turistici (listini prezzi, statistiche).
- Internet e posta elettronica: ricerca di informazioni turistiche, netiquette, sicurezza online.

Secondo Quadrimestre

- Presentazioni multimediali (PowerPoint/Canva/Masterbox/etc.): creazione di itinerari e pacchetti turistici.
- Introduzione agli algoritmi e al problem solving (diagrammi di flusso, pseudocodice).
- Cenni di programmazione (Scratch o Python base).
- Applicazioni informatiche nel turismo: prenotazioni online, CRM, piattaforme di booking.
- Educazione digitale: sicurezza, privacy, uso consapevole dei social media nel turismo.

5. Metodologia

- Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche in laboratorio.
- Lavori di gruppo su progetti turistici digitali.
- Problem solving e simulazioni di casi reali.
- Uso di piattaforme online e risorse multimediali.

6. Verifiche e valutazione

- Prove pratiche di laboratorio (documenti, fogli di calcolo, presentazioni).
- Test su teoria e concetti di base.
- Progetti di gruppo (es. creazione di un pacchetto turistico digitale).
- Valutazione continua di partecipazione, autonomia e capacità di problem solving.

7. Competenze trasversali

- Collaborazione e lavoro di gruppo.
- Comunicazione efficace.
- Creatività e spirito critico.
- Orientamento al problem solving.

Griglia di Valutazione Informatica – Classe 2° Tecnico Turismo

Ambito	Indicatori	Punteggio
Conoscenze teoriche	Comprensione dei concetti di base (hardware, software, Internet, sicurezza)	0-10
Competenze pratiche	Uso corretto di software (Word, Excel, PowerPoint), gestione file e cartelle	0-10
Problem solving	Capacità di risolvere esercizi, creare algoritmi semplici, applicare logica	0-10
Applicazioni turistiche	Produzione di documenti, presentazioni e fogli di calcolo legati al turismo	0-10
Autonomia e metodo	Organizzazione del lavoro, rispetto delle consegne, uso consapevole delle risorse	0-5
Partecipazione	Interventi in classe, collaborazione nei lavori di gruppo, atteggiamento propositivo	0-5

Totale massimo: 50 punti → convertiti in voti da 1 a 10.

ED. CIVICA: UDA “QUANDO GUIDO, GUIDO E BASTA!”

per la materia Informatica saranno trattati temi del Nucleo concettuale “Cittadinanza digitale” per un totale di 4 ore e per le seguenti tematiche:

- Comprendere il valore dei dati personali (es. geolocalizzazione, app di guida)
- Analizzare dati statistici su incidenti causati da uso improprio della tecnologia
- Promuovere *campagne digitali* di sensibilizzazione sulla guida responsabile.

CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Tutte le prove concorrono alla valutazione dello studente, sia per le competenze disciplinari che per quelle di cittadinanza.

TIPOLOGIA DI PROVE DI VERIFICA	SCANSIONE TEMPORALE
1. Osservazioni sul comportamento di lavoro (partecipazione, impegno, metodo di studio e di lavoro, etc.); 2. Prove esperte/autentiche; 3. Test; 4. Relazioni; 5. Risoluzione di problemi ed esercizi; 6. Sviluppo di progetti; 7. Prove grafiche/pratiche.	PROVE n. 2: complesse, tese a rivelare e valutare competenze comunicative, digitali, di ricerca/selezione ed elaborazione. Sarà valutata altresì la capacità di utilizzare software di varia tipologia (proprietario, free, online, app). Numero Verifiche previste per il 1° quadrimestre Almeno 2 (Scritte/pratiche); Numero Verifiche previste per il 2° quadrimestre Almeno 2 (Scritte/pratiche).

VALUTAZIONE

Le conoscenze, per poter essere valorizzate nello sviluppo di una competenza, devono manifestare tre caratteristiche: essere **significative** (collegate all’esperienza e ai bisogni della persona), **mobilitabili** (richiamabili e utilizzabili in contesti diversi) e **trasferibili** (adattabili e rielaborabili in ambiti differenti). Solo così possono essere integrate in abilità e atteggiamenti, rendendo la persona capace di agire in modo consapevole ed efficace. Occorre che gli elementi conoscitivi siano effettivamente compresi a un adeguato livello di profondità, tenuto conto dell’età e del percorso formativo seguito. **Forme d’acquisizione solamente ripetitive, non sufficientemente dominate, rimangono rigide e non facilmente collegabili a situazioni diverse da quelle nelle quali sono state acquisite.** Analoghe caratteristiche dovrebbero presentare le abilità apprese. **Una abilità deve poter essere utilizzata in**

maniera fluida e corretta, sapendo collegarla a quelle che sono denominate conoscenze condizionali; cioè di fronte a una questione o un compito lo studente dovrà essere in grado di attivare quelle abilità che sono richieste e farlo in maniera adeguata e consapevole. Componenti critiche di natura affettiva e motivazionale: osservando uno studente si riesce a cogliere come all'origine di scarsi risultati in termini di apprendimento siano presenti disposizioni interiori negative sul piano affettivo, motivazionale e volitivo. Un atteggiamento negativo verso un insegnamento o un insegnante, la fragilità della capacità di concentrazione, la debolezza nel superare le frustrazioni di fronte alle difficoltà o agli insuccessi, la scarsa tenuta e perseveranza nello svolgere un compito un po' impegnativo, pregiudicano sia l'acquisizione, sia la manifestazione di competenze. La valutazione sarà dunque:

- trasparente e condivisa, sia nei fini che nelle procedure;
- sistematica verifica dell'efficacia della programmazione per eventuali aggiustamenti di impostazione;
- impulso al massimo sviluppo della personalità (valutazione formativa);
- confronto tra risultati ottenuti e risultati attesi, tenendo conto della situazione di partenza (valutazione sommativa);
- incentivo alla costruzione di un realistico concetto di sé in funzione delle future scelte (valutazione orientativa).

Le prove esperte e l'UDA saranno valutate in base ad una griglia i cui indicatori sono pertinenza, completezza, efficacia comunicativa, correttezza grafica/estetica, originalità e correttezza delle fonti, presentazione. Ogni indicatore ha dei descrittori che determineranno il punteggio cui corrisponderà un voto.

MODALITÀ DI RECUPERO E POTENZIAMENTO

Saranno svolte attraverso *peer tutoring* e *cooperative learning*

Recupero: Esercitazioni per migliorare il metodo di studio e di lavoro. Riproposizione dei contenuti in forma diversificata. Attività guidate a crescente livello di difficoltà.	Potenziamento: Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Impulso allo spirito critico e alla creatività. Valorizzazione delle eccellenze. Partecipazione a concorsi, stage, visite guidate. Visione film.
---	---

STUDENTI BES

Gli studenti BES saranno coinvolti in attività pratiche (produzioni) e meno nella parte teorica; per quanto riguarda la verifica si prediligono produzioni digitali e/o test a risposta multipla con minor numero di items, oppure senza obbligo di risposta a tutte le domande.

COINVOLGIMENTO DEI GENITORI E DEGLI STUDENTI NELLA PROGRAMMAZIONE

Nelle attività del CdC si tiene conto del contributo dei genitori in termini di conoscenza delle esigenze formative e/o delle specificità dei ragazzi; inoltre, per favorire l'efficacia dell'apprendimento, i genitori possono individuare un migliore metodo di lavoro casalingo che consenta il consolidamento delle tematiche affrontate a scuola. A partire dalle attività lavorative o dalle competenze dei genitori, è auspicabile il loro contributo anche in termini di approfondimenti della materia o di singole UDA.

PROGRAMMA DI INFORMATICA - CLASSI SECONDE TURISMO AS 2025-26

UdA	Titolo	Contenuti principali	Obiettivi principali	Strumenti	Competenze
UdA 2	Il computer	Revisione componenti HW e rappresentazione dell'informazione, e SW Sistemi Operativi, Windows 11	Conoscere struttura e funzionamento del computer, sistemi di numerazione, rappresentazione dell'informazione, sistemi operativi e Windows 11	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	- Conoscere struttura e funzionamento del computer - Saper distinguere hardware e software - Utilizzare sistemi operativi (Windows 11)
UdA 3	Internet e le reti informatiche	Reti di computer, protocolli, Internet e WWW, servizi online (email, VoIP, social, cloud), sicurezza e privacy, Intelligenza Artificiale	Capire le reti di computer, protocolli, Internet e WWW, servizi online, sicurezza informatica e privacy, machine learning e deep learning, reti neurali	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	- Configurare e comprendere reti informatiche - Navigare e utilizzare servizi Internet - Applicare norme di sicurezza e tutela della privacy - riconoscere i rischi insiti nell'utilizzo dell'AI
UdA 4	Elaborazione testi	Software di produttività applicativi (di GoogleWorkspace), Microsoft Word, lavoro con il testo, formattazione, tabelle e oggetti, stampa	Utilizzare software di produttività, lavorare con Microsoft Word, gestire testi, formattazione, tabelle e stampa	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	- Redigere testi con Word- Formattare e organizzare documenti - Inserire tabelle e oggetti grafici - Stampare e condividere documenti
UdA 5	Fogli di calcolo	Excel: uso base, dati e testo, formule e funzioni, riferimenti, grafici, probabilità	Usare Excel per calcoli, dati e grafici; applicare formule e funzioni; analizzare dati e simulazioni	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	Usare Excel per calcoli e analisi dati - Applicare formule e funzioni - Creare grafici e simulazioni
UdA 6	Presentazioni	Google Presentazioni-PowerPoint-Canva: creazione, temi, elementi multimediali, transizioni, stampa e proiezione	Creare presentazioni multimediali con PowerPoint, inserire elementi grafici e multimediali, gestire transizioni e proiezioni	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	- Creare presentazioni multimediali - Inserire immagini, audio e video - Gestire transizioni e proiezioni
UdA 8	Coding con Scratch e App Inventor	Pensiero computazionale, Scratch (variabili, liste, sprite), MIT App Inventor (blocchi, progettazione)	Sviluppare pensiero computazionale, programmare con Scratch, creare app con MIT App Inventor	PC, Internet ebook, Gworkspace, piattaforme varie	- Applicare pensiero computazionale - Programmare con Scratch (variabili, liste, sprite) - Creare app semplici con MIT App Inventor