

PIANO DI LAVORO ANNUALE DEL DOCENTE A.S. 2022/23

Nome e cognome del/della docente: Nicola Cappuccio/Valeria Vaselli

Disciplina insegnata: Tecnologie Informatiche/Economia Aziendale

Libro/i di testo in uso: Baselli, Camagni, Nikolassy - Infogame - Hoepli
AAVV- Tecnica commerciale & gestione aziendale per operatori del benessere - San Marco

Classe e Sezione: 3O

Indirizzo di studio: Operatore del benessere - Estetista

1. Competenze che si intendono sviluppare o traguardi di competenza

(fare riferimento alle Linee Guida e ai documenti dei dipartimenti)

- Gestire file ed elaborare testi e tabelle
- Saper utilizzare il pacchetto Office
- Utilizzo della rete, della posta elettronica e della posta elettronica certificata
- Uso di strumenti di pagamento elettronici in sicurezza
- Marketing di prodotto e di servizio
- Impostare il marketing di prodotto e di servizio
- Interpretare semplici dati statistici
- Saper leggere grafici e tabelle a doppia entrata
- Saper inserire e consultare i record di un database utilizzando form e report preimpostati

2. Descrizione di conoscenze e abilità, suddivise in percorsi didattici, evidenziando per ognuna quelle essenziali o minime

(fare riferimento alle Linee Guida e ai documenti dei dipartimenti)

U.F. 1: Il computer e le sue periferiche

Conoscenze:

- Componenti del personal computer (la CPU, le periferiche, le schede, la memoria)
- Gestire ed organizzare i file in cartelle ed archivi compressi

- Trasferire file tra diversi supporti fissi e rimovibili
- Cos'è un database e a cosa serve
- Protezioni e sicurezza informatica (Antivirus, Firewall e Utilities)

Abilità:

- Conoscere le funzioni delle varie parti di un computer (CPU, periferiche, penna usb, stampante, schede, memoria)
- Saper inserire e consultare i record di un database utilizzando form e report preimpostati
- Saper scaricare, installare e tenere aggiornato uno dei più diffusi antivirus gratuiti

Obiettivi Minimi:

- Avere capacità di gestione e organizzazione dei file e del database.

U.F. 2: Office e documenti di Google

Conoscenze:

- L'applicativo Word di MS Office, Documenti di Google
- L'applicativo Excel di MS Office, Fogli di Google

Abilità:

- Saper comporre i più comuni documenti (lettera, fattura ecc...) usando Word, Documenti di Google
- Saper organizzare dati in tabella, effettuare semplici elaborazioni (medie, massimi ecc...), visualizzare i dati con un grafico usando Excel e Documenti di Google

Obiettivi Minimi:

- Avere capacità di gestione e utilizzo di Office e Google App

U.F. 3: La rete e la posta elettronica

Conoscenze:

- La rete Internet (Browser, posta elettronica con relativi allegati).

Abilità:

- Saper gestire la posta elettronica ed i contatti on line.

Obiettivi Minimi:

- Avere capacità di utilizzo della rete e della posta elettronica.

U.F. 4: Il marketing di settore e le ricerche di mercato

Conoscenze:

- Il marketing di settore
- Il marketing planning.
- Le ricerche di mercato.
- Marketing di prodotto e di servizio

- La segmentazione del mercato
- Il ciclo di vita del prodotto
- Elementi di statistica: statistica descrittiva e inferenza statistica
- I fenomeni collettivi: popolazione, campione, indagini totali e campionarie e loro vantaggi e svantaggi
- Frequenza assoluta, relativa e percentuale
- I grafici statistici: diagrammi a barre, organigrammi, istogrammi, cartogrammi e ideogrammi
- I principali indici statistici: moda, mediana, media aritmetica semplice e media aritmetica ponderata

Abilità:

Identificare gli strumenti di ricerca di cui il marketing si avvale.

Elaborare i dati statistici e interpretare i risultati ottenuti.

Obiettivi Minimi:

- Marketing di prodotto e di servizio
- Interpretazione di semplici dati, tabelle e grafici.

3. Attività o percorsi didattici concordati nel CdC a livello interdisciplinare - Educazione civica
(descrizione di conoscenze, abilità e competenze che si intendono raggiungere o sviluppare)

COSTITUZIONE - CITTADINANZA DIGITALE: Progetto Fair Play

Conoscenze:

Bullismo e cyberbullismo.

Azioni di contrasto al bullismo e cyberbullismo.

Abilità:

Distinguere tra bullismo e cyberbullismo.

Comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni.

Collaborare in gruppo.

Competenze:

Comprendere il valore dell'adozione di corretti comportamenti giuridici e sociali.

Saper comunicare e relazionarsi adeguatamente con i pari e con i docenti.

CITTADINANZA DIGITALE: partecipare consapevolmente alla vita online

Conoscenze:

Conoscere i rischi e le opportunità offerti dal WEB, conoscere le piattaforme social e gli ambiti di interesse in cui operano.

Abilità:

Essere in grado di registrarsi ed accedere ad un social network, rendere privati i profili social, gestire i contenuti.

Competenze:

La capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali, in un'ottica di sviluppo del pensiero critico, sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in Rete, e contrasto del linguaggio dell'odio.

SVILUPPO SOSTENIBILE: educazione finanziaria

Conoscenze:

Concetto di reddito, consumo, risparmio, investimento
Il conto corrente bancario

Abilità:

Riconoscere i principali strumenti di pagamento
Identificare le caratteristiche di un c/c bancario

Competenze:

Comprendere l'importanza di effettuare scelte consapevoli e responsabili in campo finanziario
Comprendere come si utilizzano i principali strumenti di pagamento

4. Tipologie di verifica, elaborati ed esercitazioni

[Indicare un eventuale orientamento personale diverso da quello inserito nel PTOF e specificare quali hanno carattere formativo e quale sommativo]

5. Criteri per le valutazioni

(fare riferimento a tutti i criteri di valutazione deliberati nel PTOF aggiornamento triennale 22/25; indicare solo le variazioni rispetto a quanto inserito nel PTOF))

6. Metodi e strategie didattiche

(in particolare indicare quelle finalizzate a mantenere l'interesse, a sviluppare la motivazione all'apprendimento, al recupero di conoscenze e abilità, al raggiungimento di obiettivi di competenza)

- Lezione frontale
- Lezione dialogata

- Active learning: focalizzare l'attenzione su attività condotte dagli studenti in cui vengono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento.
- Cooperative learning
- Apprendimento per problemi:

è previsto l'apprendimento di nuovi concetti e procedure per risolvere il problema. L'obiettivo principale è l'apprendimento di nuovi concetti, procedure e principi. Il focus è sul processo di apprendimento.

- Apprendimento per progetti:

gli studenti sono già a conoscenza di concetti e procedure per realizzare il prodotto. L'obiettivo principale è la realizzazione del prodotto, ossia l'abilità di utilizzare praticamente concetti di cui si è in possesso. Il focus è il prodotto, in particolare sulla sua qualità e sulla sua originalità. La valutazione viene fatta sulle caratteristiche del prodotto. (Viene assegnato il progetto di creare un ebook di tecnologie informatiche con i documenti di Google e come contenuti gli argomenti del corso).

- Compiti di realtà
- Fare per imparare
- Didattica laboratoriale

Pisa li 05/12/2022

I docenti

Prof.ssa Valeria Vaselli, Prof. Nicola Cappuccio