

ATTIVITÀ SVOLTE A.S. 2023/24 CLASSE 3[^]O - ECONOMIA E INFORMATICA

Nome e cognome dei docenti: prof.ssa Brunella Misca, prof. Nicola Cappuccio

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 addetto

1. Competenze che si intendono sviluppare o traguardi di competenza

- 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

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

COSTITUZIONE

-

CITTADINANZA

DIGITALE:

“Volto Manifesto”

Competenze:

- riflettere sull'importanza del volto, la sua unicità, la sua espressività

Abilità:

- prendere consapevolezza di quanto rischiamo di perdere quando scompare il nostro vero volto e delle limitazioni alle libertà che ne conseguono;
- confrontarsi in modo consapevole con gli sviluppi tecnologici e mediatici per sfruttare al meglio le risorse senza perdere le peculiarità umane;
- condurre ad un'esperienza delle potenzialità delle manipolazioni digitali che esalti la creatività e la differenza e rafforzi un uso alternativo e sostenibile.
- creare un manifesto che veicoli il messaggio

Conoscenze:

- interpretare e analizzare le attività di marketing online basate sui volti
- riconoscere, analizzare, interpretare a pratiche di marketing incorporate negli ambienti digitali

4. Tipologie di verifica, elaborati ed esercitazioni

Verifiche formative: test, domande dal posto, esercizi in classe.

Verifiche sommative: prove pratica e verifiche orali.

5. Criteri per le valutazioni

I criteri di valutazione fanno riferimento alle conoscenze, competenze e capacità acquisite, seguendo i criteri del PTOF.

6. Metodi e strategie didattiche

- 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 lì 04/06/2024

I docenti

prof.ssa Brunella Misisca, prof. Nicola Cappuccio