



ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "L. EINAUDI"

via Pietro Ferrero, 20 - 12051 **ALBA** (CN)

Tel. Pres. Segr. 0173/284139 - 0173/284179 - Fax. 0173/282772

Cod. MIUR.: CNIS019004 - Cod. Fisc.: 90030150040 -

E- mail: CNIS019004@istruzione.it - segreteria@iiseinaudialba.edu.it - CNIS019004@pec.istruzione.it

sito web : www.iiseinaudialba.edu.it



PIANO DI LAVORO INDIVIDUALE DEL DOCENTE

Anno scolastico 2026/27

Docente	Cognome	Nome
	MEINERO	ELENA
Materia di insegnamento INFORMATICA		Classe 4L

LIBRI DI TESTO IN ADOZIONE

Web e mobile - Linguaggi lato client

Agostino Lorenzi, Richelmo Giupponi, Daniela Iovino

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

La disciplina "Informatica" concorre a far conseguire allo studente al termine del percorso quinquennale i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente: utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa.

COMPETENZE

- utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici ed algoritmici per affrontare situazioni problematiche elaborando opportune soluzioni; •
- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed

approfondimento disciplinare

- scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali;
- correlare la conoscenza storica generale agli sviluppi delle scienze, delle tecnologie e delle tecniche negli specifici campi professionali di riferimento;
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali

ABILITA'

- Progettare, e realizzare e gestire pagine web statiche con interazione locale.
- Sviluppare applicazioni informatiche anche web-based con basi di dati.
- Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.
- Applicare le normative di settore

CONOSCENZE

- Linguaggi per la definizione delle pagine web.
- Linguaggio di programmazione lato client per la gestione locale di eventi in pagine web .
- Modello concettuale, logico e fisico di una base di dati.
- Linguaggi e tecniche per l'interrogazione e la manipolazione delle basi di dati .
- Linguaggi per la programmazione lato server a livello applicativo.
- Tecnologie per la realizzazione di pagine web dinamiche.
- Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese.
- Normative di settore nazionale e comunitaria.

CONTENUTI DISCIPLINARI		
Elencare i contenuti suddivisi per moduli/unità		
MODULO 1 - II linguaggio HTML	Struttura di una pagina HTML Formattazione del testo	PERIODO settembre- novembre

	Elenchi puntati e numerati Caratteri Particolari, Global Attributes: title, id, Name, Collegamenti Iper testuali Immagini e Mappe Immagine Tabelle Moduli Introduzione ad HTML 5 Il Content Model di HTML5: header, section, article, footer, nav, aside	
MODULO 2 - Utilizzo dei CSS e le specifiche CSS	Introduzione ai Fogli di Stile Definizione degli stili in modalità inline, definiti nell'intestazione e in un file esterno Definizione degli stili tramite Selettori di Tag, Selettori di Classe e Selettori di Elemento Regole base di applicazione dei selettori I campi relativi ai colori, i capi dimensionali, i font. Proprietà relative ai font Proprietà relative ai testi Bordi e Sfondo Margini e Spaziatura interna Utilizzo Bootstrap	Novembre-dicembre
MODULO 3 - Programmazione web lato client. Javascript	La sintassi base di javascript Accesso diretto agli elementi La gestione degli eventi	Gennaio -aprile

e la libreria jquery	Il selettore JQuery La gestione degli eventi Analisi dei principali eventi Accesso agli attributi e alle proprietà di stile	
MODULO 4- Progettazione di database	Il sistema informativo e il DBMS Schema concettuale dei dati. Progetto, concetto di entità attributo associazione, chiavi. Schema logico e modello relazionale. Strutture integrità referenziale, regole per il mapping dello schema concettuale ER nello schema logico.	Aprile - giugno
MODULO 5 – Il linguaggio SQL	Il comando select con le clausole from where as Giunzione di tabelle Ordinamento dei dati tramite order by Raggruppamento dei dati tramite group by Funzioni di aggregazione Clausola having Comandi DDL per creazione e modifica tabelle	Aprile-giugno
MODULO 6 Cenni Programmazione web lato server - Il linguaggio PHP	Introduzione a XAMP o easyPHP Sintassi base PHP Il pulsante submit e la gestione delle richieste http Lettura lato server dei parametri GET e POST Utilizzo di phpMyAdmin e accesso al database	Maggio-giugno

	Connessione tra php e mysql	
--	-----------------------------	--

Metodologie e strumenti di lavoro	
Metodologie per il lavoro	
X	Lezione frontale
X	Cooperative Learning
X	Correzione collettiva
	Correzione reciproca
	Simulazione di casi: problem posing/problem solving
X	Lavoro a coppie
X	Lavoro di gruppo
	Discussione guidata
	EAS (Episodi di Apprendimento Situato)
	Dibattito
	Circle time
	Role playing
	Lezione segmentata
	Flipped classroom
X	Peer tutoring e peer teaching
	Elaborazione di mappe concettuali individuali o in gruppo
	Approccio pluridisciplinare
	Attività per gruppi di livello omogenei
X	Attività di laboratorio
X	Attività a crescente livello di difficoltà: approccio a spirale
	Presentazione di argomenti da parte degli alunni (approfondimento o argomenti nuovi)
X	Realizzazione e presentazione di progetti, individuali o in gruppo
	Gamification
	Assegnazione di compiti per casa personalizzati o individualizzati
	Altro:
Strumenti e spazi previsti	
X	Libri di testo cartacei e/o
X	Libri di testo in formato digitale
	Materiali e strumenti cartacei
X	Materiali e strumenti digitali (online e in locale)
X	Classroom
	Stampa specialistica
	Documenti autentici
	Materiale audio-visivo
X	Tecnologie informatiche: Internet, LIM, touchscreen, laboratorio informatico, computer, tablet, smartpen, webcam ..
	Strumenti specifici (scientifici, tecnici, musicali, artistici, ecc.)
	Aule disciplinari (compresa palestra)
	Aula della classe
X	Laboratori o aule speciali
	Biblioteca

	Spazi all'aperto
	Partecipazione a laboratori, spettacoli, conferenze, ecc.
	Altro:

Verifica e valutazione	
Il docente tiene in considerazione, ai fini della successiva valutazione, le seguenti tipologie di prove/attività:	
X	Prove scritte (coerenti con la disciplina)
X	Interrogazioni orali
	Prove grafico-pratiche
X	Prove strutturate (stimolo chiuso e risposta chiusa)
X	Prove non strutturate (stimolo aperto e risposta aperta)
	Prove semi-strutturate (stimolo chiuso e risposta aperta)
	Svolgimento del lavoro domestico
X	Interventi in classe / risposte a domande poste durante la lezione
X	Esercitazioni in aula
	Relazioni, approfondimenti personali, presentazioni
	Apporto nelle attività di gruppo
	Atteggiamenti e comportamenti relativi all'obiettivo considerato
	Altro:
La valutazione tiene conto dei criteri generali stabiliti nel PTOF. I criteri di valutazione delle singole prove vengono comunicati dal docente prima dello svolgimento delle stesse.	

Data 30/09/2026
Firma del docente
Elena Meinero

