

**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "P. LEVI" di SAREZZO**  
**CURRICOLO DI ISTITUTO**

<b>DISCIPLINA : matematica</b>	<b>SETTORE: economico</b>	<b>INDIRIZZO</b> <b>Amministrazione,</b> <b>finanza e</b> <b>marketing</b>	<b>ANNO DI</b> <b>RIFERIMENTO</b> <b>quinto</b>
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE</b>			
<b>Fonti di legittimazione</b>	<b>Direttiva 4 del 16 gennaio 2012</b> <b>D.P.R. 88 del 2010</b> <b>Raccomandazione del Consiglio europeo del 22.05. 2018</b>		
<b>COMPETENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</li> <li>- utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni</li> <li>- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare</li> <li>- correlare la conoscenza storica generale agli sviluppi delle scienze, delle tecnologie e delle tecniche negli specifici campi professionali di riferimento</li> </ul>		
<b>ABILITÀ</b>	<p>Risolvere e rappresentare in modo formalizzato problemi finanziari ed economici.          Utilizzare strumenti di analisi matematica e di ricerca operativa nello studio di fenomeni economici e nelle applicazioni alla realtà aziendale.          Utilizzare la formula di Bayes nei problemi di probabilità condizionata.          Costruire un campione casuale semplice data una popolazione.          Costruire stime puntuali ed intervallari per la media e la proporzione.          Utilizzare e valutare criticamente informazioni statistiche di diversa origine con particolare riferimento ai giochi di sorte e ai sondaggi.          Realizzare ricerche e indagini di comparazione, ottimizzazione, andamento, ecc., collegate alle applicazioni d'indirizzo.          Individuare e riassumere momenti significativi nella storia del pensiero matematico.</p>		
<b>CONOSCENZE</b>	<p>Algoritmi per l'approssimazione degli zeri di una funzione.          Concetti di algoritmo iterativo e di algoritmo ricorsivo.          Problemi e modelli di programmazione lineare.          Ricerca operativa e problemi di scelta.          Probabilità totale, condizionata, formula di Bayes.</p>		

	<p>Concetto di gioco equo.  Piano di rilevazione e analisi dei dati.  Campionamento casuale semplice e inferenza induttiva sulla media e sulla proporzione.</p>
<b>OBIETTIVI MINIMI</b>	
<b>COMPETENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</li> <li>- utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni</li> <li>- utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio</li> <li>- correlare la conoscenza storica generale agli sviluppi delle scienze, delle tecnologie e delle tecniche negli specifici campi professionali di riferimento</li> </ul>
<b>ABILITÀ</b>	<p>Risolvere e rappresentare in modo formalizzato semplici problemi finanziari ed economici.  Utilizzare strumenti di analisi matematica e di ricerca operativa nello studio di fenomeni economici e nelle applicazioni alla realtà aziendale.  Utilizzare la formula di Bayes nei problemi di probabilità condizionata.  Costruire un campione casuale semplice data una popolazione.  Utilizzare e valutare criticamente informazioni statistiche di diversa origine con particolare riferimento ai giochi di sorte e ai sondaggi.  Realizzare semplici ricerche e indagini di comparazione, ottimizzazione, andamento, ecc., collegate alle applicazioni d'indirizzo.  Individuare e riassumere momenti significativi nella storia del pensiero matematico.</p>
<b>CONOSCENZE</b>	<p>Algoritmi per l'approssimazione degli zeri di una funzione.  Problemi e modelli di programmazione lineare.  Ricerca operativa e problemi di scelta.  Probabilità totale, condizionata, formula di Bayes.  Concetto di gioco equo.  Piano di rilevazione e analisi dei dati.</p>