



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

DOCENTE: <i>d'AMATO FRANCESCO</i>		MATERIA: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA
A.S. 2022/2023	CLASSE I A <i>Made in Italy</i>	N°. ALLIEVI 17
1. SITUAZIONE DI PARTENZA		
Livello della classe	Comportamento	Osservazioni
<input type="checkbox"/> Medio-alto	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace	
<input checked="" type="checkbox"/> Medio	<input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo	
<input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso	<input type="checkbox"/> Passivo	
<input type="checkbox"/> Basso	<input type="checkbox"/> Problematico	
2. COMPETENZE		
<u>Competenze n° 1 - Predisporre il progetto semplice per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, valutando le soluzioni tecniche proposte e le tecniche di lavorazione.</u>		
<u>Sviluppare e concretizzare l'esigenza dell'ordine, dell'efficienza e del rispetto per gli strumenti e il materiale di lavoro.</u>		
<u>Acquisire ed utilizzare correntemente un vocabolario pertinente.</u>		
<u>Sviluppare l'abitudine all'acquisizione globale di un problema.</u>		
<u>Sviluppare le capacità di autocorrezione e di autovalutazione.</u>		
CONOSCENZE		
<u>Conoscere la figura umana, le sue proporzioni. Le sue parti singole e globali al fine di rappresentare un prototipo proporzionato. Effettuare rappresentazioni a mano libera. Utilizzare una grafica pulita e chiara.</u>		
<u>Conoscere a figura in movimento e le parti del corpo umano. Creare un modulo geometrico ed utilizzarlo per la creazione di tessuti semplici. Acquisire ed utilizzare correntemente un vocabolario pertinente.</u>		
<u>Conoscere le varie tecniche liquide. Conoscere le diverse linee di abiti interi. Rapp. a PLAT e successivamente sul suo prototipo di figura abiti interi e giacche. Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori. Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti.</u>		
3. ABILITA'		
<ul style="list-style-type: none"><u>Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente.</u><u>Identificare le soluzioni possibili e le diverse ipotesi progettuali.</u><u>Utilizzare repository (campionari) e librerie documentali.</u><u>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</u><u>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</u><u>Comprendere ed applicare le normative rilevanti in relazione all'area di attività anche con riferimento alla sicurezza e all'impatto ambientale.</u><u>Individuare materiali, strumenti, attrezzature per la progettazione.</u><u>Identificare e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare, ove rilevanti, in nuce.</u><u>utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e i software dedicati agli aspetti produttivi e gestionali</u><u>selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche</u><u>applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi, nel rispetto della normativa sulla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro e sulla tutela dell'ambiente e del territorio</u><u>innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico, le produzioni tradizionali del territorio</u><u>padroneggiare tecniche di lavorazione e adeguati strumenti gestionali nella elaborazione, diffusione e commercializzazione dei prodotti artigianali</u><u>redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali</u>		



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

4. CONTENUTI

- Tradizioni ed evoluzione dell'artigianato artistico nelle regioni italiane e in Europa.
- Tecniche di produzione artigianale in piccola serie e in materiali diversi.
- Funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto anche in rapporto ai costi di produzione e vendita.
- Materiali naturali e artificiali per la realizzazione di manufatti.
- Tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti.
- Ruolo dell'artigianato in rapporto al mercato e alla committenza. Strumenti e materiali per la isualizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali.
- Principali metodi di rappresentazione visiva sia tradizionali sia digitali.
- L'indirizzo "Industria e artigianato per il "Made in Italy" interviene con autonomia e responsabilità, esercitate nel quadro di azione stabilito e delle specifiche assegnate, nei processi di lavorazione, fabbricazione, assemblaggio e commercializzazione di prodotti industriali e artigianali, nonché negli aspetti relativi alla ideazione, progettazione e realizzazione dei prodotti stessi, anche con riferimento alle produzioni tipiche locali. Le sue competenze tecnico-professionali sono riferite ad aree di attività specificamente sviluppate in relazione alle esigenze espresse dal territorio e gli consentono di intervenire nei processi industriali ed artigianali con adeguate capacità decisionali, spirito di iniziativa e di orientamento anche nella prospettiva dell'esercizio di attività autonome nell'ambito dell'imprenditorialità giovanile.

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

5. METODI

- ☒ Lezione frontale
- ☒ Lavori di gruppo
 - ☒ eterogenei al loro interno
 - ☒ per fasce di livello
 - ☐ altro
- ☐ Altro

6. STRUMENTI

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Libro di testo | <input checked="" type="checkbox"/> Sussidi audiovisivi |
| <input checked="" type="checkbox"/> Testi didattici di supporto | <input checked="" type="checkbox"/> film |
| <input checked="" type="checkbox"/> Stampa specialistica | <input checked="" type="checkbox"/> documentario |
| <input checked="" type="checkbox"/> Scheda predisposta dall'insegnante | <input checked="" type="checkbox"/> filmato didattico |
| <input type="checkbox"/> Computer | <input type="checkbox"/> altro |
| <input checked="" type="checkbox"/> Uscite sul territorio | |
| <input type="checkbox"/> Altro | |

7. RISORSE PARTICOLARI

Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi realizzati in modellistica

Lezioni di esperti 1 _____ sede _____
2 _____ sede _____
3 _____ sede _____

Uscite sul territorio (mezza giornata)



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

[x] Visite a musei o mostre: periodo 1 giorno
periodo _____
periodo _____

[] Uscita naturalistica: periodo 1 giorno
periodo _____
periodo _____

Viaggi di istruzione

Luogo: _____

Obiettivi: _____

Periodo: _____

Mezzo di trasporto: _____

N° alunni partecipanti: _____ costo: _____

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

8. ATTIVITA' AGGIUNTIVE

Temi generali

Capi di abiti da copiare e rielaborare con riferimento alle mode ed ai periodi storici.

Contenuti

Conoscenza delle linee dell'abbigliamento moderne e del passato.

Classi e docenti coinvolti

Laboratorio Esercitazioni Tessili

Tecnica Applicata ai Materiali

Attività previste

Attività di recupero e sostegno

Pausa didattica, recupero e approfondimento delle tematiche con lezioni individuali e collettive.



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

9. VERIFICA E VALUTAZIONE

Verifiche scritte

- ☒ Quesiti (Q)
- ☒ Vero/falso (V/F)
- ☒ Scelta multipla (SM)
- ☒ Completamento (C)
- ☒ Libero (L)
- ☒ Altro Esercitazioni in classe e verifica e valutazione dei compiti

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

Verifiche orali

- ☒ Interrogazione (I1)
- ☒ Intervento (I2)
- ☒ Dialogo (D1)
- ☒ Discussione (D2)
- ☒ Ascolto (A)
- ☐ Altro _____

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

Verifiche grafiche

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

Criteri di valutazione

Comprensione della proposta. Svolgimento aderente alla proposta. Assiduità, partecipazione, impegno, pulizia e correttezza formale (disegno e grafica). Corretta presentazione degli elaborati grafici. Uso autonomo delle informazioni. Conoscenza e memorizzazione delle informazioni e degli argomenti. Capacità di analisi e di valutazione critica. Capacità di progettazione. Capacità di rielaborazione grafica e di rielaborazione personale dei contenuti e di applicazioni delle soluzioni a situazioni analoghe.



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA
GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA - CLASSE I Made in Italy

INDICATORI	CRITERI DI VALUTAZIONE	APPLICAZIONI	PUNTI	PUNT. ATTRIB
conoscenze - <u>CONOSCERE IL MODULO E LA GRIGLIA MODULARE</u> - <u>CONOSCERE I RAPPORTI PROPORZIONALI DEL FIGURINO DI MODA E DELLA FIGURA IN MOVIMENTO</u> - <u>CONOSCERE I CONTENUTI DEL FIGURINO TECNICO E DEL PLAT</u> - <u>CONOSCERE IL SIGNIFICATO DI LINEA PER L'ABBIGLIAM.</u> - <u>RICONOSCERE IL VALORE ESTETICO E FUNZIONALE DELL'ABITO</u> - <u>CONOSCERE LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ABBIGLIAMENTO E GLI ELEMENTI STRUTTURALI, PARTICOLARI TECNICI, RIFINITURE</u> - <u>CONOSCERE I RAPPORTI COMPOSITIVI DEI PATTERN, DELLA FIGURA UMANA</u> - <u>CONOSCERE LA CLASSIFICAZIONE DELLE FIBRE TESSILI</u> competenze - Comprensione del testo - Comprendere il valore di comunicazione dell'abito - Uso corretto di un linguaggio specifico - Ordine e chiarezza espositiva grafica - Padronanza delle informazioni capacità - Saper applicare le <u>proporzioni</u> al <u>Figurino di Moda</u> e rappresentarlo in <i>movimento</i> - Saper realizzare la <u>sintesi grafica delle parti del corpo umano</u> - Saper decodificare e interpretare <u>un'immagine moda</u> - Sapere quale tipo di disegno viene utilizzato nel settore moda - Utilizzare il <u>Modulo e la Griglia Modulare</u> per costruire <i>motivi decorativi di tessuti</i> - Saper riconoscere una <u>LINEA</u> di un abito ed eseguire una <i>Variante</i> - Utilizzare il <u>Segno Grafico</u> in modo <i>ordinato, coerente e chiaro</i> - Saper usare le Tecniche Grafico-Pittoriche appropriate	Completezza degli eleb. grafici: Figurino Tecnico MODULARE Grafico a PLAT, Descrizione del Capo, Cartella Colori, Cart. Tessuti, Descrizione del TARGET	Completa ed esauriente	2	
		Soddisfacente ed Adeguata	1	
		Incompleta ed Inadeguata	0.5	
	Rappresentazione di Pieghe, Panneggio e Chiaro-Scuro Personalizzazione grafica, scelta e realizzazione cromatica	Molto personalizzata ed esauriente	2	
		Personalizzata, pulita e soddisfacente	1	
		Semplice ed Adeguata	0.5	
	- Corrispondenza tra capo d'abbigliam. e Plat. - Descrizione in chiave modellistica del figurino mediante le note sartoriali	Completa, corretta ed esauriente	1	
		Errori non gravi e incompleta	0.5	
	- Rispondenza alla traccia e illustrazione processo ideativo (Relazione motivaz.) attraverso la completezza delle fasi o Tappe della Collezione di Moda	Completa, Personalizzata ed Esaustiva	2	
		Adeguata e Semplice	1	
		Risposte Incomplete	0.5	
	Creatività: trasformazione dell'idea ispiratrice in nuova forma di abito che riveste il corpo	Completa, Personalizzata ed Esaustiva	3	
		Soddisfacente ed Adeguata	1	
	Chiarezza espositiva e Coerenza Rappresentativa, Impaginazione, Precisione Grafica (linee convenzionali)	Semplice e Comune	0.5	
	TOTALE PUNTI			----/10

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE PROVE ORALI

Competenze	Capacità	Conoscenze	Voto in decimi
Espone in maniera ricca, elaborata personale con un lessico sempre appropriato	Comunica in modo proprio, efficace ed articolato; è autonomo ed organizzato; collega conoscenze attinte da ambiti pluridisciplinari;	Complete, con Approfondimenti autonomi	9 - 10
Espone correttamente utilizzando un lessico appropriato	Comunica in maniera chiara ed appropriata	Sostanzialmente complete	8
Espone in modo coerente e corretto, con un lessico quasi del tutto appropriato	Comunica in modo adeguato, anche se semplice; coglie gli aspetti fondamentali, ma incontra difficoltà nei collegamenti interdisciplinari.	Conosce gli elementi essenziali, fondamentali	7
Espone i contenuti fondamentali in modo semplice, scolastico	Comunica in modo semplice, con sufficiente chiarezza e correttezza; coglie gli aspetti fondamentali, ma le sue analisi sono lacunose	Complessivamente accettabili; ha ancora lacune, ma non estese e /o profonde	6
Espone in modo scorretto, poco chiaro con un lessico povero e non appropriato	Riferisce in modo frammentario e generico;	Incerte ed incomplete	5
Espone in modo scorretto,	Comunica in modo stentato e improprio;	frammentarie e	4



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

frammentario	ha difficoltà a cogliere i concetti e le relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	lacunose	
L'esposizione è carente nella proprietà lessicale , nella fluidità del discorso	Comunica decisamente in modo stentato e improprio e non riesce a cogliere concetti e relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	L'alunno non risponde ad alcun quesito	3

ORGANIZZAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE IN U.D.A

U.D.A. N° 1

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

☐ **PENTAMESTRE**

X - I TRIMESTRE

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	P.T.S.

TITOLO dell' U.d.A.

LA STRUTTURA DECORATIVA

Figure semplici e geometriche. Principi del disegno geometrico/ decorativo. Strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione bidimensionale.

IL CHIAROSCURO

Regole e stili del disegno Tecnico e/o Artistico. Il drappeggio. La sfumatura di colore

LA TEORIA DEL COLORE - COLORE E MODA

Principi generali della teoria del colore. Il contrasto di colori e le armonie cromatiche. Fonti d'ispirazione e atmosfere cromatiche per la creazione di moodboard.

SINTESI (motivazione , finalità e risultati attesi)

Conoscere la figura umana, le sue proporzioni. Le sue parti singole e globali al fine di rappresentare un prototipo proporzionato. Effettuare rappresentazioni a mano libera. Utilizzare una grafica pulita e chiara. Conoscere a figura in movimento e le parti del corpo umano. Creare un modulo geometrico ed utilizzarlo per la creazione di tessuti semplici.

ORGANIZZAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE IN U.D.A

U.D.A. N° 2

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

☐ **PENTAMESTRE**

X - I TRIMESTRE

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	P.T.S.

TITOLO dell' U.d.A.

LA FIGURA UMANA E IL FIGURINO TECNICO



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

I rapporti proporzionali del corpo umano. Il figurino e la suddivisione modulare. Lo schema a filo. La vestizione del figurino con capi moda.

SINTESI (motivazione , finalità e risultati attesi)

Conoscere la figura umana, le sue proporzioni. Le sue parti singole e globali al fine di rappresentare un prototipo proporzionato. Effettuare rappresentazioni a mano libera. Utilizzare una grafica pulita e chiara. Conoscere a figura in movimento e le parti del corpo umano. Creare un modulo geometrico ed utilizzarlo per la creazione di tessuti semplici.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ'
<ul style="list-style-type: none">- Comprensione del testo- Comprendere il valore di comunicazione dell'abito- Uso corretto di un linguaggio specifico- Ordine e chiarezza espositiva grafica- Padronanza delle informazioni	<ul style="list-style-type: none">- CONOSCERE IL MODULO E LA GRIGLIA MODULARE- CONOSCERE I RAPPORTI PROPORZIONALI DEL FIGURINO DI MODA E DELLA FIGURA IN MOVIMENTO- CONOSCERE I CONTENUTI DEL FIGURINO TECNICO E DEL PLAT	<ul style="list-style-type: none">- Saper applicare le proporzioni al Figurino di Moda e rappresentarlo in <i>movimento</i>- Saper realizzare la <i>sintesi grafica delle parti del corpo umano</i> <p>Saper decodificare e interpretare <i>un'immagine moda</i></p>

U.D.A. N° 3

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

☒ **PENTAMESTRE**

☐ **I TRIMESTRE**



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
<p>TITOLO dell' U.d.A. LA RAPPRESENTAZIONE DEI CAPI D'ABBIGLIAMENTO E LORO CARATTERISTICHE FORMALI ED ESTETICHE</p> <p>Tecniche tradizionali e/o informatiche per la rappresentazione grafica e la progettazione. <input type="checkbox"/> Tecniche e processi di lavorazione manuale e/o automatica in relazione all'area di attività. Disegno tecnico di abbigliamento. Disegno in piano à <i>plat</i> (gonna). Redazione di relazioni tecniche. Note tecniche di realizzazione.</p>		
<p>SINTESI (<i>motivazione , finalità e risultati attesi</i>) <i>Conoscere le diverse linee di abiti interi. Rapp. a PLAT e successivamente sul suo prototipo di figura abiti interi e giacche. Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori. Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti.</i></p>		



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori. Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti.</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprensione del testo- Comprendere il valore di comunicazione dell'abito- Uso corretto di un linguaggio specifico- Ordine e chiarezza espositiva grafica <p>Padronanza delle informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none">- RICONOSCERE IL VALORE ESTETICO E FUNZIONALE DELL'ABITO- CONOSCERE LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ABBIGLIAMENTO E GLI ELEMENTI STRUTTURALI, PARTICOLARI TECNICI, RIFINITURE	<ul style="list-style-type: none">- Sapere quale tipo di disegno viene utilizzato nel settore moda- Utilizzare il Modulo e la Griglia Modulare per costruire <i>motivi decorativi di tessuti</i>- Saper riconoscere una LINEA di un abito ed eseguire una <i>Variante</i>
U.D.A. N° 4		
DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME		
<input checked="" type="checkbox"/> PENTAMESTRE <input type="checkbox"/> II TRIMESTRE		
CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
TITOLO dell' U.d.A.		
PROGETTAZIONE DI CAPI D'ABBIGLIAMENTO		



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

SINTESI (motivazione , finalità e risultati attesi)

Progettazione di capi d'abbigliamento con disegno preventivo del tessuto ed accostamento di accessori resi in Assonometria, anche di propria ideazione.

Resa grafica di abiti mediante campiture chiaro-scurali. Tecniche grafiche (matite, matite colrate, acquarello, colori acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.

Abiti interi, semplici, pantaloni, camicie, corpetti. Disegno di particolari e accessori.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
Conoscere le diverse linee di abiti interi. Rapp. a PLAT e successivamente sul suo prototipo di figura abiti interi e giacche. Saper proporre varianti dei diversi capi d'abbigliamento e abbinare accessori. Saper distinguere un figurino tecnico da un figurino d'immagine. Saper interpretare capi da riviste specializzate operando delle varianti. Comprensione del testo Comprendere il valore di comunicazione dell'abito Uso corretto di un linguaggio specifico Ordine e chiarezza espositiva grafica Padronanza delle informazioni	<ul style="list-style-type: none">- CONOSCERE I RAPPORTI COMPOSITIVI DEI PATTERN, DELLA FIGURA UMANA- CONOSCERE LA CLASSIFICAZIONE DELLE FIBRE TESSILI	Utilizzare il <u>Segno Grafico</u> in modo <i>ordinato, coerente e chiaro</i> Saper usare le Tecniche Grafico-Pittoriche appropriate



SEQUENZA IN FASI			
FASE 1 PROGETTAZIONE	Tempi di realizzazione (durata in ore e periodo) n. ore: <input checked="" type="checkbox"/> OTTOBRE <input type="checkbox"/> NOVEMBRE <input type="checkbox"/> DICEMBRE <input type="checkbox"/> GENNAIO <input type="checkbox"/> FEBBRAIO <input type="checkbox"/> MARZO <input type="checkbox"/> APRILE <input type="checkbox"/> MAGGIO <input type="checkbox"/> GIUGNO Spazi : <input checked="" type="checkbox"/> Aula <input type="checkbox"/> Laboratorio <input type="checkbox"/> Aula Magna <input type="checkbox"/> AUDITORIUM <input type="checkbox"/> Palestra <input type="checkbox"/> Spazio aperto <input type="checkbox"/> Altro		
	FASE 2 REALIZZAZIONE	Metodologie per l'apprendimento <input type="checkbox"/> Lezioni interattive <input type="checkbox"/> Problem solving <input checked="" type="checkbox"/> Lezioni frontali <input checked="" type="checkbox"/> Lavori in team <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input type="checkbox"/> Pear to pear <input type="checkbox"/> Role playing <input type="checkbox"/> Brain storming <input checked="" type="checkbox"/> Simulazione <input type="checkbox"/> Learning by doing <input type="checkbox"/> Flipped classroom <input type="checkbox"/> Altro	
		Strumenti <input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo <input checked="" type="checkbox"/> Altri testi <input type="checkbox"/> Software didattici <input type="checkbox"/> Dispense <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> LIM <input checked="" type="checkbox"/> Risorse on line <input type="checkbox"/> Strumenti audiovisivi <input type="checkbox"/> Altro	
		FASE 3 MONITORAGGIO DEGLI APPRENDIMENTI	Tipologia di verifica <input checked="" type="checkbox"/> Verifica orale <input checked="" type="checkbox"/> Elaborato <input checked="" type="checkbox"/> Simulazione di caso <input checked="" type="checkbox"/> Risoluzione di problema <input type="checkbox"/> Prova semi-strutturata <input checked="" type="checkbox"/> Composizione <input type="checkbox"/> Saggio breve <input type="checkbox"/> Articolo di giornale <input type="checkbox"/> Analisi del testo <input checked="" type="checkbox"/> Esercizio



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

	<input type="checkbox"/> Sintesi <input checked="" type="checkbox"/> Relazione <input type="checkbox"/> Questionario <input type="checkbox"/> Prova pratica di laboratorio <input type="checkbox"/> Produzione e comprensione di grafici e tabelle <input type="checkbox"/> Realizzazione di lavori multimediali <input type="checkbox"/> Realizzazione di schemi/mappe concettuali <input type="checkbox"/> Prodotto di lavoro in team <input type="checkbox"/> Altro:
FASE 4 CONDIVISIONE	<input type="checkbox"/> Convegno <input type="checkbox"/> Mostra <input type="checkbox"/> Produzione di materiale cartaceo/digitale da distribuire alla comunità scolastica e/o al territorio <input type="checkbox"/> Altro
DISCIPLINE COINVOLTE	
DOCENTI COINVOLTI	
RISORSE PROFESSIONALI INTERNE	<input checked="" type="checkbox"/> Assistenti Tecnici <input type="checkbox"/> Docenti di altri corsi con competenze specifiche <input type="checkbox"/> Altro
RISORSE PROFESSIONALI ESTERNE	<input type="checkbox"/> Esperti del settore
USCITE DIDATTICHE	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEI RISULTATI RAGGIUNTI

Livello EQF	Descrittori	N. alunni	Voto in decimi	Grado di Padronanza
3	Comprende le informazioni principali e secondarie e sa rielaborare e collegare autonomamente, utilizzando varie fonti. Espone in modo corretto e linguisticamente appropriato. Esprime valutazioni personali e le argomenta.		9-10	AVANZATO
2	Comprende le informazioni principali e le sa rielaborare e collegare in modo pertinente alle richieste. Espone e utilizza i linguaggi specifici in modo corretto. Esprime semplici valutazioni personali.		7-8	INTERMEDIO



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO ~ DIDATTICA

1	Comprende le informazioni principali di testi orali/scritti. Espone e utilizza i linguaggi specifici in modo semplice, se guidato.		6	BASE
//			≤ 5	NON RAGGIUNTO