

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA
SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

DOCENTE: <i>d'AMATO FRANCESCO</i>		MATERIA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME	
A.S. 2022/2023		CLASSE III A C.A.A.	
		N°. ALLIEVI 12	
1. SITUAZIONE DI PARTENZA			
Livello della classe	Comportamento	Osservazioni	
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso <input checked="" type="checkbox"/> Basso	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico		
2. OBIETTIVI TRASVERSALI (comportamentali e cognitivi) <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>			
3. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • <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> <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>			
4. CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • <u>Tradizioni ed evoluzione dell'artigianato artistico nelle regioni italiane e in Europa.</u> • <u>Tecniche di produzione artigianale in piccola serie e in materiali diversi.</u> • <u>Funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto anche in rapporto ai costi di produzione e vendita.</u> • <u>Materiali naturali e artificiali per la realizzazione di manufatti.</u> • <u>Tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti.</u> • <u>Ruolo dell'artigianato in rapporto al mercato e alla committenza. Strumenti e materiali per la realizzazione del progetto e del prodotto con metodi tradizionali e digitali.</u> • <u>Principali metodi di rappresentazione visiva sia tradizionali sia digitali.</u> • <u>Processo progettuale dall'idea all'esecutivo, al prototipo</u> <u>Interpretazione di capi tratti da riviste specializzate. Rappresentazione a PLAT di capi d'abbigliamento progettati. Rappresentazione del capospalla. La Collezione di Moda – contenuti e articolazioni.</u> <u>Progettazione di capi d'abbigliamento con disegno preventivo del tessuto ed accostamento di accessori resi in Assonometria, anche di propria ideazione. Figurino Tecnico e Figurino d'Immagine – contenuti e differenze. Creazione di Mini-Collezioni di Moda (campionario) semplici o stilisticamente collegate. Rappresentazione di capi personalizzandoli, e copia da riviste specialistiche.</u> <u>Resa grafica di abiti mediante campiture chiaro-scurali. Tecniche grafiche (matite, matite colrate, acquarello, colori acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.</u> <u>Abiti interi, semplici, pantaloni, camicie, corpetti. Disegno di particolari e accessori.</u>			

5. METODI	
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lavori di gruppo <div style="margin-left: 20px;"> <input checked="" type="checkbox"/> eterogenei al loro interno <input checked="" type="checkbox"/> per fasce di livello <input type="checkbox"/> altro </div> <input type="checkbox"/> Altro	
6. STRUMENTI	
<input checked="" type="checkbox"/> Libro di testo <input checked="" type="checkbox"/> Testi didattici di supporto <input checked="" type="checkbox"/> Stampa specialistica <input checked="" type="checkbox"/> Scheda predisposta dall'insegnante <input checked="" type="checkbox"/> Computer <input checked="" type="checkbox"/> Uscite sul territorio <input type="checkbox"/> Altro	<input checked="" type="checkbox"/> Sussidi audiovisivi <div style="margin-left: 20px;"> <input checked="" type="checkbox"/> film <input checked="" type="checkbox"/> documentario <input checked="" type="checkbox"/> filmato didattico <input type="checkbox"/> altro </div>
7. RISORSE PARTICOLARI	
<p>Lezioni di esperti 1 _____ sede _____</p> <p> 2 _____ sede _____</p> <p> 3 _____ sede _____</p>	
<p>Uscite sul territorio (mezza giornata)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Visite a musei o mostre: periodo <u>1 giorno</u></p> <p style="padding-left: 250px;">periodo _____</p> <p style="padding-left: 250px;">periodo _____</p> <p><input type="checkbox"/> Uscita naturalistica: periodo <u>1 giorno</u></p> <p style="padding-left: 250px;">periodo _____</p> <p style="padding-left: 250px;">periodo _____</p> <p>Viaggi di istruzione</p> <p style="padding-left: 20px;">Luogo: _____</p> <p style="padding-left: 20px;">Obiettivi: _____</p> <p style="padding-left: 20px;">_____</p> <p style="padding-left: 20px;">_____</p> <p style="padding-left: 20px;">Periodo: _____</p> <p style="padding-left: 20px;">Mezzo di trasporto: _____</p> <p style="padding-left: 20px;">N° alunni partecipanti: _____ costo: _____</p>	

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA
SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

8. ATTIVITA' AGGIUNTIVE

Temi generali
verifica di fattibilità dei capi progettati in
collaborazione con l'insegnante di Laboratorio
Esercitazioni Tessili Tecnica Applicata ai Materiali

Classi e docenti coinvolti
Laboratorio Esercitazioni Tessili
Tecnica Applicata ai Materiali

Contenuti
Conoscenza delle linee dell'abbigliamento del
passato.

Attività previste

Attività di recupero e sostegno
Pausa didattica, recupero e approfondimento delle tematiche con lezioni individuali e collettive,
con cambio del tipo di strategie ed interventi. In caso di carenze e lacune lievi, che riguarderanno
un numero esiguo di discenti, si predisporranno recuperi individualizzati in itinere e d'attività
d'extrapolazione ed ampliamento per il resto della scolaresca.

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

[illegible]

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA - CLASSE III - PTS

INDICATORI	CRITERI DI VALUTAZIONE	APPLICAZIONI	PUNTI	PUNT. ATTRIB	
conoscenze <ul style="list-style-type: none">- <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>	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 edesauriente	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		
	competenze <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	Creatività: trasformazione dell'idea ispiratrice in nuova forma di abito che riveste il corpo	Completa, Personalizzata ed Esaustiva	3	
			Soddisfacente ed Adeguata	1	
			Semplice e Comune	0.5	
Chiarezza espositiva e Coerenza Rappresentativa, Impaginazione, Precisione Grafica (linee convenzionali)					
		TOTALE PUNTI		----/10	
capacità <ul style="list-style-type: none">- Saper applicare le <u>proporzioni</u> al <u>Figurino di Moda</u> e rappresentarlo in <i>movimento</i>- Saper realizzare la <i>sintesi grafica delle parti del corpo umano</i>- 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 <u>Variante</u>- Utilizzare il <u>Segno Grafico</u> in modo <i>ordinato, coerente e chiaro</i>- Saper usare le Tecniche Grafico-Pittoriche appropriate					

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	Comple. 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, frammentario	Comunica in modo stentato e improprio; ha difficoltà a cogliere i concetti e le relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	frammentarie e lacunose	4
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: *PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME*

☐ **PENTAMESTRE** **X - I TRIMESTRE**

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	P.T.S.

TITOLO dell' U.d.A.

IL FIGURINO TECNICO

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° 2

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

✓ **PENTAMESTRE** ☐ **I TRIMESTRE**

CLASSE

SEZIONE

INDIRIZZO

TITOLO dell' U.d.A.

**LA RAPPRESENTAZIONE DEI CAPI D'ABBIGLIAMENTO E LORO
CARATTERISTICHE FORMALI ED ESTETICHE**

SINTESI (*motivazione , finalità e risultati attesi*)

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.

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° 3

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

✓ **PENTAMESTRE** ☐ **II TRIMESTRE**

CLASSE

SEZIONE

INDIRIZZO

TITOLO dell' U.d.A.

PROGETTAZIONE DI CAPI D'ABBIGLIAMENTO

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, colri acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.

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

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>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.</p> <p>Comprensione del testo Comprendere il valore di comunicazione dell'abito Uso corretto di un linguaggio specifico Ordine e chiarezza espositiva grafica Padronanza delle informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CONOSCERE I RAPPORTI COMPOSITIVI DEI PATTERN, DELLA FIGURA UMANA - CONOSCERE LA CLASSIFICAZIONE DELLE FIBRE TESSILI 	<p>Utilizzare il <u>Segno Grafico</u> in modo <i>ordinato, coerente e chiaro</i></p> <p>Saper usare le Tecniche Grafico-Pittoriche appropriate</p>

SEQUENZA IN FASI	
FASE 1 PROGETTAZIONE	Tempi di realizzazione (durata in ore e periodo)
	n. ore:
	X 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 :
	X 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
<input type="checkbox"/> Lezioni interattive	
<input type="checkbox"/> Problem solving	
X Lezioni frontali	
X Lavori in team	
<input type="checkbox"/> Cooperative learning	
<input type="checkbox"/> Pear to pear	
<input type="checkbox"/> Role playing	
<input type="checkbox"/> Brain storming	
X Simulazione	
<input type="checkbox"/> Learning by doing	
<input type="checkbox"/> Flipped classroom	
<input type="checkbox"/> Altro	
Strumenti	
X Libri di testo	
X Altri testi	
<input type="checkbox"/> Software didattici	
<input type="checkbox"/> Dispense	
<input type="checkbox"/> PC	
<input type="checkbox"/> LIM	
X Risorse on line	
<input type="checkbox"/> Strumenti audiovisivi	
<input type="checkbox"/> Altro	
FASE 3 MONITORAGGIO DEGLI APPRENDIMENTI	Tipologia di verifica
	X Verifica orale
	X Elaborato
	X Simulazione di caso
	X Risoluzione di problema
	<input type="checkbox"/> Prova semi-strutturata
	X Composizione
	<input type="checkbox"/> Saggio breve
	<input type="checkbox"/> Articolo di giornale
	<input type="checkbox"/> Analisi del testo
	X Esercizio
	<input type="checkbox"/> Sintesi
	X 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	X 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
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

TIPOLOGIA DI GESTIONE DELL'INTERAZIONE CON GLI ALUNNI NELLA DIDATTICA A DISTANZA

(specificare la modalità di interazione, possono essere barrate più modalità e più voci)

- ☐ **X** **Modalità asincrona** (trasmissione dei materiali, delle indicazioni di studio, delle esercitazioni da parte dell'insegnante in un dato momento e fruizione da parte degli studenti in un tempo a loro scelta, ma in un arco temporale indicato dall'insegnante)
- ☐ Registro elettronico Argo scuola next X
 - ☐ Videolezioni X
 - ☐ Audiolezioni
 - ☐ Gruppo Whatsapp di classe
 - ☐ Piattaforma G-suite For Educational; X
 - ☐ Piattaforme collegate con i libri di testo; X
 - ☐ Restituzione elaborati corretti X
 - ☐ Altro (specificare)
- ❖ **Modalità sincrona** (interazione immediata tra l'insegnante e gli alunni di una classe, previo accordo sulla data e sull'ora del collegamento).
- ☐ Piattaforma suggerita dall'Istituto : Hangouts Meet – G. Suite X
 - ☐ Altro (specificare)

TEMPI

(indicare la frequenza con cui si tengono le attività nella DaD)

- ☐ tutti i giorni X
- ☐ una o due a settimana
- ☐ secondo l'orario ordinario delle lezioni X
- ☐ altro

METODOLOGIA

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Flipped Classroom X	Testi X	Aula X
Debate	Lavagna X	Aula virtuale X
Peer To Peer	Vocabolari	Aula multimediale
Cooperative Learning	Materiale in fotocopia X	Spazi laboratoriali
Didattica breve X	Giornali	Azienda Istituto
Lezione Frontale X	Supporti multimediali X	Visite guidate
Lettura ed interpretazione del testo X	Stage	Altro (specificare)
Lezione introduttiva X	Altro (specificare)	
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema X		
Attività laboratoriale		
Costruzione di mappe/schemi X		
Utilizzo delle fonti (indicare quali)		
Analisi critica X		
Lavori di gruppo		
- Eterogenei al loro interno		
- Per fasce di livello		
Tutoraggio		
Altro: specificare		