

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

IIS ENZO FERRARI
Battipaglia
ANNI SCOLASTICO

2023/2024

DISCIPLINA:	MATEMATICA
ASSE*:	CULTURALE MATEMATICO
DOCENTE:	NOSCHESI ALFONSO
CLASSE e SEZIONE:	I A - IPASEOA
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	QUATTRO
DATA PRESENTAZIONE:	28/10/2023

1 - SITUAZIONE DI PARTENZA		
Livello della classe	Comportamento	N.° ALLIEVI Osservazioni :
<input type="checkbox"/> Medio-alto <input type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> num Medio-basso <input type="checkbox"/> Basso	<input checked="" type="checkbox"/> Vivace <input type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	22 ALLIEVI Di cui 1 Diversamente abile
Strumenti utilizzati per l'analisi <input checked="" type="checkbox"/> test d'ingresso <input type="checkbox"/> questionari		
<input type="checkbox"/> osservazione <input type="checkbox"/> dialogo <input type="checkbox"/> verifiche alla lavagna <input type="checkbox"/> Altro _____		

LIVELLI DI PROFITTO IN INGRESSO – ARGOMENTI *numeri naturali, interi, frazioni e percentuali; potenze e logica*

1° Livello (> 7,4) (ottimo)	2° Livello (da 6,5 a 7,4) (buono)	3° Livello (da 5,5 a 6,4) (sufficiente)	4° Livello (da 4,5 a 5,4) (mediocre)	5° Livello (4,5< (insufficiente)	6° Livello NC
Alunni N. 0	Alunni N. 0	Alunni N. 8	Alunni N. 3	Alunni N. 6	Alunni N. (poiché assenti)
0%	0%	35.29%	17.65%	47.06%	14,8%

2. QUADRO DEGLI OBIETTIVI DI COMPETENZA

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA TRASVERSALI
DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

AMBITO DI RIFERIMENTO	COMPETENZE CHIAVE da conseguire a fine obbligo scolastico	CAPACITA'
COSTRUZIONE DEL SE'	Imparare a imparare competenza imprenditoriale competenza in materia di cittadinanza	Essere capace di: <input type="checkbox"/> organizzare e gestire il proprio apprendimento <input type="checkbox"/> utilizzare un proprio metodo di studio e di lavoro <input type="checkbox"/> elaborare e realizzare attività seguendo la logica della progettazione
RELAZIONE CON GLI ALTRI	Competenza sociale Consapevolezza	Essere capace di :

	Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comprendere e rappresentare testi e messaggi di genere e di complessità diversi, formulati con linguaggi e supporti diversi. <input type="checkbox"/> Lavorare, interagire con gli altri in precise e specifiche attività collettive.
RAPPORTO CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire /interpretare l'informazione ricevuta	Essere capace di : <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comprendere, interpretare ed intervenire in modo personale negli eventi del mondo <input type="checkbox"/> costruire conoscenze significative e dotate di senso <input type="checkbox"/> esplicitare giudizi critici distinguendo i fatti dalle operazioni, gli eventi dalle congetture, le cause dagli effetti

COMPETENZE DEGLI ASSI CULTURALI

DA PERSEGUIRE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO SCOLASTICO

Nella tabella che segue ciascun docente indichi l'asse culturale cui appartiene la propria disciplina e le competenze che si intendono sviluppare per l'anno scolastico in corso.

COMPETENZE IN AMBITO DISCIPLINARE

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

ASSE CULTURALE MATEMATICO

ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

<p><u>Competenze disciplinari del Biennio</u> <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i></p>	<p>C1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>C2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.</p> <p>C3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</p> <p>C4. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo ed eventualmente utilizzando applicazioni specifiche di tipo informatico.</p>
---	--

U.D.A. 1	GLI INSIEMI
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● I concetti fondamentali della teoria degli insiemi ● Il significato dei simboli ● Le operazioni fra insiemi e le loro proprietà ● Problemi con gli insiemi
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare un insieme e riconoscere i sottoinsiemi ● Eseguire operazioni fra insiemi ● Risolvere problemi con gli insiemi (tipologia Invalsi)
MODELLIZZAZIONE DELLA REALTA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli insiemi – indagine di mercato
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1, C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere un insieme, sia quando se ne elencano gli elementi sia quando si enuncia la proprietà che li caratterizza ● Saper eseguire le operazioni di intersezione, unione e differenza con insiemi di cui sono elencati gli elementi ● Saper eseguire il prodotto cartesiano tra insiemi
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere le operazioni nei diagrammi di Eulero –Venn e formalizzarle. ● Saper risolvere problemi sugli insiemi mediante i diagrammi di Eulero- Venn.

U.D.A. 2	GLI INSIEMI NUMERICI
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● I numeri naturali. ● Le quattro operazioni e le rispettive proprietà ● Multipli e divisori di un numero ● Numeri primi ● Le potenze ● Le espressioni con i numeri naturali ● Le proprietà delle potenze ● M.C.D. e m.c.m ● Le operazioni nell'insieme dei numeri interi ● Le espressioni con i numeri interi ● I numeri interi relativi ● I concetti di valore assoluto e numeri opposti ● Le definizioni e le proprietà delle operazioni con i numeri interi relativi ● I numeri razionali ● Le frazioni ● Le frazioni equivalenti e la proprietà invariantiva. ● Dalle frazioni ai numeri razionali. ● Confronto tra numeri razionali. ● Le operazioni in Q. ● Le potenze ad esponente intero negativo. ● Le frazioni e le proporzioni. ● Le percentuali. ● I numeri razionali e i numeri decimali.

ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Operare con i numeri naturali, interi, razionali e relativi ● Calcolare potenze e applicarne le proprietà ● Scomporre un numero naturale in fattori primi ● Calcolare M.C.D. e m.c.m. ● Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio aritmetico-algebrico e viceversa ● Risolvere problemi con percentuali e proporzioni ● Trasformare numeri decimali in frazione e viceversa
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1,C3 e C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper eseguire elementari operazioni in N, Z e Q ● Conoscere le operazioni definite negli insiemi N, Z e Q ● Saper calcolare il valore di semplici espressioni negli insiemi N, Z e Q ● Eseguire correttamente le percentuali.

U.D.A. 3	IL CALCOLO LETTERALE: MONOMI E POLINOMI
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● I monomi e i polinomi ● Le operazioni e le espressioni con monomi e polinomi ● I prodotti notevoli ● Divisione di polinomi ● Teorema del Resto e di Ruffini ● Regola di Ruffini
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Operare con monomi e polinomi ● Operare la scomposizione di un polinomio ● Calcolare M.C.D. e m.c.m. fra monomi e fra polinomi ● Generalizzare problemi mediante l'uso di variabili ● Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico e viceversa
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1,C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere semplici espressioni con i monomi e polinomi ● Sviluppare i prodotti notevoli ● Saper applicare la regola di Ruffini
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere problemi di vita reale con polinomi ● Risolvere espressioni con i prodotti notevoli ● Saper eseguire la divisione di polinomi

U.D.A. 4	EQUAZIONI DI PRIMO GRADO NUMERICHE INTERE
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Definizione e principi d'equivalenza ● Equazioni numeriche intere ● Problemi
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Stabilire se un'uguaglianza è un'identità ● Stabilire se un valore è soluzione di un'equazione ● Applicare i principi di equivalenza delle equazioni ● Risolvere equazioni numeriche intere ● Utilizzare le equazioni per risolvere problemi
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1,C3,C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere una semplice equazione numerica lineare
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretare, formalizzare e risolvere un problema di vita reale con l'ausilio delle equazioni.

U.D.A. 5	ELEMENTI DI STATISTICA DESCRITTIVA
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Rilevamenti statistici, terminologia, le fasi di una ricerca statistica. ● Rappresentazione grafica dei fenomeni statistici, istogrammi. ● Analisi delle distribuzioni statistiche; medie algebriche e di posizione; la variabilità.
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire capacità di analisi dei fenomeni collettivi, acquisire capacità di lettura critica delle informazioni statistiche. ● Saper individuare e analizzare le relazioni esistenti fra i vari dati ● Sviluppare la capacità di matematizzazione della realtà
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1,C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere grafici e tabelle e saperli interpretare, calcolare medie e indici di variabilità .
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Il raggiungimento del secondo livello si realizza dimostrando di interpretare grafici rappresentanti fenomeni collettivi di difficoltà crescente.

U.D.A. 6	ELEMENTI DI GEOMETRIA
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Definizioni, postulati, teoremi, dimostrazioni ● I punti, le rette, i piani, lo spazio ● La congruenza delle figure ● I triangoli ● Criteri di congruenza dei triangoli ● Le proprietà caratteristiche dei parallelogrammi e dei trapezi.
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere gli elementi di un triangolo e le relazioni fra di essi ● Enunciare e applicare i criteri di congruenza dei triangoli ● Utilizzare le proprietà dei triangoli isosceli ed equilateri
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1,C2,C3
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificare le parti del piano e le figure geometriche principali ● Riconoscere figure congruenti ● Riconoscere gli elementi di un triangolo e le relazioni tra di essi ● Applicare i criteri di congruenza dei triangoli
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere semplici problemi mediante il richiamo dei teoremi studiati.

U.D.A. 1	IL CALCOLO LETTERALE: MONOMI E POLINOMI
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● I monomi e i polinomi ● Le operazioni e le espressioni con monomi e polinomi ● I prodotti notevoli ● Divisione di polinomi ● Teorema del Resto e di Ruffini ● Regola di Ruffini
ABILITA'/ CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Operare con monomi e polinomi ● Operare la scomposizione di un polinomio ● Calcolare M.C.D. e m.c.m. fra monomi e fra polinomi ● Generalizzare problemi mediante l'uso di variabili ● Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico e viceversa
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1 ,C3
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere semplici espressioni con i monomi e polinomi ● Sviluppare i prodotti notevoli ● Saper applicare la regola di Ruffini
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere problemi di vita reale con polinomi ● Risolvere espressioni con i prodotti notevoli ● Saper eseguire la divisione di polinomi

U. D.A. 2	LE EQUAZIONI E LE DISEQUAZIONI DI PRIMO GRADO
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Le equazioni ● Le equazioni equivalenti e i principi di equivalenza ● Equazioni determinate, indeterminate o impossibili ● Le disuguaglianze numeriche ● Disequazioni equivalenti e i principi di equivalenza ● Disequazioni sempre verificate e disequazioni impossibili ● Intervalli chiusi, aperti, aperti a destra, aperti a sinistra ● Sistemi di disequazioni ● Disequazioni fratte
ABILITA'/ CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Verificare se un dato valore appartiene all'insieme delle soluzioni di un'equazione ● Applicare i principi di equivalenza delle equazioni ● Risolvere equazioni intere e fratte ● Utilizzare le equazioni per risolvere problemi ● Applicare i principi di equivalenza delle disequazioni ● Risolvere disequazioni di primo grado ad una incognita e rappresentare le soluzioni su una retta ● Risolvere sistemi di disequazioni
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1 ● C3
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere semplici equazioni di I grado (con soluzioni e con coefficienti interi) ● Saper risolvere semplici sistemi di I grado ● Saper risolvere semplici disequazioni di I grado (con soluzioni e con coefficienti interi)
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere semplici equazioni di I grado ● Saper risolvere semplici sistemi di I grado ● Saper risolvere semplici disequazioni di I grado ● Risolvere sistemi di disequazioni

U.D.A. 3	I SISTEMI LINEARI
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Le equazioni di primo grado in due incognite ● I sistemi di equazioni lineari ● Sistemi determinati, indeterminati ed impossibili ● Metodi di risoluzione
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere sistemi determinati, impossibili e indeterminati ● Risolvere un sistema lineare con i metodi di sostituzione, confronto, riduzione e Cramer ● Risolvere problemi mediante sistemi di equazioni ● Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano ● La retta ● Rappresentare un'equazione di 1° grado in due incognite nel piano cartesiano ● Rappresentare un sistema nel piano cartesiano ● Commentare e interpretare grafici (rette) relativi a fenomeni attinenti all'indirizzo di studi
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1 ● C3 ● C4
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere semplici sistemi di I grado con il metodo di sostituzione ● Saper riconoscere sistemi determinati, impossibili e indeterminati ● Saper rappresentare un sistema nel piano cartesiano
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere sistemi di I grado ● Saper riconoscere sistemi determinati, impossibili e indeterminati ● Saper rappresentare un sistema nel piano cartesiano

U.D.A. 4	LE EQUAZIONI E LE DISEQUAZIONI DI SECONDO GRADO
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ● L'insieme numerico R ● Operazioni con i radicali ● Razionalizzazione di frazioni ● Le potenze con esponente razionale ● Forma normale di un'equazione di secondo grado ● Formula risolutiva di un'equazione di secondo grado ● La parabola e le disequazioni di secondo grado
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Semplificare semplici espressioni contenenti radicali quadratici ● Risolvere equazioni di secondo grado complete e incomplete ● Tradurre il testo di un problema in equazione e verificare l'accettabilità della soluzione ● Risolvere graficamente disequazioni di secondo grado ● Risolvere problemi che implicano l'uso di funzioni, di equazioni e disequazioni per via grafica collegati a situazioni di vita ordinaria.
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C1 ● C3
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere semplici operazioni con radicali quadratici ● Saper risolvere semplici equazioni di II grado ● Saper risolvere semplici disequazioni di II grado
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper risolvere operazioni con radicali quadratici ● Saper risolvere equazioni di II grado complete ed incomplete ● Saper risolvere disequazioni di II grado

U.D.A. 5	ELEMENTI DI GEOMETRIA
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Congruenza di figure; poligoni e loro proprietà ● La circonferenza e il cerchio ● Le posizioni reciproche di retta e circonferenza ● Punti notevoli di un triangolo ● Equivalenza delle superfici piane ● Teoremi di Euclide e di Pitagora ● Teorema di Talete ● Aree dei poligoni
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le proprietà dei punti notevoli di un triangolo ● Applicare il teorema di Pitagora e i teoremi di Euclide ● Calcolare aree e volumi
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C2 ● C3
LIVELLO 1	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper individuare le posizioni reciproche di retta e circonferenza ● Saper applicare il teorema di Pitagora ● Saper risolvere semplici problemi
LIVELLO 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper individuare le posizioni reciproche di retta e circonferenza ● Saper applicare il teorema di Pitagora ● Saper risolvere problemi

U.D. A.6	ELEMENTI DI PROBABILITA'
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli eventi e la probabilità ● La probabilità della somma logica di eventi ● Probabilità del prodotto logico di eventi ● Teoremi della teoria della probabilità
ABILITA'/CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli assiomi della probabilità e la sua definizione classica ● Conoscere i concetti di prodotto, somma, contrario di eventi dati ● Conoscere le concezioni frequentista e soggettivista di probabilità ● Calcolare la probabilità di eventi elementari ● Saper definire lo spazio degli eventi associato ad un esperimento statistico ● Saper calcolare la probabilità di un evento applicando la definizione classica ● Saper individuare prodotto, somma, contrario di eventi dati
COMPETENZE D'ASSE	<ul style="list-style-type: none"> ● C3,C4
LIVELLO 1, 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli assiomi della probabilità e la sua definizione classica ● Conoscere i concetti di prodotto, somma, contrario di eventi dati ● Saper calcolare la probabilità di un evento applicando la definizione classica

4 - OBIETTIVI MINIMI PER ALLIEVI BES/DSA

- Avere rispetto di sé e degli altri.
- Rispettare le regole più elementari della buona educazione.
- Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni.
- Imparare a intervenire nel momento opportuno.

- ✓ Acquisire termini e convenzioni proprie della materia.
 - ✓ Prendere sicurezza di sé nell'ambito della disciplina e della futura professione.
 - ✓ Saper coordinare il proprio lavoro sequenzialmente e in maniera ordinata.
 - ✓ Collaborare con il gruppo.
-
- ✓ Portare sempre il materiale necessario.
 - ✓ Utilizzare in modo appropriato gli strumenti di lavoro.
 - ✓ Mantenere in ordine e pulita la propria postazione di lavoro.
 - ✓ Portare avanti e a termine individualmente e/o in gruppo un lavoro programmato.

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

- ❖ Modalità asincrona
 - Registro elettronico Argo scuola next e Didup
 - Videolezioni
 - Audiolezioni
 - Piattaforma G-suite For Educational;
 - Piattaforme collegate con i libri di testo;
 - Restituzione elaborati corretti

- ❖ Modalità sincrona
 - Piattaforma suggerita dall'Istituto : Hangouts Meet – G. Suite

TEMPI

- secondo l'orario ordinario delle lezioni

6 - METODOLOGIA

Mediazione didattica (metodi)	Soluzioni organizzative (Mezzi)	Spazi
Flipped Classroom X	Testi X	Aula X
Debate	Lavagna X	Aula virtuale X
Peer To Peer X	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	Stage	Altro (specificare)
Lezione introduttiva X	Altro (specificare)	
Approfondimento disciplinare con contestualizzazione del problema X		
Attività laboratoriale X		
Costruzione di mappe/schemi X		
Utilizzo delle fonti (indicare quali)		
Analisi critica		
Lavori di gruppo		
- Eterogenei al loro interno X		
- Per fasce di livello		
Tutoraggio		
Altro: specificare		

6 STRUMENTI DI LAVORO	
Libro di Testo	X
Risorse digitali libro di testo	X
Risorse digitali in rete (link, videolezioni, mappe)	X
App Google: (specificare quali)	Jambord, google moduli
Testi didattici di supporto	
Chat WhatsApp	Se necessario
Stampa specialistica	
Materiali autoprodotti dall'insegnante	X
Scheda predisposta dall'insegnante	X
App Case Editrici	
Personale Computer	X
Tablet	X
Sussidi audiovisivi	
Film	
Documentario	
Filmato didattico	
Video-registrazioni	X
Altro: (specificare)	

7 – Valutazione e verifica

7.1 Strumenti di verifica

Verifiche scritte

- X Quesiti
- X Vero/falso
- X Scelta multipla
- X Completamento
- X Libero
- X Restituzione elaborati corretti/feedback
- X Test on line (Google Moduli, Altro)
- X App didattiche (Geogebra, Coogle, Kahoot, Padlet..altro)
- X Presentazioni (PPT, Relazioni, Altro)
- Laboratori virtuali
- Altro (specificare)

Verifiche orali

- X Interrogazione
- X Intervento
- X Dialogo
- X Discussione
- X Ascolto
- Altro

7.2. INDICATORI DI VALUTAZIONE AI FINI DELLA CERTIFICAZIONE

LIVELLO	DESCRITTORI (livelli di padronanza)
0 (insufficiente)	Lo studente non è capace di svolgere semplici compiti, mostrando di non possedere le conoscenze ed abilità essenziali
1 (base)	Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali
2 (intermedio)	Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite
3 (avanzato)	Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli

Competenze dell'asse - Rubriche valutative dell'asse

STRATEGIE DI RECUPERO	<ul style="list-style-type: none"> ● Valutazione ed analisi dei test d'ingresso e dei tre periodi intermedi ● recupero e consolidamento in itinere ● Rallentamento didattico ● Studio assistito in classe ● Sportello didattico
BES (Bisogni Educativi Speciali)	Saranno individuati Piani Educativi Personalizzati dai Consigli di classe, così come definito nel Piano di Inclusione previsto dal dlgs 66/2017
Misure dispensative/compensative Ove dovesse occorrere un caso di DSA L.170	<p>Si adotteranno (a seconda del caso) le seguenti misure:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dispensare dai compiti a casa; ● Dispensare dalla lettura in classe ad alta voce; ● Dispensare da test a tempo; ● Compensare assegnando un maggior tempo per lo svolgimento di una prova; ● Compensare con materiale predisposto dal docente; ● Compensare con l'ausilio del compagno affidabile e generoso (peer to peer); ● Compensare con adeguati mezzi multimediali: domande con risposte a scelta o vero/falso, mappe concettuali, utilizzo della calcolatrice.

La presente programmazione è suscettibile di modifiche o integrazioni nel corso dell'anno scolastico, in considerazione dei ritmi di apprendimento, degli interessi emersi e del tempo effettivamente a disposizione.

DATA

Battipaglia, 28/10/2023

FIRMA

