



DISTRETTO SCOLASTICO N. 29

IIS-IPSA-ITI "Ezio Aletti" Trebisacce (CS)
IPSCT-INFORMATICA E
TELECOMUNICAZIONI Oriolo (CS)

TREBISACCE - TECNICO: CHIMICA MATERIALI E BIOTECNOLOGIE AMBIENTALI – MECCANICA E MECCATRONICA ED ENERGIA (SERALE) - **PROFESSIONALE:** SANITA' E ASSISTENZA SOCIALE – SERVIZI ENOGASTRONOMIA (ANCHE SERALE) MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA
ORIOLO - PROFESSIONALE: SERVIZI COMMERCIALI. **TECNICO:** INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI

ITS- "G. Filangieri" Trebisacce (CS)

TREBISACCE – TECNICO: AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING – GRAFICA E COMUNICAZIONE – COSTRUZIONE AMBIENTE E TERRITORIO (ANCHE SERALE) – TURISMO. – SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALE – AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA

Formez PA



CAF

For Miur



Scan me

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE IPSIA - ITI - "EZIO ALETTI"-TREBISACCE
Prot. 0010490 del 08/10/2024
IV (Entrata)

PROGRAMMAZIONE della DISCIPLINA

INFORMATICA

della CLASSE I A CORSO AFM

ANNO SCOLASTICO 2024/25

il Docente

Prof. Santagada Vincenzo

1. SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

1.1 Esito delle prove parallele di ingresso per competenze – Asse Asse TECNOLOGICO-SCIENTIFICO

LIVELLI DI COMPETENZA							
AREA CRITICA		BASE		INTERMEDIO		AVANZATO	
TOT	%	TOT	%	TOT	%	TOT	%
15	88%	2	12%				

1.2 Esiti di prove e valutazioni relative alla sola disciplina

Dal test d'ingresso, somministrato all'inizio dell'a. S., si evidenzia come pochi allievi dispongono di un sufficiente bagaglio di conoscenze pregresse disciplinari. Le osservazioni del primo periodo hanno anche evidenziato che la maggior parte degli alunni, se opportunamente sollecitata, mostra interesse ed è partecipe al dialogo educativo, ma non mancano i momenti in cui occorre intervenire con decisione per ristabilire un maggiore autocontrollo e attenzione.

1.3 Eventuali attività per il recupero dei prerequisiti relativi alla disciplina

Relativamente agli aspetti cognitivi evidenziati nel test d'ingresso, si evidenziano fasce su cui necessita un approfondimento iniziale, vista anche la particolarità della disciplina del tutto nuova rispetto al quadro di formazione della scuola secondaria di provenienza

2. RACCORDO CON LE UDA PROPOSTE DAL CONSIGLIO DI CLASSE

Unità di Apprendimento Come da Programmazione del CdC	Contributo della Disciplina alla Unità di Apprendimento	Altre Discipline che partecipano alla UdA
Insieme per il bene comune.	<ul style="list-style-type: none">Lotta al Cyberbullismo e gli attacchi informatici in genereSaper scegliere lo strumento più adatto per l'organizzazione e la presentazione delle conoscenze	Tutte le discipline di area comune e di indirizzo
Innovazioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare, con autonomia e responsabilità, gli strumenti informatici e Internet nelle attività di studio, ricerca e approfondimento	Tutte le discipline di area comune e di indirizzo

3. UNITÀ FORMATIVE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
UNITA' FORMATIVA 1: Introduzione all'Informatica e al Computer
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali: ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) <ul style="list-style-type: none">individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemiutilizzare e produrre testi multimedialiessere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire trasformazioni fra numeri binari e decimali • Effettuare trasformazioni con le unità di misura della meria • Identificare i componenti di un computer. • Utilizzare il codice ASCII per rappresentare caratteri.
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la differenza fra dati e informazioni • Conoscere le modalità di codifica dei dati numerici e testuali • Conoscere i componenti di un computer, le loro caratteristiche e le loro funzioni • Conoscere le principali tipologie di computer e gli usi a cui sono destinati • Conoscere le caratteristiche dei diversi tipi di software • Conoscere i software antivirus • Utilizzare il codice ASCII per la codifica dei caratteri
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini e i concetti fondamentali della tecnologia dell'informazione • Conoscere la struttura e il funzionamento del PC • Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di ricerca con mezzi cartacei e multimediali • Lavoro di gruppo
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali

<ul style="list-style-type: none"> • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p style="text-align: center;">Settembre-Ottobre</p>

Denominazione dell'Unità Formativa Disciplinare
<p>UNITA' FORMATIVA 2: Software e Sistemi operativi</p>
<p>COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare delle cartelle in base a una determinata struttura ad albero • Proteggere le cartelle con password • Effettuare ricerche di file • Impostare i principali dispositivi di input / output • Installare e disinstallare un programma • Operare con le memorie di massa.
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi principali dell'interfaccia di Windows • Conoscere gli elementi caratteristici delle finestre • Conoscere le principali caratteristiche dei file, delle cartelle e dei collegamenti • Conoscere i principali strumenti utilizzati per modificare le impostazioni del computer e per la gestione delle unità, delle cartelle e dei file • Conoscere i principali accorgimenti necessari per la sicurezza dei dati e delle funzionalità del computer
<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini e i concetti fondamentali della tecnologia dell'informazione • Conoscere la struttura e il funzionamento del PC • Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

- Lezione pratica partecipata
- Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi.
- Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata".
- Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo.
- Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati.
- Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento.
- Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi.
- Consultazione di documenti
- Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative.
- Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni.
- Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo.
- Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

- Svolgimento guidato e autonomo di esercitazioni
- Attività di ricerca con mezzi cartacei e multimediali
- Cooperative learning

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica

STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI

- Libro di testo,
- testi della biblioteca scolastica,
- schemi, mappe concettuali,
- appunti, personal computer, LIM,
- dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali,
- sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.

VALUTAZIONE

- Prove strutturate a risposta chiusa
- Relazioni ed elaborati individuali
- Prove strutturate a risposta aperta
- Prove scritte tradizionali
- Esperienze strumentali e pratiche individuali
- Esperienze strumentali e pratiche di gruppo
- Interrogazioni/Colloqui
- Interventi dalla postazione di lavoro

TEMPI

Novembre

UNITA' FORMATIVA 3: L'elaborazione dei testi

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- utilizzare e produrre testi multimediali
- analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

ABILITA'

- Creare documenti con formattazione.
- Modificare testo e formattazione.
- Pianificare e organizzare documenti.
- Inserire immagini, tabelle e oggetti nel testo

CONOSCENZE

- Conoscere le caratteristiche del software di elaborazione testi.
- Conoscere le funzioni per la creazione e la modifica dei documenti
- Conoscere le funzioni per la formattazione dei documenti
- Conoscere le impostazioni per migliorare la leggibilità dei documenti.

NUCLEI FONDANTI

- Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle
- Gestione dell'applicativo Word: funzioni base
- Saper creare un documento testuale formattato usando le funzioni base

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

- Lezione pratica partecipata
- Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi.
- Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata".
- Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo.
- Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati.
- Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento.
- Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi.
- Consultazione di documenti
- Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative.
- Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni.
- Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo.
- Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

- Funzioni word

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	
Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica	
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI	
<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate. 	
VALUTAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro 	
TEMPI	
Dicembre-Gennaio	

UNITA' FORMATIVA 4: Il foglio di calcolo
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3) <ul style="list-style-type: none"> • individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • utilizzare e produrre testi multimediali • analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico • essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Creare fogli elettronici e inserire dati. • Eseguire calcoli e utilizzare formule. • Creare grafici da dati • Utilizzare il programma di foglio elettronico in cloud Fogli Google
CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità di codifica delle diverse forme di informazioni multimediali • Conoscere le Caratteristiche dell'occupazione di memoria per immagini. • Distinguere le caratteristiche dei diversi formati di salvataggio dei file multimediali • Conoscere i principali formati di compressione dei file multimediali

<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini e i concetti fondamentali della tecnologia dell'informazione • Conoscere la struttura e il funzionamento del PC • Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle • Saper creare un documento excel usando le funzioni base
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funzioni Excel
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica</p>
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro
<p style="text-align: center;">TEMPI</p> <p style="text-align: center;">Febbraio-Marzo</p>

--

UNITA' FORMATIVA 5: La multimedialità

COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)

- individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
- utilizzare e produrre testi multimediali
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

ABILITA'

- Creare e formattare le diapositive di una presentazione
- Inserire immagini, testo, disegni e oggetti nell'interno di una presentazione
- Applicare effetti, animazioni e transizioni
- Costruire presentazioni ipertestuali

CONOSCENZE

- Conoscere le modalità di codifica delle diverse forme di informazioni multimediali
- Le applicazioni multimediali. La struttura ipertestuale. Funzioni del programma Power Point
- Costruzione e distribuzione di una presentazione

NUCLEI FONDANTI

- Comprendere i termini e i concetti fondamentali della tecnologia dell'informazione
- Conoscere la struttura e il funzionamento del PC
- Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle
- Gestione dell'applicativo PowerPoint: funzioni base
- Saper creare un documento testuale formattato usando le funzioni base

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

- Lezione pratica partecipata
- Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi.
- Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata".
- Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo.
- Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati.
- Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento.
- Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi.
- Consultazione di documenti
- Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative.
- Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni.
- Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo.
- Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative.

ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE

- Funzioni funzioni excel

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO
Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica
STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI
<ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate.
VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro
TEMPI
Aprile

UNITA' FORMATIVA 6: Reti e comunicazione
COMPETENZE DI RIFERIMENTO (Per i professionali:ALLEGATO 1 E 2 DEL D. LGL. 61/2017; Per i tecnici: Linee guida istituti tecnici - D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3)
<ul style="list-style-type: none"> • individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi • essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate
ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un browser per la navigazione in Internet. • Gestire la posta elettronica. • Modificare le impostazioni di un browser per la privacy. • Compilare un modulo web
CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche e i principi di funzionamento delle reti e di Internet • Conoscere i principali servizi di Internet • Conoscere le caratteristiche e le principali impostazioni dei browser • Conoscere le caratteristiche dei servizi del Web 2.0 • Conoscere i problemi della sicurezza informatica • Cosa sono i dati personali e come proteggerli, come scegliere e conservare le password. • L'identità digitale

<p style="text-align: center;">NUCLEI FONDANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i termini e i concetti fondamentali della tecnologia dell'informazione • Conoscere la struttura e il funzionamento del PC • Organizzare, ricercare, conservare informazioni e visualizzarle 	
<p style="text-align: center;">METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lezione pratica partecipata • Lezione frontale per l'introduzione di contenuti nuovi. • Lezione di stimolo basata sulla tecnica della "scoperta guidata". • Lezione dialogata, allo scopo di richiamare i concetti e i contenuti considerati prerequisiti per il nuovo modulo. • Lezione interattiva al termine dell'unità o del modulo, allo scopo di riepilogare i nuovi argomenti affrontati. • Ricerca e lettura guidata, al fine di consolidare il processo di apprendimento. • Ricerca e lettura guidata di manuali specifici allo scopo di consentire all'allievo di acquisire strumenti utili alla soluzione di semplici problemi. • Consultazione di documenti • Strategia del "problem solving", allo scopo di sviluppare le capacità operative e organizzative. • Sviluppo di attività progettuali, allo scopo di abituare l'allievo alla ricerca di soluzioni. • Ricorso a laboratori multimediali, allo scopo di sviluppare un atteggiamento motivato dello studente che ne migliori il livello formativo. • Attività di gruppo, allo scopo di sviluppare le capacità relazionali e comunicative. 	
<p style="text-align: center;">ATTIVITA' DI DIDATTICA LABORATORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di ricerca con mezzi cartacei e multimediali • Lavoro di gruppo 	
<p style="text-align: center;">AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">Aula scolastica; biblioteca; laboratorio informatica</p>	
<p style="text-align: center;">STRUMENTI, SUSSIDI E MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libro di testo, • testi della biblioteca scolastica, • schemi, mappe concettuali, • appunti, personal computer, LIM, • dispense con materiale semplificato e/o di approfondimento, dizionari, enciclopedie, giornali, • sussidi audiovisivi, visione di film/documentari attinenti alle tematiche affrontate. 	
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove strutturate a risposta chiusa • Relazioni ed elaborati individuali • Prove strutturate a risposta aperta • Prove scritte tradizionali • Esperienze strumentali e pratiche individuali • Esperienze strumentali e pratiche di gruppo • Interrogazioni/Colloqui • Interventi dalla postazione di lavoro 	

TEMPI

Maggio

Trebisacce, 05/10/2024

Il Docente

Prof. Vincenzo Santagada

Il docente utilizzerà metodologie che prevedono l'uso di dispositivi elettronici (PC, Tablet, Smartphone) da parte degli studenti

☒ **SI** ☐ **NO**

Il Docente

Prof. Vincenzo Santagada