

Giacomo Fauser
Istituto Tecnico Settore Tecnologico
Via Ricci, 14 – 28100 Novara
fauser@fauser.edu

**DIDATTICA PER COMPETENZE
PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO
PRIMO BIENNIO
Informatica (TI – STA)**

Professori:	Biennio
Materia:	Tecnologie Informatiche e Scienze e tecnologie Applicate
Classi:	1 ^a , 2 ^a Indirizzo Informatica e Telecomunicazioni Articolazione Informatica
Numero ore settimanali:	3

Informatica (TI - STA)

Il presente Piano di lavoro annuale della disciplina è predisposto nell'ambito della programmazione collegiale di Dipartimento.

LIVELLI DI PARTENZA, ATTIVITA' DI RECUPERO E PERCORSI DI ECCELLENZA

Strumenti utilizzati per il rilievo:	<input type="checkbox"/> test di ingresso <input type="checkbox"/> griglie di osservazione
Livelli di partenza rilevati:	LIVELLO BASSO (voti inferiori alla sufficienza) N.allievi LIVELLO MEDIO (voti compresi tra il 6 e il 7) N.allievi LIVELLO ALTO (voti compresi tra l'8 e il 10) N.allievi Fare clic o toccare qui per immettere il testo.
Attività di recupero che si possono attivare:	percorsi didattici su specifici segmenti della programmazione didattica disciplinare in cui sono state riscontrate le maggiori carenze al fine di rendere il più possibile omogenea la preparazione di base del gruppo classe. Per un apprendimento permanente: esercizi quotidiani Le tipologie di recupero fruibili sono: <ul style="list-style-type: none">• recupero in orario curricolare con esercitazioni in laboratorio• recupero in orario extrascolastico <input checked="" type="checkbox"/> sportello didattico <input type="checkbox"/> corso di recupero <input type="checkbox"/> altro Fare clic o toccare qui per immettere il testo.
Percorsi di eccellenza che si possono attivare:	nessuno

ATTIVITA' INTRA/EXTRASCOLASTICHE

<p>Tipologie di attività che si possono attivare:</p>	<p>Corsi pomeridiani sulla gestione delle APP: esperienza formativa e socializzante la quale offre agli studenti la possibilità di sviluppare la creatività, la memoria e la capacità di analisi</p> <p>OPPORTUNITÀ CULTURALI DIVERSIFICATE: convegni, conferenze dibattiti, visite d'istruzione in aziende; attività, progetti e laboratori in conformità all'esigenze dei giovani; Fare clic o toccare qui per immettere il testo.</p>
---	--

RISULTATI DI APPRENDIMENTO RELATIVI AL PROFILO EDUCATIVO, CULTURALE E PROFESSIONALE

Il docente di **Tecnologie Informatiche e Scienze e tecnologie applicate** concorre a far conseguire allo studente risultati di apprendimento che lo mettono in grado di:

- 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 sono applicate.

Il docente tiene conto, nel progettare il percorso dello studente, dell'apporto di altre discipline, con i loro linguaggi specifici - in particolare quelli scientifici, tecnici e professionali - e favorisce la capacità di comprendere e analizzare la realtà circostante, partendo da casi reali.

Nell'organizzare il percorso di insegnamento-apprendimento il docente valorizza la dimensione cognitiva degli strumenti della comunicazione multimediale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ESPRESSI IN TERMINI DI COMPETENZE

I risultati di apprendimento sopra riportati costituiscono il riferimento delle attività didattiche disciplinari nel primo biennio.

L'insegnante nella propria azione didattica ed educativa, nell'ambito della programmazione del Consiglio di classe, si prefigge l'obiettivo prioritario di far acquisire allo studente le competenze di base, relative all'asse Scientifico Tecnologico e alla chiave di cittadinanza, attese a conclusione del primo biennio, di seguito richiamate:

COMPETENZE DELL'ASSE

La disciplina INFORMATICA concorre a far conseguire allo studente al termine del percorso quinquennale i seguenti risultati di apprendimento relativi al profilo educativo, culturale e professionale dello studente: utilizzare, in contesti di ricerca applicata, procedure e tecniche per trovare soluzioni innovative e migliorative, in relazione ai campi di propria competenza; cogliere l'importanza dell'orientamento al risultato, del lavoro per obiettivi e della necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale; orientarsi nella normativa che disciplina i processi produttivi del settore di riferimento, con particolare attenzione sia alla sicurezza sui luoghi di vita e di lavoro sia alla tutela dell'ambiente e del territorio; intervenire nelle diverse fasi e livelli del processo produttivo, dall'ideazione alla realizzazione del prodotto, per la parte di propria competenza, utilizzando gli strumenti di progettazione, documentazione e controllo; riconoscere gli aspetti di efficacia, efficienza e qualità nella propria attività lavorativa; utilizzare modelli appropriati per investigare su fenomeni e interpretare dati sperimentali; utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca ed approfondimento disciplinare.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA PRIMO BIENNIO

Delle otto competenze chiave di cittadinanza il **DM 139/2007** rimane un punto di riferimento centrale, ma ha

subito vari aggiornamenti attraverso altre leggi e decreti, soprattutto per quanto riguarda la valutazione, D.lgs 62/2017, l'educazione digitale, PNSD 2015, e la cittadinanza attiva, Legge 92/2019. L'insegnamento della disciplina nel primo biennio della scuola secondaria di 2° grado, in una prospettiva di interazione con le altre discipline, si occupa dello sviluppo delle seguenti aree:

• **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

• **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

• **Comunicare o comprendere messaggi di genere diverso** (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) o rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

• **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

• **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

• **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

• **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.

• **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

ARTICOLAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

L'articolazione dell'insegnamento di "Tecnologie Informatiche e Scienze e tecnologie applicate" in conoscenze e abilità è di seguito indicata quale orientamento per la progettazione didattica del docente, Indicazioni Nazionali e Linee Guida per gli Istituti di Istruzione Secondaria di Secondo Grado D.P.R. n. 88/2010, in relazione alle scelte compiute nell'ambito della programmazione collegiale del Consiglio di classe.

PRIMO BIENNIO

CONOSCENZE	ABILITÀ
Sistemi informatici. Informazioni, dati e loro codifica.	Riconoscere le caratteristiche logico-funzionali di un computer e il ruolo strumentale svolto nei vari ambiti (memorizzazione, calcolo, elaborazione, comunicazione, ecc.).
Architettura e componenti di un computer. Comunicazione uomo-macchina.	Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo
Struttura e funzioni di un sistema operativo. Software di utilità e software gestionali.	Raccogliere, organizzare e rappresentare dati/informazioni sia di tipo testuale sia multimediale.
Fasi risolutive di un problema, algoritmi e loro	Analizzare, risolvere problemi e codificarne la soluzione. Utilizzare programmi di scrittura, di grafica e il foglio

rappresentazione.	elettronico.
Organizzazione logica dei dati.	Utilizzare software gestionali per le attività del settore di studio.
Fondamenti di programmazione e sviluppo di semplici programmi in un linguaggio a scelta.	Utilizzare la rete Internet per ricercare fonti e dati di tipo tecnico-scientifico-economico.
Struttura di una rete.	Utilizzare le reti per attività di comunicazione interpersonale.
Funzioni e caratteristiche della rete Internet e della posta elettronica	Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie con particolare riferimento alla privacy.
Normativa sulla privacy e sul diritto d'autore.	Riconoscere le principali forme di gestione e controllo dell'informazione e della comunicazione specie nell'ambito tecnico-scientifico-economico.

DESCRIZIONE E ORGANIZZAZIONE DEI CONTENUTI

PRIMO ANNO

UdA 1 -Il computer struttura e funzioni

UdA A1 – Sistemi di numerazione

Prerequisiti: matematica elementare

Competenze: saper fare le conversioni tra un sistema di numerazione e un altro, saper fornire esempi della applicazione pratica di codifica nella vita quotidiana.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, acquisire e interpretare l'informazione

Abilità: identificare i sistemi decimale, binario, ottale, esadecimale.

Conoscenze: i sistemi di numerazione: decimale, binario, ottale, esadecimale; i criteri di codifica; la codifica numerica e alfanumerica; il concetto di dato, informazione e codice; la rappresentazione dei dati.

Contenuti: i sistemi di numerazione: decimale, binario, ottale, esadecimale; i criteri di codifica; la codifica numerica e alfanumerica; il concetto di dato, informazione e codice; la rappresentazione dei dati.

UdA A2 – Hardware computer

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: identificare i componenti del computer, interpretazione del funzionamento dell'hardware sul modello della macchina di Von Neumann.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, acquisire e interpretare l'informazione

Abilità: comprendere la differenza tra hardware e software; comprendere i fattori che influiscono sulle prestazioni di un PC; comprendere le problematiche d'igiene e sicurezza.

Conoscenze: la macchina di Von Neumann; i dispositivi fisici di un PC: componenti, memorie, periferiche; conoscere i fattori che influiscono sulle prestazioni di un PC.

Contenuti: la macchina di Von Neumann; i dispositivi fisici di un PC: componenti, memorie, periferiche; i fattori che influiscono sulle prestazioni di un PC.

UdA A3 – Computer e software

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: riconoscere software di base e software applicativo; riconoscere le diverse licenze d'uso dei programmi; saper usare un sistema operativo; sapere operare con i documenti e le cartelle; sapere usare editor grafici, editor audio ed editor video.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, risolvere i problemi

Abilità: comprendere la differenza tra hardware e software; comprendere le differenze tra i diversi sistemi operativi.

Conoscenze: tipologie di licenza di vendita del software; conoscenza di base del sistema operativo; conoscere i concetti della gestione dei file; conoscere le differenze tra interfacce testuali e interfacce grafiche; conoscere i virus e gli antivirus.

Contenuti: tipologie di licenza di vendita del software; sistema operativo; gestione dei file; interfacce testuali e interfacce grafiche; i virus e gli antivirus.

UdA 2 -Office Automation

UdA A1 – Elaborazione testi

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: saper usare gli elaboratori testi, restituzione di elaborati, relazioni laboratoriali.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, risolvere i problemi

Abilità: saper realizzare documenti di testo

Conoscenze: conoscenza di base dell'elaboratore di testi.

Contenuti: formattazione del testo, dei paragrafi, righello, intestazione a piè pagina, inserimento di immagini

UdA A2 – Foglio elettronico

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: saper usare il foglio elettronico, restituzione di elaborati.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, risolvere i problemi

Abilità: saper realizzare fogli di calcolo

Conoscenze: conoscenza di base del foglio elettronico.

Contenuti: La formattazione delle celle; i riferimenti durante la copia; formati numerici e bord; funzioni di somma, media; il conteggio condizionale; la somma condizionale; la funzione condizionale; i grafici, il grafico a torta, l'istogramma; l'inserimento di immagini

UdA 3 -Le reti e la sicurezza

UdA A1 – Internet e reti

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: saper usare il browser; sapere ricercare informazioni; sapere salvare pagine web; sapere scaricare file dalla rete.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, agire in modo autonomo e responsabile, acquisire e interpretare l'informazione

Abilità: comprendere come utilizzare le reti informatiche; comprendere internet e il suo utilizzo.

Conoscenze: conoscere le diverse modalità di collegamento a internet; conoscere i principali tipi di rete; fornire una conoscenza di base del browser; le pagine web.

Contenuti: modalità di collegamento a internet; principali tipi di rete; i browser; le pagine web.

UdA 4 -Dal problema al programma le basi della programmazione

UdA A1 – Elementi di programmazione

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: saper progettare e codificare semplici algoritmi con Flowgorithm

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, risolvere i problemi

Abilità: comprendere la realizzazione di un software.

Conoscenze: il concetto di variabile; conoscere la rappresentazione dei dati; conoscere le tre strutture di controllo della

programmazione strutturata; conoscere Flowgorithm.

Contenuti: il concetto di variabile e costante; la rappresentazione dei dati; le tre strutture di controllo della programmazione strutturata: sequenza, selezione e iterazione; Flowgorithm.

OBIETTIVI MINIMI PRIMO ANNO

Conoscenze

Conoscere l'architettura e i principali componenti hardware di un computer.

Conoscere le principali funzioni di un sistema operativo

Conoscere i sistemi di numerazione nelle basi 2, 10 e 16; saper effettuare le conversioni di base di numeri interi.

Conoscere il codice ASCII

Conoscere le diverse topologie di rete

Conoscere le caratteristiche principali della rete internet e saperne utilizzare i servizi nelle attività di studio e ricerca

Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica

Abilità

Saper codificare i numeri nelle diverse basi, trasformare da una base di numerazione ad un'altra, rappresentare i dati alfabetici

Sapere creare algoritmi per la risoluzione di semplici problemi; conoscere i concetti di base della programmazione e i principali costrutti di un linguaggio con flow-chart

Competenze

Saper codificare un semplice algoritmo utilizzando un linguaggio di programmazione con flow-chart

TEMPI

Numero di ore previste per lo svolgimento dei moduli didattici:	89
Numero di ore previste per lo svolgimento delle verifiche:	10
Totale monte-ore delle discipline:	99

SECONDO ANNO

UdA 1 -Dal problema al programma le basi della programmazione

UdA A1 – Elementi di programmazione

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: saper progettare e codificare semplici algoritmi con Flowgorithm

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, acquisire e interpretare l'informazione

Abilità: comprendere la realizzazione di un software.

Conoscenze: il concetto di variabile; conoscere la rappresentazione dei dati; conoscere le tre strutture di controllo della programmazione strutturata; conoscere Flowgorithm.

Conoscenze: il concetto di variabile e costante; la rappresentazione dei dati; le tre strutture di controllo della programmazione strutturata: sequenza, selezione e iterazione, Flowgorithm.

UdA A2– Programmazione

Prerequisiti: nessuno.

Competenze: realizzare un programma con l'ausilio di IDE

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, risolvere problemi

Abilità: da problemi reali progettare e realizzare semplici soluzioni software codificate in linguaggio Python.

Conoscenze: la programmazione strutturata e il linguaggio Python; costanti, variabili, input e output, il costrutto

sequenza, selezione e iterazione.

Contenuti: la programmazione strutturata e il linguaggio Python; costanti, variabili, input e output, il costrutto sequenza, i controlli di selezione e di iterazione.

UdA 2 -Progettazione WEB

UdA A1– Applicazioni di Internet

Prerequisiti: saper usare il browser; sapere ricercare informazioni; sapere salvare pagine web; sapere scaricare file dalla rete.

Competenze: gestire un sito statico, accessibilità e usabilità, valutazioni delle caratteristiche di un sito web

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, acquisire e interpretare l'informazione

Abilità: comprendere come utilizzare le reti informatiche; comprendere internet e il suo utilizzo, realizzare siti statici.

Conoscenze: conoscere le tecnologie e i servizi di rete

Contenuti: le reti Internet; il provider; connessione tramite ADSL; il modello client/server; comunicazione Web tra client e server; il cloud computing; il www motori di ricerca; la posta elettronica; il servizio VoIP; la chat; Il trasferimento di file

UdA A2–Il Linguaggio HTML

Prerequisiti: saper usare il browser; sapere ricercare informazioni; sapere salvare pagine web; sapere scaricare file dalla rete.

Competenze: gestire un sito statico.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, acquisire e interpretare l'informazione, risolvere problemi

Abilità: realizzare siti statici.

Conoscenze: conoscere i principali tag del linguaggio HTML

Contenuti: il linguaggio HTML; tag di formattazione, elenchi puntati e numerati, tabelle, link e immagini.

UdA A3–I fogli di stile CSS

Prerequisiti: saper usare il browser; sapere ricercare informazioni; sapere salvare pagine web; sapere scaricare file dalla rete.

Competenze: saper integrare i fogli di stile con documenti HTML.

Competenze chiave di cittadinanza: imparare a imparare, progettare, acquisire e interpretare l'informazione, risolvere problemi

Abilità: realizzare fogli di stile.

Conoscenze: conoscere I CSS; gli stili; l'applicazione degli stili; definizione di regole per più selettori

Contenuti: I CSS; gli stili; l'applicazione degli stili; definizione di regole per più selettori; l'applicazione degli stili in cascata

OBIETTIVI MINIMI SECONDO ANNO

Conoscenze

Conoscere le diverse categorie di software.

Conoscere le principali codifiche del testo

Conoscere i principali metodi di rappresentazione degli algoritmi;

Conoscere la struttura di internet e i principali indirizzi di host.

Conoscere gli obiettivi e le funzionalità dei più diffusi servizi offerti dalla rete.

Abilità

Sapere rappresentare numeri interi e frazionari in basi diverse ed eseguire conversioni di base.

Saper scegliere controlli adeguati per realizzare un flow-chart

Competenze

Sapere realizzare semplici pagine web utilizzando il linguaggio HTML e i fogli di stile CSS

Sapere progettare un algoritmo e codificarlo in un linguaggio di programmazione Python

TEMPI

Numero di ore previste per lo svolgimento dei moduli didattici:	89
Numero di ore previste per lo svolgimento delle verifiche:	10
Totale monte-ore delle discipline:	99

METODI E RISORSE

Metodi d'insegnamento:	<p>È sempre promossa l'interazione tra lo studente e il docente. Da parte dello studente, è fondamentale il coinvolgimento nel dialogo educativo, perché sia parte attiva (non solo ricettiva) delle strategie di apprendimento attuate dal docente. Da parte del docente, deve essere continua la disponibilità a sollecitare e accogliere proposte, a tener conto di linee di preferenza espresse dallo studente, a permettergli di dar voce a sensazioni, emozioni e riflessioni scaturite dalla lettura del testo e dal dialogo in aula. Queste premesse si attuano concretamente favorendo:</p> <ul style="list-style-type: none">● letture e commenti di testi in aula piuttosto che individuali● lezioni più dialogate e interattive piuttosto che frontali● indicazioni di strategie di studio personalizzate● dibattiti e lavori per gruppi eterogenei e a fasce di livello● esercitazioni collettive e/o individuali seguite da correzioni e confronti● "cantieri" di apprendimento cooperativo (cooperative learning)● laboratori di scrittura● lezione partecipata con l'uso della LIM: consultazione siti web suggeriti nel testo o a scelta del docente● e-learning con l'utilizzo degli strumenti multimediali● insegnamento modulare● approfondimenti individuali e lavori di gruppo (team working)● puntuale assegnazione di esercizi da svolgere a casa e loro correzione in classe● peer education● utilizzo del Problem solving per scandagliare gli aspetti operativi degli argomenti trattati● learning by doing● flipped classroom
------------------------	--

Mezzi e risorse:	<ul style="list-style-type: none"> ● Libri di testo, fotocopie, audiovisivi ● Grafici, tabelle, mappe concettuali, sintesi, immagini, linea del tempo ● Lavagna ● Tablet, PC, Lavagna touch, collegamento a Internet ● Laboratori ● Materiale multimediale ● Materiali didattici predisposti dai docenti ● Visite guidate e viaggi di istruzione
------------------	--

TIPOLOGIE DELLE VERIFICHE

VERIFICA	COMPETENZE ACCERTATE
Interrogazione-colloquio	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze • produzione di testi orali • interazione verbale in un contesto comunicativo
Interrogazione a domanda-risposta	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze puntuali • produzione di testi orali
Relazione orale	<ul style="list-style-type: none"> ● padronanza delle strutture linguistiche • produzione di testi orali • interazione verbale in un contesto comunicativo
Interventi individuali / partecipazione a discussione di gruppo	<ul style="list-style-type: none"> ● interazione verbale in vari contesti comunicativi • scambio di informazioni • espressione logica e coerente del proprio punto di vista e capacità di cogliere quello dell'altro
Test vero / falso e cloze	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze puntuali • comprensione dei significati e degli scopi di un testo scritto
Test a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze puntuali • comprensione dei significati e degli scopi di un testo scritto
Test a risposta aperta / questionario (= risposte brevi)	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenze • comprensione dei significati e degli scopi di un testo scritto • competenze di sintesi

CRITERI E INDICATORI DI VALUTAZIONE

<p> Criteri di valutazione: le prove formative e sommative scritte e orali sono misurate mediante un'apposita griglia di correzione riferita alla scala da uno a dieci/quindici formulata dai docenti del Dipartimento, approvata dal Collegio docenti e inserita nel PTOF - </p>	<ul style="list-style-type: none"> ● griglia di correzione
--	---

<p>Indicatori di valutazione: in relazione al processo di apprendimento di ogni singolo allievo, la valutazione terrà conto del raffronto tra i risultati delle diverse verifiche e dei livelli di partenza, ovvero:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscenza specifica degli argomenti richiesti ● livello quantitativo e qualitativo del contenuto sviluppato ● coerenza con l'argomento proposto ● competenze nell'uso e nell'applicazione delle conoscenze/abilità ● padronanza della lingua e proprietà di linguaggio disciplinare ● capacità espressiva ed espositiva ● capacità di analisi e sintesi
<p>Altri fattori che concorrono alla valutazione periodica e finale sono</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● metodo di studio ● partecipazione all'attività didattica ● impegno ● interesse ● progresso ● livello di conoscenze, competenze e capacità acquisite ● situazione personale ● comportamento <p>Inoltre, per una puntuale valutazione degli apprendimenti degli studenti sarà applicate qualsivoglia indicazione riportata nel PTOF</p>

Per gli allievi DSA, BES, DVA o stranieri di alfabetizzazione nulla o minima si provvederà a somministrare prove individualizzate e a valutare in modo coerente in base agli obiettivi concordati per ogni singola situazione.

Riferimenti normativi

D.P.R. n. 122 del 22 giugno 2009, Legge 104/1992, D. Lgs 62/2017, D. Lgs. 66/2017, D. Lgs. 96/2019 decreto disabilità 2024, legge 227 del 2021, Legge 150/2024

DSA: Legge 170/2010, D.M. 5669 del 12 luglio 2011

BES: Direttiva ministeriale del 27 dicembre 2012, C.M. n. 8 del 6 marzo 2013, NOTA MIUR prot. 2563 del 22 novembre 2013

Stranieri: C.M. 4233 del 19/02/2014

IL DIPARTIMENTO