

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. <i>2017/2018</i>	CLASSE III A P.T.S.	N°. ALLIEVI <i>24</i>
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 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 isualizzazione 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, colri acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.</u> <u>Abiti interi, semplici, pantaloni, camicie, corpetti. Disegno di particolari e accessori.</u>		

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

5. METODI

- [x] Lezione frontale
- [x] Lavori di gruppo
 - [x] eterogenei al loro interno
 - [x] per fasce di livello
 - [] altro
- [] Altro

6. STRUMENTI

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

7. RISORSE PARTICOLARI

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

Uscite sul territorio (mezza giornata)

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

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

Viaggi di istruzione

Luogo: _____
Obiettivi: _____

Periodo: _____

Mezzo di trasporto: _____

N° alunni partecipanti: _____ costo: _____

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

8. ATTIVITA' AGGIUNTIVE													
<p>Temi generali <u>Capi di abiti da copiare e rielaborare con riferimento alle mode ed ai periodi storici.</u> <hr/><hr/></p> <p>Contenuti <u>Conoscenza delle linee dell'abbigliamento moderne e del passato.</u> <hr/><hr/><hr/><hr/><hr/></p>	<p>Classi e docenti coinvolti <u>Laboratorio Esercitazioni Tessili</u> <u>Tecnica Applicata ai Materiali</u> <hr/><hr/></p> <p>Attività previste <hr/><hr/><hr/><hr/></p>												
<p>Attività di recupero e sostegno <u>Pausa didattica, recupero e approfondimento delle tematiche con lezioni individuali e collettive.</u> <hr/><hr/><hr/><hr/></p>													
9. VERIFICA E VALUTAZIONE													
<p>Verifiche scritte</p> <p> <input checked="" type="checkbox"/> Quesiti (Q) <input checked="" type="checkbox"/> Vero/falso (V/F) <input checked="" type="checkbox"/> Scelta multipla (SM) <input checked="" type="checkbox"/> Completamento (C) <input checked="" type="checkbox"/> Libero (L) <input checked="" type="checkbox"/> Altro <u>Esercitazioni in classe e verifica e valutazione dei compiti</u> </p> <table style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <th style="text-align: left; width: 35%;">Tipo di verifica</th> <th style="text-align: left; width: 35%;">periodo</th> </tr> <tr> <td><u>Scritto-grafico</u></td> <td><u>Settimanale-mensile</u></td> </tr> <tr><td><hr/></td><td><hr/></td></tr> <tr><td><hr/></td><td><hr/></td></tr> <tr><td><hr/></td><td><hr/></td></tr> <tr><td><hr/></td><td><hr/></td></tr> </table>		Tipo di verifica	periodo	<u>Scritto-grafico</u>	<u>Settimanale-mensile</u>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
Tipo di verifica	periodo												
<u>Scritto-grafico</u>	<u>Settimanale-mensile</u>												
<hr/>	<hr/>												
<hr/>	<hr/>												
<hr/>	<hr/>												
<hr/>	<hr/>												

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

Verifiche orali

☒ Interrogazione (I1)

☒ Intervento (I2)

☒ Dialogo (D1)

☒ Discussione (D2)

☒ Ascolto (A)

☐ Altro _____

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

Verifiche grafiche

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

Criteri di valutazione

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

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA - CLASSE III - PTS

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

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE PROVE ORALI

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

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	
	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