

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PER COMPETENZE

IIS ENZO FERRARI
Battipaglia
ANNI SCOLASTICI

2020-2021
2021/2022

DISCIPLINA:	MATEMATICA
ASSE*:	CULTURALE MATEMATICO
DOCENTE:	NOSCHESI ALFONSO
CLASSE e SEZIONE:	I A - IPASEOA
ORE SETTIMANALI DISCIPLINA:	QUATTRO
DATA PRESENTAZIONE:	29/11/2021

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 type="checkbox"/> Vivace <input checked="" type="checkbox"/> Tranquillo <input type="checkbox"/> Passivo <input type="checkbox"/> Problematico	24 ALLIEVI Di cui 1 Diversamente abile
Strumenti utilizzati per l'analisi <input checked="" type="checkbox"/> test d'ingresso <input type="checkbox"/> osservazione <input type="checkbox"/> verifiche alla lavagna <input type="checkbox"/> questionari <input type="checkbox"/> dialogo <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. 1	Alunni N. 0	Alunni N. 3	Alunni N. 4	Alunni N. 15	Alunni N. 4 (poiché assenti)
3,7%	0%	11,1%	14,8%	55,6%	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
		Essere capace di :

RELAZIONE CON GLI ALTRI	Competenza sociale Consapevolezza Competenza digitale	<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 : <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

<u>Competenze disciplinari del Biennio</u> <i>Competenze della disciplina definite all'interno dei Dipartimenti</i>	<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
<input type="checkbox"/> Avere rispetto di sé e degli altri. <input type="checkbox"/> Rispettare le regole più elementari della buona educazione. <input type="checkbox"/> Saper ascoltare l'altro. Collaborare con i compagni. <input type="checkbox"/> 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	Si adotteranno (a seconda del caso) le seguenti misure: <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, 29/11/2021

FIRMA

