



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

DOCENTE: <i>d'AMATO FRANCESCO</i>		MATERIA: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	
A.S. 2024/2025		CLASSE II A Made in Italy	
		N°. ALLIEVI 18	
1. SITUAZIONE DI PARTENZA			
Livello della classe		Comportamento	Osservazioni
<input type="checkbox"/> Medio-alto		<input checked="" type="checkbox"/> Vivace	
<input checked="" type="checkbox"/> Medio		<input type="checkbox"/> Tranquillo	
<input checked="" type="checkbox"/> Medio-basso		<input type="checkbox"/> Passivo	
<input checked="" type="checkbox"/> Basso		<input checked="" type="checkbox"/> Problematico	
2. COMPETENZE			
<u>Competenze n° 1 - Predisporre il progetto semplice per la realizzazione di un prodotto sulla base delle richieste del cliente, delle caratteristiche dei materiali, valutando le soluzioni tecniche proposte e le tecniche di lavorazione.</u>			
<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>			
CONOSCENZE			
<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>			
3. ABILITA'			
<ul style="list-style-type: none">• <u>Identificare e formalizzare le richieste proposte dal docente.</u>• <u>Identificare le soluzioni possibili e le diverse ipotesi progettuali.</u>• <u>Utilizzare repository (campionari) e librerie documentali.</u>• <u>Realizzare schizzi e disegni/bozze di massima.</u>• <u>Reperire dati e informazioni da manuali tecnici.</u>• <u>Comprendere ed applicare le normative rilevanti in relazione all'area di attività anche con riferimento alla sicurezza e all'impatto ambientale.</u>• <u>Individuare materiali, strumenti, attrezzature per la progettazione.</u>• <u>Identificare e interpretare modelli o esempi storico-stilistici dell'idea da realizzare, ove rilevanti, in nuce.</u>• <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>			



4. CONTENUTI

- Tradizioni ed evoluzione dell'artigianato artistico nelle regioni italiane e in Europa.
- Tecniche di produzione artigianale in piccola serie e in materiali diversi.
- Funzionalità ed estetica nell'ideazione di un prodotto anche in rapporto ai costi di produzione e vendita.
- Materiali naturali e artificiali per la realizzazione di manufatti.
- Tecnologie dei materiali e processi di lavorazione in funzione delle tipologie e della qualità dei prodotti.
- 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.
- Principali metodi di rappresentazione visiva sia tradizionali sia digitali.
- L'indirizzo "Industria e artigianato per il "Made in Italy" interviene con autonomia e responsabilità, esercitate nel quadro di azione stabilito e delle specifiche assegnate, nei processi di lavorazione, fabbricazione, assemblaggio e commercializzazione di prodotti industriali e artigianali, nonché negli aspetti relativi alla ideazione, progettazione e realizzazione dei prodotti stessi, anche con riferimento alle produzioni tipiche locali. Le sue competenze tecnico-professionali sono riferite ad aree di attività specificamente sviluppate in relazione alle esigenze espresse dal territorio e gli consentono di intervenire nei processi industriali ed artigianali con adeguate capacità decisionali, spirito di iniziativa e di orientamento anche nella prospettiva dell'esercizio di attività autonome nell'ambito dell'imprenditorialità giovanile.

I.I.S. "E. FERRARI" - BATTIPAGLIA

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

5. METODI

- Lezione frontale
- Lavori di gruppo
 - eterogenei al loro interno
 - 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 type="checkbox"/> Computer | <input type="checkbox"/> altro |
| <input checked="" type="checkbox"/> Uscite sul territorio | |
| <input type="checkbox"/> Altro | |

7. RISORSE PARTICOLARI

Disegno in piano con analisi dei particolari tecnici dei capi realizzati in modellistica

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

Uscite sul territorio (mezza giornata)



9. VERIFICA E VALUTAZIONE

Verifiche scritte

- Quesiti (Q)
- Vero/falso (V/F)
- Scelta multipla (SM)
- Completamento (C)
- Libero (L)
- Altro Esercitazioni in classe e verifica e valutazione dei compiti

Tipo di verifica

periodo

Scritto-grafico

Settimanale-mensile

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



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

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.



SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA - CLASSE I Made in Italy

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 Soddisfacente ed Adeguata Incompleta ed Inadeguata	2 1 0.5		
	Rappresentazione di Pieghe, Panneggio e Chiaro-Scuro Personalizzazione grafica, scelta e realizzazione cromatica	Molto personalizzata ed esauriente Personalizzata, pulita e soddisfacente Semplice ed Adeguata	2 1 0.5		
	- Corrispondenza tra capo d'abbigliam. e Plat. - Descrizione in chiave modellistica del figurino mediante le note sartoriali	Completa, corretta ed esauriente Errori non gravi e incompleta	1 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 Adeguata e Semplice Risposte Incomplete	2 1 0.5		
	Creatività: trasformazione dell'idea ispiratrice in nuova forma di abito che riveste il corpo Chiarezza espositiva e Coerenza Rappresentativa, Impaginazione, Precisione Grafica (linee convenzionali)	Completa, Personalizzata ed Esaustiva Soddisfacente ed Adeguata Semplice e Comune	3 1 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,	Comunica in modo stentato e improprio;	frammentarie e	4



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

frammentario	ha difficoltà a cogliere i concetti e le relazioni essenziali che legano tra loro i fatti più elementari	lacunose	
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: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

PENTAMESTRE **X - I TRIMESTRE**

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	P.T.S.

TITOLO dell' U.d.A.

LA STRUTTURA DECORATIVA

Figure semplici e geometriche. Principi del disegno geometrico/ decorativo. Strumenti e tecniche tradizionali per la rappresentazione bidimensionale.

IL CHIAROSCURO

Regole e stili del disegno Tecnicoe/o Artistico. Il drappeggio. La sfumatura di colore

LA TEORIA DEL COLORE - COLORE E MODA

Principi generali della teoria del colore. Il contrasto di colori e le armonie cromatiche. Fonti d'ispirazione e atmosfere cromatiche per la creazione di moodboard.

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 a figura in movimento e le parti del corpo umano. Creare un modulo geometrico ed utilizzarlo per la creazione di tessuti semplici.

ORGANIZZAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE IN U.D.A

U.D.A. N° 2

DISCIPLINA: TECNOLOGIE E TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

PENTAMESTRE **X - I TRIMESTRE**

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
III	A	P.T.S.

TITOLO dell' U.d.A.

LA FIGURA UMANA E IL FIGURINO TECNICO



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

I rapporti proporzionali del corpo umano. Il figurino e la suddivisione modulare. Lo schema a filo. La vestizione del figurino con capi moda.

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 a 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° 3

DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME

PENTAMESTRE

I TRIMESTRE



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
<p>TITOLO dell' U.d.A. LA RAPPRESENTAZIONE DEI CAPI D'ABBIGLIAMENTO E LORO CARATTERISTICHE FORMALI ED ESTETICHE</p> <p>Tecniche tradizionali e/o informatiche per la rappresentazione grafica e la progettazione.</p> <p><input type="checkbox"/> Tecniche e processi di lavorazione manuale e/o automatica in relazione all'area di attività. Disegno tecnico di abbigliamento. Disegno in piano à <i>plat</i> (gonna). Redazione di relazioni tecniche. Note tecniche di realizzazione.</p>		
<p>SINTESI (motivazione , finalità e risultati attesi) <i>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.</i></p>		



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ'
<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° 4		
DISCIPLINA: PROGETTAZIONE TESSILE, ABBIGLIAMENTO, MODA E COSTUME		
<input checked="" type="checkbox"/> PENTAMESTRE <input type="checkbox"/> II TRIMESTRE		
CLASSE	SEZIONE	INDIRIZZO
TITOLO dell' U.d.A.		
PROGETTAZIONE DI CAPI D'ABBIGLIAMENTO		



E. FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

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, colori acquerellabili, ecc). Proiezioni assonometriche.

Abiti interi, semplici, pantaloni, camicie, corpetti. Disegno di particolari e accessori.

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ'
<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</p> <p>Comprendere il valore di comunicazione dell'abito</p> <p>Uso corretto di un linguaggio specifico</p> <p>Ordine e chiarezza espositiva grafica</p> <p>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	Metodologie per l'apprendimento
	<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	Tipologia di verifica
	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	



SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

	<input type="checkbox"/> Sintesi <input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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



E.FERRARI
Battipaglia (Sa)

SCHEDE DI PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA

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