

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)	
PERIODO (SETTEMBRE - DICEMBRE)	
CLASSE III	DISCIPLINA INFORMATICA
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
Competenze trasversali	<p>Lo studente, al termine del II biennio, ha elaborato una propria visione della realtà, fondata sullo studio consapevole delle varie discipline.</p> <p>Utilizza in autonomia gli strumenti di lavoro; sceglie e valuta fonti di qualunque natura e le utilizza per reperire informazioni, confrontarle, avanzare ipotesi, verificarle e definire teorie, risolvere problemi, affermare la propria opinione e sostenerla con argomenti convincenti.</p> <p>Valuta e gestisce il tempo e le risorse a disposizione per l’esecuzione di un compito e il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Padroneggia la lingua italiana e una o più lingue straniere per intervenire in ogni situazione comunicativa, funzionalmente al destinatario e all’argomento, in maniera proficua ed efficace, in contesti noti e non noti.</p> <p>Conosce e sa utilizzare strumenti espressivi grafico-iconico-visuali e digitali in modo autonomo e consapevole.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle Scienze per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>È in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche, di valutarne l’impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>È integrato nel contesto sociale di appartenenza con cui si relaziona e collabora nel pieno rispetto di sé e degli altri.</p> <p>Ha un atteggiamento positivo e uno stile di vita sano e attivo.</p> <p>Ha consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza ed elabora un personale progetto formativo in vista delle scelte da effettuare a conclusione del percorso liceale.</p> <p>Area matematico-scientifica-tecnologica</p> <p>Ha acquisito i contenuti fondamentali delle diverse discipline scientifiche, in particolar modo delle varie teorie e dei loro nuclei fondanti.</p> <p>Conosce, comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della matematica e le procedure tipiche del pensiero matematico; conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle scienze (Fisica, Chimica, Biologia, Scienze della Terra) per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>E’ in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche e di valutarne l’impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>Utilizza in maniera critica e consapevole gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Manifesta la propria identità personale e culturale, attraverso una positiva e consapevole espressività corporea.</p>
Competenze d’Asse	
Competenze disciplinari	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

	Utilizzare e produrre testi multimediali. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Riconoscere le potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	
Obiettivi	Conoscenze Macchine e sistemi operativi. Applicazioni web linguaggio HTML.	Abilità (risultati attesi osservabili) Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti.
Prestazioni complesse	Il presidente di una società di atletica, vorrebbe realizzare un software (un programma) che consenta di segnalare in tempo reale sul tabellone luminoso dello stadio i dati relativi a ciascun salto effettuato. Per documentare e conservare nell’archivio della società i risultati delle gare il presidente vorrebbe anche che fossero stampati i risultati ottenuti da tutti gli atleti partecipanti con eventuali altre indicazioni tecniche. Le varie fasi: 1) definizione dei dati per automatizzare la gara atletica 2) stampa dei risultati di tutti gli atleti.	
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	Lezione frontale Lettura strumentale del libro di testo Guida alla costruzione di mappe Brain storming Problemsolving Lavori di gruppo Esercitazioni guidate, individuali e di gruppo Assegnazione di compiti individualizzata Autovalutazione, analisi e correzione degli errori Attività di laboratorio	
Materiali	Libro di testo Dispense / fotocopie Sussidi audiovisivi Sussidi informatici Laboratori LIM	
Percorso, attività, compiti	Per apprendere quanto previsto, si richiede ai ragazzi un’attività di ascolto attivo e partecipato seguita da attività laboratoriali guidate. Tutto ciò verrà rafforzato da compiti a casa, corretti nella lezione successiva con processi di autovalutazione e riflessione sugli eventuali errori commessi.	
Eventuali percorsi multidisciplinari		
Argomento	“Il medioevo”	
Discipline coinvolte	Tutte	

VERIFICHE E VALUTAZIONI	
Strumenti di accertamento	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
Criteri di valutazione	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)

PERIODO (GENNAIO)	
CLASSE III	DISCIPLINA INFORMATICA
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
Competenze trasversali	<p>Lo studente, al termine del II biennio, ha elaborato una propria visione della realtà, fondata sullo studio consapevole delle varie discipline.</p> <p>Utilizza in autonomia gli strumenti di lavoro; sceglie e valuta fonti di qualunque natura e le utilizza per reperire informazioni, confrontarle, avanzare ipotesi, verificarle e definire teorie, risolvere problemi, affermare la propria opinione e sostenerla con argomenti convincenti.</p> <p>Valuta e gestisce il tempo e le risorse a disposizione per l'esecuzione di un compito e il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Padroneggia la lingua italiana e una o più lingue straniere per intervenire in ogni situazione comunicativa, funzionalmente al destinatario e all'argomento, in maniera proficua ed efficace, in contesti noti e non noti.</p> <p>Conosce e sa utilizzare strumenti espressivi grafico-iconico-visuali e digitali in modo autonomo e consapevole.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle Scienze per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>È in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche, di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>È integrato nel contesto sociale di appartenenza con cui si relaziona e collabora nel pieno rispetto di sé e degli altri.</p> <p>Ha un atteggiamento positivo e uno stile di vita sano e attivo.</p> <p>Ha consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza ed elabora un personale progetto formativo in vista delle scelte da effettuare a conclusione del percorso liceale.</p> <p>Area matematico-scientifica-tecnologica</p> <p>Ha acquisito i contenuti fondamentali delle diverse discipline scientifiche, in particolar modo delle varie teorie e dei loro nuclei fondanti.</p> <p>Conosce, comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della matematica e le procedure tipiche del pensiero matematico; conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle scienze (Fisica, Chimica, Biologia, Scienze della Terra) per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>E' in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche e di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>Utilizza in maniera critica e consapevole gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Manifesta la propria identità personale e culturale, attraverso una positiva e consapevole espressività corporea.</p>
Competenze d'Asse	

Competenze disciplinari	Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. Utilizzare e produrre testi multimediali. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Riconoscere le potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	
Obiettivi	Conoscenze Macchine e sistemi operativi. Applicazioni web linguaggio HTML.	Abilità (risultati attesi osservabili) Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti.
Prestazioni complesse	Il presidente di una società di atletica, vorrebbe realizzare un software (un programma) che consenta di segnalare in tempo reale sul tabellone luminoso dello stadio i dati relativi a ciascun salto effettuato. Per documentare e conservare nell’archivio della società i risultati delle gare il presidente vorrebbe anche che fossero stampati i risultati ottenuti da tutti gli atleti partecipanti con eventuali altre indicazioni tecniche. Le varie fasi: 1) definizione dei dati per automatizzare la gara atletica 2) stampa dei risultati di tutti gli atleti.	
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	Lezione frontale Lettura strumentale del libro di testo Guida alla costruzione di mappe Brain storming Problemsolving Lavori di gruppo Esercitazioni guidate, individuali e di gruppo Assegnazione di compiti individualizzata Autovalutazione, analisi e correzione degli errori Attività di laboratorio	
Materiali	Libro di testo Dispense / fotocopie Sussidi audiovisivi Sussidi informatici Laboratori LIM	
Percorso, attività, compiti	Per apprendere quanto previsto, si richiede ai ragazzi un’attività di ascolto attivo e partecipato seguita da attività laboratoriali guidate. Tutto ciò verrà rafforzato da compiti a casa, corretti nella lezione successiva con processi di autovalutazione e riflessione sugli eventuali errori commessi.	
Eventuali percorsi multidisciplinari		
Argomento	“Il medioevo”	
Discipline coinvolte	Tutte	

VERIFICHE E VALUTAZIONI	
Strumenti di accertamento	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
Criteri di valutazione	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti

<div>SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)</div>	
<div>PERIODO (FEBBRAIO - MARZO)</div>	
<div>CLASSE III</div>	<div>DISCIPLINA INFORMATICA</div>
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
<div>Competenze trasversali</div>	<p>Lo studente, al termine del II biennio, ha elaborato una propria visione della realtà, fondata sullo studio consapevole delle varie discipline.</p> <p>Utilizza in autonomia gli strumenti di lavoro; sceglie e valuta fonti di qualunque natura e le utilizza per reperire informazioni, confrontarle, avanzare ipotesi, verificarle e definire teorie, risolvere problemi, affermare la propria opinione e sostenerla con argomenti convincenti.</p> <p>Valuta e gestisce il tempo e le risorse a disposizione per l'esecuzione di un compito e il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Padroneggia la lingua italiana e una o più lingue straniere per intervenire in ogni situazione comunicativa, funzionalmente al destinatario e all'argomento, in maniera proficua ed efficace, in contesti noti e non noti.</p> <p>Conosce e sa utilizzare strumenti espressivi grafico-iconico-visuali e digitali in modo autonomo e consapevole.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle Scienze per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>È in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche, di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>È integrato nel contesto sociale di appartenenza con cui si relaziona e collabora nel pieno rispetto di sé e degli altri.</p> <p>Ha un atteggiamento positivo e uno stile di vita sano e attivo.</p> <p>Ha consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza ed elabora un personale progetto formativo in vista delle scelte da effettuare a conclusione del percorso liceale.</p> <p>Area matematico-scientifica-tecnologica</p> <p>Ha acquisito i contenuti fondamentali delle diverse discipline scientifiche, in particolar modo delle varie teorie e dei loro nuclei fondanti.</p> <p>Conosce, comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della matematica e le procedure tipiche del pensiero matematico; conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.</p> <p>Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle scienze (Fisica, Chimica, Biologia, Scienze della Terra) per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.</p> <p>E' in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche e di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.</p> <p>Utilizza in maniera critica e consapevole gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Manifesta la propria identità personale e culturale, attraverso una positiva e consapevole espressività corporea.</p>
<div>Competenze d'Asse</div>	
<div>Competenze disciplinari</div>	<div>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</div>

	Utilizzare e produrre testi multimediali. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Analizzare e interpretare dati. Sviluppare deduzioni e ragionamenti sui dati anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Riconoscere le potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate. Saper scegliere gli strumenti informatici in relazione all’analisi dei dati e alla modellizzazione di specifici problemi.	
Obiettivi	Conoscenze Linguaggio di programmazione, tecniche e basi del linguaggio.	Abilità (risultati attesi osservabili) Utilizzare tecniche di programmazione. Utilizzare le basi di un linguaggio di programmazione. Impostare e risolvere semplici problemi utilizzando un linguaggio di programmazione.
Prestazioni complesse	Il presidente di una società di atletica, vorrebbe realizzare un software (un programma) che consenta di segnalare in tempo reale sul tabellone luminoso dello stadio i dati relativi a ciascun salto effettuato. Per documentare e conservare nell’archivio della società i risultati delle gare il presidente vorrebbe anche che fossero stampati i risultati ottenuti da tutti gli atleti partecipanti con eventuali altre indicazioni tecniche. Le varie fasi: 1) definizione dei dati per automatizzare la gara atletica 2) stampa dei risultati di tutti gli atleti.	
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	Lezione frontale Lettura strumentale del libro di testo Guida alla costruzione di mappe Brain storming Problemsolving Lavori di gruppo Esercitazioni guidate, individuali e di gruppo Assegnazione di compiti individualizzata Autovalutazione, analisi e correzione degli errori Attività di laboratorio	
Materiali	Libro di testo Dispense / fotocopie Sussidi audiovisivi Sussidi informatici Laboratori LIM	
Percorso, attività, compiti	Per apprendere quanto previsto, si richiede ai ragazzi un’attività di ascolto attivo e partecipato seguita da attività laboratoriali guidate. Tutto ciò verrà rafforzato da compiti a casa, corretti nella lezione successiva con processi di autovalutazione e riflessione sugli eventuali errori commessi.	
Eventuali percorsi multidisciplinari		
Argomento	“Il medioevo”	

Discipline coinvolte	Tutte
VERIFICHE E VALUTAZIONI	
Strumenti di accertamento	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
Criteri di valutazione	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)

PERIODO (APRILE - GIUGNO)

CLASSE III

DISCIPLINA INFORMATICA

COMPETENZE DI RIFERIMENTO

Competenze trasversali

Lo studente, al termine del II biennio, ha elaborato una propria visione della realtà, fondata sullo studio consapevole delle varie discipline.

Utilizza in autonomia gli strumenti di lavoro; sceglie e valuta fonti di qualunque natura e le utilizza per reperire informazioni, confrontarle, avanzare ipotesi, verificarle e definire teorie, risolvere problemi, affermare la propria opinione e sostenerla con argomenti convincenti.

Valuta e gestisce il tempo e le risorse a disposizione per l'esecuzione di un compito e il raggiungimento di uno scopo.

Padroneggia la lingua italiana e una o più lingue straniere per intervenire in ogni situazione comunicativa, funzionalmente al destinatario e all'argomento, in maniera proficua ed efficace, in contesti noti e non noti.

Conosce e sa utilizzare strumenti espressivi grafico-iconico-visuali e digitali in modo autonomo e consapevole.

Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle Scienze per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.

È in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche, di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.

È integrato nel contesto sociale di appartenenza con cui si relaziona e collabora nel pieno rispetto di sé e degli altri.

Ha un atteggiamento positivo e uno stile di vita sano e attivo.

Ha consapevolezza dei propri punti di forza e di debolezza ed elabora un personale progetto formativo in vista delle scelte da effettuare a conclusione del percorso liceale.

Area matematico-scientifica-tecnologica

Ha acquisito i contenuti fondamentali delle diverse discipline scientifiche, in particolar modo delle varie teorie e dei loro nuclei fondanti.

Conosce, comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della matematica e le procedure tipiche del pensiero matematico; conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà.

Sa utilizzare i linguaggi formali e simbolici delle scienze (Fisica, Chimica, Biologia, Scienze della Terra) per operare previsioni quantitative o per decodificare i fenomeni naturali.

E' in grado di seguire in maniera autonoma le principali innovazioni scientifiche e tecnologiche e di valutarne l'impatto in ambito ambientale, biomedico e sociale.

Utilizza in maniera critica e consapevole gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.

Manifesta la propria identità personale e culturale, attraverso una positiva e consapevole espressività corporea.

Competenze d'Asse

Competenze disciplinari

Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

	<p>Utilizzare e produrre testi multimediali. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Analizzare e interpretare dati. Sviluppare deduzioni e ragionamenti sui dati anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.</p> <p>Riconoscere le potenzialità delle tecnologie rispetto al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Saper scegliere gli strumenti informatici in relazione all’analisi dei dati e alla modellizzazione di specifici problemi.</p>	
Obiettivi	Conoscenze Linguaggio di programmazione, tecniche e basi del linguaggio.	Abilità (risultati attesi osservabili) Utilizzare tecniche di programmazione. Utilizzare le basi di un linguaggio di programmazione. Impostare e risolvere semplici problemi utilizzando un linguaggio di programmazione.
Prestazioni complesse	<p>Il presidente di una società di atletica, vorrebbe realizzare un software (un programma) che consenta di segnalare in tempo reale sul tabellone luminoso dello stadio i dati relativi a ciascun salto effettuato.</p> <p>Per documentare e conservare nell’archivio della società i risultati delle gare il presidente vorrebbe anche che fossero stampati i risultati ottenuti da tutti gli atleti partecipanti con eventuali altre indicazioni tecniche.</p> <p>Le varie fasi:</p> <p>1) definizione dei dati per automatizzare la gara atletica</p> <p>2) stampa dei risultati di tutti gli atleti.</p>	
STRATEGIE E METODI		
Situazioni di apprendimento	<p>Lezione frontale Lettura strumentale del libro di testo Guida alla costruzione di mappe Brain storming Problemsolving Lavori di gruppo Esercitazioni guidate, individuali e di gruppo Assegnazione di compiti individualizzata Autovalutazione, analisi e correzione degli errori Attività di laboratorio</p>	
Materiali	<p>Libro di testo Dispense / fotocopie Sussidi audiovisivi Sussidi informatici Laboratori LIM</p>	
Percorso, attività, compiti	<p>Per apprendere quanto previsto, si richiede ai ragazzi un’attività di ascolto attivo e partecipato seguita da attività laboratoriali guidate. Tutto ciò verrà rafforzato da compiti a casa, corretti nella lezione successiva con processi di autovalutazione e riflessione sugli eventuali errori commessi.</p>	

Eventuali percorsi multidisciplinari	
Argomento	“Il medioevo”
Discipline coinvolte	Tutte
VERIFICHE E VALUTAZIONI	
Strumenti di accertamento	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
Criteri di valutazione	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti