


SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)	
PERIODO (SETTEMBRE - DICEMBRE)	
CLASSE II	DISCIPLINA INFORMATICA
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
Competenze trasversali	<p>Lo studente, alla fine dell'obbligo, è in grado di utilizzare gli strumenti conoscitivi ed espressivi derivati dallo studio consapevole delle diverse discipline, valutando e gerarchizzando le informazioni, finalizzandole a un compito dato, scolastico o reale ed elaborando una personale lettura dei fatti desunti dalla realtà, ai quali applica le categorie concettuali delle diverse discipline.</p> <p>Osserva, descrive e analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>Analizza e risolve problemi, di ordine intellettuale e pratico, con metodi e rigore scientifici.</p> <p>Svolge un compito valutando il tempo e le risorse a sua disposizione.</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile</p> <p>Costruisce e afferma un'opinione, dimostra una tesi, nelle diverse situazioni comunicative, applicando un ragionamento di tipo scientifico.</p> <p>Legge fatti ed eventi secondo un ordine diacronico, sincronico e logico-causale.</p> <p>Padroneggia lo strumento linguistico e sarà in possesso del lessico specialistico essenziale e lo saprà utilizzare per decodificare e interpretare i termini di un problema o un testo.</p> <p><b><u>AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA</u></b></p> <p>Lo studente, alla fine dell'obbligo, sa applicare il metodo scientifico nell'osservazione dei principali fenomeni naturali al fine di decodificarli.</p> <p>Sa utilizzare il pensiero logico-matematico e i metodi per sviluppare ragionamenti induttivi-deduttivi, per risolvere problemi di studio applicati anche alla realtà.</p> <p>Comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della Matematica per decodificare e interpretare i termini di un problema.</p> <p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà, individuando, all'interno di un testo, gli elementi portanti di un problema dato, noto o non noto, e le strategie appropriate per giungere alla soluzione in modo rigoroso.</p> <p>Riconosce e analizza le relazioni tra l'ambiente abiotico, le forme viventi e i flussi di energia, al fine di interpretare le modificazioni ambientali di origine antropica.</p> <p>Sa applicare le tecniche e le procedure di calcolo per affiancare a un'analisi qualitativa quella quantitativa dei fenomeni naturali fondamentali.</p> <p>Sa ricercare, ordinare ed interpretare dati per individuare gli schemi regolari o le leggi che regolano i fenomeni osservati.</p> <p>È in grado di utilizzare le tecnologie informatiche per la formalizzazione dei risultati e per la ricerca di dati e di fonti per le attività di studio e di approfondimento.</p> <p>Padroneggia abilità motorie ed espressive come manifestazione dell'identità personale, sociale e culturale.</p>

Competenze d’Asse	IMPARARE AD IMPARARE - Sa utilizzare i testi multimediali  COMPETENZE DIGITALI - Sa effettuare ricerche di approfondimento sul web relative sia ad argomenti di studio, sia per documentarsi su scoperte e notizie scientifiche divulgate attraverso i mezzi di comunicazione, orientandosi tra i diversi siti e riuscendo a cogliere la affidabilità e la correttezza delle informazioni.  COMUNICARE - Utilizza risorse web per effettuare ricerche in modo consapevole.  Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, ricorrendo ai software più diffusi.  Usa in modo corretto i sistemi per lo scambio di dati e informazioni (rete, ambienti cloud).	
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  Software applicativi. La rete internet, sue funzioni e caratteristiche.	Abilità  Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti.
Prestazioni complesse	Esempio  La classe II B ha partecipato ad un viaggio di istruzione in Germania durante il quale ha visitato alcuni castelli molto importanti. Tra questi il castello di Schwerin ha riscosso molto successo pertanto il professore di informatica propone alla classe di realizzare una cartolina relativa al castello.  Le varie fasi:  1) catturare un’immagine idonea  2) usare Paint per creare la cartolina  3) completare la cartolina con i saluti.	
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
<b>Percorso, attività, compiti</b>	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.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	“L’energia”
<b>Discipline coinvolte</b>	Tutte
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
<b>Criteri di valutazione</b>	Si utilizzeranno Docenti  presenti nel PTOF e approvate dal Collegio

SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)	
PERIODO (gennaio)	
CLASSE II	DISCIPLINA INFORMATICA
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
Competenze trasversali	<p>Lo studente, alla fine dell'obbligo, è in grado di utilizzare gli strumenti conoscitivi ed espressivi derivati dallo studio consapevole delle diverse discipline, valutando e gerarchizzando le informazioni, finalizzandole a un compito dato, scolastico o reale ed elaborando una personale lettura dei fatti desunti dalla realtà, ai quali applica le categorie concettuali delle diverse discipline.</p> <p>Osserva, descrive e analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>Analizza e risolve problemi, di ordine intellettuale e pratico, con metodi e rigore scientifici.</p> <p>Svolge un compito valutando il tempo e le risorse a sua disposizione.</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile</p> <p>Costruisce e afferma un'opinione, dimostra una tesi, nelle diverse situazioni comunicative, applicando un ragionamento di tipo scientifico.</p> <p>Legge fatti ed eventi secondo un ordine diacronico, sincronico e logico-causale.</p> <p>Padroneggia lo strumento linguistico e sarà in possesso del lessico specialistico essenziale e lo saprà utilizzare per decodificare e interpretare i termini di un problema o un testo.</p> <p><b><u>AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA</u></b></p> <p>Lo studente, alla fine dell'obbligo, sa applicare il metodo scientifico nell'osservazione dei principali fenomeni naturali al fine di decodificarli.</p> <p>Sa utilizzare il pensiero logico-matematico e i metodi per sviluppare ragionamenti induttivi-deduttivi, per risolvere problemi di studio applicati anche alla realtà.</p> <p>Comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della Matematica per decodificare e interpretare i termini di un problema.</p> <p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà, individuando, all'interno di un testo, gli elementi portanti di un problema dato, noto o non noto, e le strategie appropriate per giungere alla soluzione in modo rigoroso.</p> <p>Riconosce e analizza le relazioni tra l'ambiente abiotico, le forme viventi e i flussi di energia, al fine di interpretare le modificazioni ambientali di origine antropica.</p> <p>Sa applicare le tecniche e le procedure di calcolo per affiancare a un'analisi qualitativa quella quantitativa dei fenomeni naturali fondamentali.</p> <p>Sa ricercare, ordinare ed interpretare dati per individuare gli schemi regolari o le leggi che regolano i fenomeni osservati.</p> <p>È in grado di utilizzare le tecnologie informatiche per la formalizzazione dei risultati e per la ricerca di dati e di fonti per le attività di studio e di approfondimento.</p> <p>Padroneggia abilità motorie ed espressive come manifestazione dell'identità personale, sociale e culturale.</p>
Competenze d'Asse	<p>IMPARARE AD IMPARARE - Sa utilizzare i testi multimediali</p> <p>COMPETENZE DIGITALI - Sa effettuare ricerche di approfondimento sul web</p>

	relative sia ad argomenti di studio, sia per documentarsi su scoperte e notizie scientifiche divulgate attraverso i mezzi di comunicazione, orientandosi tra i diversi siti e riuscendo a cogliere la affidabilità e la correttezza delle informazioni.	
	COMUNICARE - Utilizza risorse web per effettuare ricerche in modo consapevole.	
	Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, ricorrendo ai software più diffusi.	
	Usa in modo corretto i sistemi per lo scambio di dati e informazioni (rete, ambienti cloud).	
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  Software applicativi. La rete internet, sue funzioni e caratteristiche.  Normative sulla privacy ed il diritto d'autore.	Abilità  Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti. Riconoscere i limiti ed i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy.
Prestazioni complesse	La classe II B ha partecipato ad un viaggio di istruzione in Germania durante il quale ha visitato alcuni castelli molto importanti. Tra questi il castello di Schwerin ha riscosso molto successo pertanto il professore di informatica propone alla classe di realizzare una cartolina relativa al castello.  Le varie fasi:  1) catturare un'immagine idonea  2) usare Paint per creare la cartolina  3) completare la cartolina con i saluti.	
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	“L’energia”
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 II</div>	<div>DISCIPLINA INFORMATICA</div>
<div>COMPETENZE DI RIFERIMENTO</div>	
<div>Competenze trasversali</div>	<div> <div> <p>Lo studente, alla fine dell’obbligo, è in grado di utilizzare gli strumenti conoscitivi ed espressivi derivati dallo studio consapevole delle diverse discipline, valutando e gerarchizzando le informazioni, finalizzandole a un compito dato, scolastico o reale ed elaborando una personale lettura dei fatti desunti dalla realtà, ai quali applica le categorie concettuali delle diverse discipline.</p> <p>Osserva, descrive e analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>Analizza e risolve problemi, di ordine intellettuale e pratico, con metodi e rigore scientifici.</p> <p>Svolge un compito valutando il tempo e le risorse a sua disposizione.</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile</p> <p>Costruisce e afferma un’opinione, dimostra una tesi, nelle diverse situazioni comunicative, applicando un ragionamento di tipo scientifico.</p> <p>Legge fatti ed eventi secondo un ordine diacronico, sincronico e logico-causale.</p> <p>Padroneggia lo strumento linguistico e sarà in possesso del lessico specialistico essenziale e lo saprà utilizzare per decodificare e interpretare i termini di un problema o un testo.</p> </div> <div> <p><b>AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA</b></p> <p>Lo studente, alla fine dell’obbligo, sa applicare il metodo scientifico nell’osservazione dei principali fenomeni naturali al fine di decodificarli.</p> <p>Sa utilizzare il pensiero logico-matematico e i metodi per sviluppare ragionamenti induttivi-deduttivi, per risolvere problemi di studio applicati anche alla realtà.</p> <p>Comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della Matematica per decodificare e interpretare i termini di un problema.</p> <p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà, individuando, all'interno di un testo, gli elementi portanti di un problema dato, noto o non noto, e le strategie appropriate per giungere alla soluzione in modo rigoroso.</p> <p>Riconosce e analizza le relazioni tra l’ambiente abiotico, le forme viventi e i flussi di energia, al fine di interpretare le modificazioni ambientali di origine antropica.</p> <p>Sa applicare le tecniche e le procedure di calcolo per affiancare a un’analisi qualitativa quella quantitativa dei fenomeni naturali fondamentali.</p> <p>Sa ricercare, ordinare ed interpretare dati per individuare gli schemi regolari o le leggi che regolano i fenomeni osservati.</p> <p>È in grado di utilizzare le tecnologie informatiche per la formalizzazione dei risultati e per la ricerca di dati e di fonti per le attività di studio e di approfondimento.</p> <p>Padroneggia abilità motorie ed espressive come manifestazione dell’identità personale, sociale e culturale.</p> </div> </div>

Competenze d’Asse	IMPARARE AD IMPARARE - Sa utilizzare i testi multimediali  COMPETENZE DIGITALI - Sa effettuare ricerche di approfondimento sul web relative sia ad argomenti di studio, sia per documentarsi su scoperte e notizie scientifiche divulgate attraverso i mezzi di comunicazione, orientandosi tra i diversi siti e riuscendo a cogliere la affidabilità e la correttezza delle informazioni.  COMUNICARE - Utilizza risorse web per effettuare ricerche in modo consapevole.  Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, ricorrendo ai software più diffusi.  Usa in modo corretto i sistemi per lo scambio di dati e informazioni (rete, ambienti cloud).	
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	<b>Conoscenze</b> Software applicativi. Il concetto di algoritmo.	<b>Abilità</b> Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti. Impostare e risolvere problemi.
Prestazioni complesse	Esempio  La classe II B ha partecipato ad un viaggio di istruzione in Germania durante il quale ha visitato alcuni castelli molto importanti. Tra questi il castello di Schwerin ha riscosso molto successo pertanto il professore di informatica propone alla classe di realizzare una cartolina relativa al castello.  Le varie fasi:  1) catturare un’immagine idonea  2) usare Paint per creare la cartolina  3) completare la cartolina con i saluti.	
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
<b>Percorso, attività, compiti</b>	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.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	“L’energia”
<b>Discipline coinvolte</b>	Tutte
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
<b>Criteri di valutazione</b>	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti

<div> <div>SCHEDA DI PERIODIZZAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO (mod. 22)</div> <div> <div> <div>PERIODO (APRILE - GIUGNO)</div> <div>CLASSE II</div> <div>DISCIPLINA INFORMATICA</div> </div> </div> </div>	
COMPETENZE DI RIFERIMENTO	
<div>Competenze trasversali</div>	<div> <div> <p>Lo studente, alla fine dell’obbligo, è in grado di utilizzare gli strumenti conoscitivi ed espressivi derivati dallo studio consapevole delle diverse discipline, valutando e gerarchizzando le informazioni, finalizzandole a un compito dato, scolastico o reale ed elaborando una personale lettura dei fatti desunti dalla realtà, ai quali applica le categorie concettuali delle diverse discipline.</p> <p>Osserva, descrive e analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>Analizza e risolve problemi, di ordine intellettuale e pratico, con metodi e rigore scientifici.</p> <p>Svolge un compito valutando il tempo e le risorse a sua disposizione.</p> <p>Agisce in modo autonomo e responsabile</p> <p>Costruisce e afferma un’opinione, dimostra una tesi, nelle diverse situazioni comunicative, applicando un ragionamento di tipo scientifico.</p> <p>Legge fatti ed eventi secondo un ordine diacronico, sincronico e logico-causale.</p> <p>Padroneggia lo strumento linguistico e sarà in possesso del lessico specialistico essenziale e lo saprà utilizzare per decodificare e interpretare i termini di un problema o un testo.</p> </div> <div> <p><b><u>AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA</u></b></p> <p>Lo studente, alla fine dell’obbligo, sa applicare il metodo scientifico nell’osservazione dei principali fenomeni naturali al fine di decodificarli.</p> <p>Sa utilizzare il pensiero logico-matematico e i metodi per sviluppare ragionamenti induttivi-deduttivi, per risolvere problemi di studio applicati anche alla realtà.</p> <p>Comprende e utilizza il linguaggio formale specifico della Matematica per decodificare e interpretare i termini di un problema.</p> <p>Utilizza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p> <p>Conosce i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà, individuando, all’interno di un testo, gli elementi portanti di un problema dato, noto o non noto, e le strategie appropriate per giungere alla soluzione in modo rigoroso.</p> <p>Riconosce e analizza le relazioni tra l’ambiente abiotico, le forme viventi e i flussi di energia, al fine di interpretare le modificazioni ambientali di origine antropica.</p> <p>Sa applicare le tecniche e le procedure di calcolo per affiancare a un’analisi qualitativa quella quantitativa dei fenomeni naturali fondamentali.</p> <p>Sa ricercare, ordinare ed interpretare dati per individuare gli schemi regolari o le leggi che regolano i fenomeni osservati.</p> <p>È in grado di utilizzare le tecnologie informatiche per la formalizzazione dei risultati e per la ricerca di dati e di fonti per le attività di studio e di approfondimento.</p> <p>Padroneggia abilità motorie ed espressive come manifestazione dell’identità personale, sociale e culturale.</p> </div> </div>

<b>Competenze d’Asse</b>	IMPARARE AD IMPARARE - Sa utilizzare i testi multimediali  COMPETENZE DIGITALI - Sa effettuare ricerche di approfondimento sul web relative sia ad argomenti di studio, sia per documentarsi su scoperte e notizie scientifiche divulgate attraverso i mezzi di comunicazione, orientandosi tra i diversi siti e riuscendo a cogliere la affidabilità e la correttezza delle informazioni.  COMUNICARE - Utilizza risorse web per effettuare ricerche in modo consapevole.  Realizza presentazioni, produce mappe concettuali, testi, grafici, ricorrendo ai software più diffusi.  Usa in modo corretto i sistemi per lo scambio di dati e informazioni (rete, ambienti cloud).	
<b>Competenze disciplinari</b>	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	
<b>Obiettivi</b>	<b>Conoscenze</b>  Software applicativi. L’ algoritmo, fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione. Fondamenti di programmazione.	<b>Abilità</b>  Utilizzare applicazioni di scrittura, calcolo e grafica. Utilizzare la rete internet per ricercare dati e fonti. Impostare e risolvere problemi utilizzando un linguaggio di programmazione.
<b>Prestazioni complesse</b>	La classe II B ha partecipato ad un viaggio di istruzione in Germania durante il quale ha visitato alcuni castelli molto importanti. Tra questi il castello di Schwerin ha riscosso molto successo pertanto il professore di informatica propone alla classe di realizzare una cartolina relativa al castello.  Le varie fasi:  1) catturare un’immagine idonea  2) usare Paint per creare la cartolina  3) completare la cartolina con i saluti.	
<b>STRATEGIE E METODI</b>		
<b>Situazioni di apprendimento</b>	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	
<b>Materiali</b>	Libro di testo Dispense / fotocopie Sussidi audiovisivi Sussidi informatici Laboratori LIM	

<b>Percorso, attività, compiti</b>	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.
<b>Eventuali percorsi multidisciplinari</b>	
<b>Argomento</b>	“L’energia”
<b>Discipline coinvolte</b>	Tutte
<b>VERIFICHE E VALUTAZIONI</b>	
<b>Strumenti di accertamento</b>	Verifiche scritte, test strutturati, test semistrutturati, quesiti a risposta aperta, interrogazioni con domande a risposta aperta
<b>Criteri di valutazione</b>	Si utilizzeranno le griglie di valutazione presenti nel PTOF e approvate dal Collegio Docenti