



## LICEO SCIENTIFICO STATALE “FRANCESCO SEVERI”

Liceo Scientifico di Ordinamento-Liceo Scientifico Scienze Applicate-Liceo Linguistico - Liceo musicale

Viale L. D’Orsi, 5 – 80053 Castellammare di Stabia (NA)

PBX 4 linee Tel - 0818739745 – 0818713148 – 0818739752 Fax 081012425

[naps110002@istruzione.it](mailto:naps110002@istruzione.it) [naps110002@pec.istruzione.it](mailto:naps110002@pec.istruzione.it)



### PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

a.s. 2024/2025

Asse MATEMATICO  
DISCIPLINA INFORMATICA

**I Biennio (dell’obbligo)**

COORDINATORE Prof. DANIELE CASTALDO

#### 1. ACCOGLIENZA *(indicare le attività e i tempi di svolgimento previsti)*

Il Dipartimento aderisce al Progetto Accoglienza dell’Istituto

CLASSE PRIMA		TEMPI
AMBITI	ATTIVITÀ PROGRAMMATE	SETTEMBRE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscenza dell’ambiente scolastico e delle regole della scuola.</li><li>• Socializzazione e creazione di un clima positivo e costruttivo.</li><li>• Rinforzo del metodo di studio/delle abilità di base trasversali.</li></ul>	<p>Presentazione del Regolamento d’Istituto, dello Statuto delle studentesse e degli studenti, degli organi collegiali, della normativa sulla privacy e su bullismo e cyberbullismo, della normativa sulla sicurezza</p> <p>Svolgimento di attività sulla conoscenza di sé e sul metodo di studio</p> <p>Svolgimento di attività laboratoriali</p>	

CLASSE SECONDA		TEMPI
AMBITI	ATTIVITÀ PROGRAMMATE	SETTEMBRE
Rinforzo del metodo di studio/delle abilità di base trasversali	Attività di raccordo e approfondimento di nuclei fondanti relativi all'anno scolastico precedente e propedeutici per l'anno scolastico in corso	

## 2. COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

(Da acquisire al termine del biennio trasversalmente ai quattro assi culturali)

	Classe I	Classe II
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>		
a. Organizzare il proprio apprendimento	X	X
b. Acquisire il proprio metodo di lavoro e di studio	X	X
c. Individuare, scegliere ed utilizzare varie fonti e varie modalità di informazioni e di formazione (formale, non formale ed informale) in funzione dei tempi disponibili e delle proprie strategie		X
<b>PROGETTARE</b>		
a. Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro	X	X
b. Utilizzare le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi, realistici e prioritari e le relative priorità		X
c. Valutare vincoli e possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti	X	X
<b>COMUNICARE</b>		
a. Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di diversa complessità	X	X
b. Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc.	X	X
c. Utilizzare linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico) e diverse conoscenze disciplinari mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)	X	X
<b>COLLABORARE E PARTECIPARE</b>		
a. Interagire in gruppo	X	X
b. Comprendere i diversi punti di vista	X	X
c. Valorizzare le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità		X
d. Contribuire all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri	X	X
<b>AGIRE IN MODO AUTONOMO E CONSAPEVOLE</b>		
a. Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale		X
b. Far valere nella vita sociale i propri diritti e bisogni		X
c. Riconoscere e rispettare i diritti e i bisogni altrui, le opportunità comuni	X	X
<b>RISOLVERE PROBLEMI</b>		
a. Affrontare situazioni problematiche	X	X
b. Costruire e verificare ipotesi	X	X
c. Individuare fonti e risorse adeguate		X

d. Raccogliere e valutare i dati	X	X
<b>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</b>		
a. Individuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo		X
b. Riconoscerne la natura sistemica, analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la natura probabilistica		X
c. Rappresentarli con argomentazioni coerenti		X
<b>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</b>		
a. Acquisire l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi	X	X
b. Interpretarla criticamente valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni		X

### 3. OBIETTIVI COGNITIVO – FORMATIVI DISCIPLINARI

La presente programmazione tiene conto delle **INDICAZIONI NAZIONALI PER I NUOVI LICEI** (2010) e fa riferimento al **Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER)**, che distingue tre ampie fasce di competenza linguistica ("Base", "Autonomia" e "Padronanza"), ripartite a loro volta in due livelli ciascuna, per un totale di sei livelli complessivi, e descrive ciò che un individuo è in grado di fare in dettaglio a ciascun livello nei diversi ambiti di competenza.

Viene assunta la definizione di competenza dell'**EQF (European Qualification Framework - UE 2008)**, da intendersi come la «*comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale*», proponendo una relazione “attiva” tra competenze, abilità e conoscenze, nella definizione del percorso formativo relativo all’area linguistica ( L1 - LC).

Si tiene conto, altresì, della Raccomandazione del Parlamento (Strategia Europa 2010-2020) e del Consiglio d’Europa del 22 dicembre 2018 sulle “Competenze chiave per l’apprendimento permanente e delle competenze definite e descritte dal Ministero nel DM 139/07 che del modello di certificazione che lo stesso Ministero ha predisposto con il DM 9/10. e della legge 2019 n.92 G.U: n.125 del 21/08/2019 relativa all’integrazione nel curriculum delle attività di Educazione civica.

*Il dipartimento può inserire la programmazione prevista per ciascuna classe ( riguardo conoscenze/ competenze/ abilità) o, fatta salva la scansione dei contenuti per ciascun anno, può indicare competenze/ abilità anche da conseguire al termine del I Biennio.*

In accordo con quanto indicato da Consiglio europeo: la **competenza** digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa si articola in conoscenze (dispositivi, reti, software, logica sottesa all’impiego, sostegno per la comunicazione, stimolo per la creatività e l’innovazione, acquisizione consapevole del digitale per riconoscere le opportunità e i rischi che comporta), in abilità (impiegare il digitale per una vita responsabile e per assecondare l’inclusione e l’attività creativa), e in atteggiamenti (essere creativi, riflessivi e critici, aprirsi e interessarsi all’evoluzione del digitale, riflettere eticamente sulle opportunità e sui rischi dell’uso.

<b>NUCLEI FONDANTI DELLA DISCIPLINA</b>	
<b>CONTENUTI ESSENZIALI</b>	<b>Architettura hardware/software di un computer: componenti principali; Sistemi di numerazione binaria, ottale ed esadecimale;</b>

	<b>Codifica dei dati;</b> <b>Concetti sui Sistemi Operativi;</b> <b>Algebra di Boole;</b> <b>Reti di calcolatori: architettura; comunicazione; trasferimento dati;</b> <b>Concetto di Algoritmo;</b> <b>Principi di base della programmazione;</b>
<b>PROCESSI FONDAMENTALI</b>	<b>Argomentare e congetturare</b> <b>Schematizzare</b> <b>Risolvere e porsi problemi</b>

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>Classe I</b>	<b>Classe II</b>
<b>Comunicazione nella madrelingua</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Comunicazione nelle lingue straniere</b>		
<b>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Competenza digitale</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Imparare a imparare</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Competenze sociali e civiche</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>		
<b>Consapevolezza ed espressione culturale</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

### **CLASSE PRIMA**

#### **CONOSCENZE**

- Conoscere il funzionamento di un computer
- Caratteristiche architetture di un computer: i concetti di hardware, software e i dispositivi di input e di output
- Il principio di funzionamento dei principali componenti hardware: CPU, memoria, dischi, bus e le periferiche;
- Codifica binaria; codici ASCII e Unicode;
- Sistemi di numerazione binario, ottale e esadecimale;
- Conversioni in basi diverse
- Aritmetica binaria
- Conoscere come il calcolatore rappresenta numeri reali e le informazioni alfanumeriche
- Conoscere il concetto di informazione;
- Conoscere il concetto di sistema operativo, le sue funzionalità di base e le caratteristiche dei sistemi operativi più comuni; il concetto di processo come programma in esecuzione, il meccanismo base della gestione della memoria e le principali funzionalità dei file system.
- Segnale analogico e digitale, conversione analogico-digitale
- Codifica delle immagini: bitmap e vettoriale
- Conoscere che cosa sono e a che cosa servono i word processor ed elaborare un documento
- Conoscere che cosa sono e a che cosa servono i fogli elettronici e le cartelle di lavoro
- Conoscere significato e funzione dei principali comandi di un foglio elettronico

- Conoscere come effettuare una presentazione
- Conoscere come sono organizzate le reti di computer
- Concetto di comunicazione e protocolli di comunicazione;
- Conoscere cos'è il Word Wide Web e a che cosa servono i browser
- Conoscere Internet;
- Concetto di algoritmo e diagrammi di flusso
- Dati numerici ed alfanumerici, variabili
- Conoscere le operazioni fondamentali dell'algebra booleana
- Operazioni e funzioni matematiche di uso comune
- Prime nozioni di programmazione: variabili semplici, istruzione di assegnazione, istruzione condizionale if, e cicliche

## **COMPETENZE:**

comprendere i principali fondamenti teorici delle scienze dell'informazione, acquisire la padronanza di strumenti dell'informatica, utilizzare tali strumenti per la soluzione di problemi significativi in generale, ma in particolare connessi allo studio delle altre discipline, acquisire la consapevolezza dei vantaggi e dei limiti dell'uso degli strumenti e dei metodi informatici e delle conseguenze sociali e culturali di tale uso. Distinzione fra segnali analogici e digitali; concetti sul sistema di acquisizione dati; codifica delle immagini;

## **ABILITÀ / CAPACITÀ:**

- Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software
- Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società
- Adottare semplici progetti per la risoluzione di problemi pratici
- Saper porre correttamente un problema e formalizzare la strategia risolutiva
- Saper scrivere semplici algoritmi per risolvere problemi
- Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici
- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali,
- calcolare, organizzare e rappresentare dati, disegnare, catalogare informazioni
- Saper cercare informazioni e comunicare in rete

## **CLASSE SECONDA**

## **CONOSCENZE:**

- Principi alla base dei linguaggi di programmazione
- Concetto di sistema quale astrazione utile alla comprensione della realtà
- Concetto di informazione per la comprensione dei procedimenti di soluzione dei problemi
- Concetto di problema e tecniche di risoluzione
- Concetti di azione e processo
- Concetti di istruzione e di ambiente di valutazione
- Concetto di algoritmo e diagrammi di flusso
- Sviluppa la capacità di implementare un algoritmo in pseudo-codice o in un particolare linguaggio di programmazione, di cui si introdurrà la sintassi.
- Fondamenti di programmazione
- Fondamenti del linguaggio C++
- Concetto di variabile semplice e strutturata
- Istruzioni di input ed output
- Istruzioni di assegnazione e di elaborazione
- Costrutti di selezione if, if ... else

- Cicli iterativi for, while, do...while
- Concetto di funzione e procedura
- Funzioni nel linguaggio C++
- Funzionamento di Internet
- Funzionamento del Web
- Funzionamento di un browser
- Concetto di comunicazione e scambio dati
- Reti di calcolatori: tipologie e topologie
- Protocolli di comunicazione
- Modello iso/osi
- Stack dei protocolli TCP/IP
- Apprende la struttura e i servizi di Internet. Insieme alle altre discipline si condurranno gli studenti a un uso efficace della comunicazione e della ricerca di informazioni, e alla consapevolezza delle problematiche e delle regole di tale uso.

## **COMPETENZE:**

- Utilizzare le tecniche e le procedure di programmazione per la stesura di semplici algoritmi.
- Confrontare ed analizzare un circuito combinatorio.
- Individuare le strategie risolutive di un problema.
- Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.
- Reti di calcolatori; protocolli di comunicazione

## **ABILITÀ / CAPACITÀ:**

- L'informatica. I problemi. Formulare, comprendere, modellare un problema. La strategia risolutiva: i metodi. Risolutore ed esecutore. Descrizione rigorosa del problema. Rappresentazione degli algoritmi. Variabili e costanti. Tipi di dati e astrazione: intero, reale, carattere, stringa, booleano. Espressioni e loro valutazione. Istruzioni operative. La programmazione strutturata. Algebra booleana e logica. Costrutti sequenza, selezione, iterazione pre e postcondizionale.
- sapere che cosa è una rete di calcolatori, il suo funzionamento e quali sono i dispositivi che la compongono; elementi di configurazione di una rete di calcolatori; protocolli di comunicazione; internet e il suo funzionamento; paradigma client server; i servizi offerti;

## **4. OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINARI** *(Il Dipartimento stabilisce, per le singole classi del I Biennio, i seguenti obiettivi minimi obbligatori in termini di competenze, conoscenze e abilità/capacità. Per la classe seconda essi corrispondono al LIVELLO BASE della certificazione dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione.)*

### **CLASSE PRIMA**

## **CONOSCENZE:**

- Caratteristiche architetture di un computer: i concetti di hardware, software e i dispositivi di input e di output
- Il principio di funzionamento dei principali componenti hardware: CPU, memoria, dischi, bus e le periferiche;
- Codifica binaria; codici ASCII e Unicode;
- Sistemi di numerazione ottale e esadecimale;
- Conversioni in basi diverse
- Conoscere il concetto di informazione;
- Conoscere il concetto di sistema operativo, le funzionalità di base; il file system;
- Segnale analogico e digitale

- codifica delle immagini: bitmap e vettoriale
- Conoscere che cosa sono e a che cosa servono i word processor, conoscere significato e funzione dei principali comandi di Word
- Conoscere significato e funzione dei principali comandi di un foglio di calcolo
- Conoscere come effettuare una presentazione
- Conoscere come sono organizzate le reti di computer
- Word Wide Web e a che cosa servono i browser
- Conoscere Internet;
- Concetto di algoritmo e diagrammi di flusso

## **COMPETENZE:**

Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di **complessità**

## **ABILITÀ / CAPACITÀ:**

- Saper spiegare il principio di funzionamento e la struttura dei principali dispositivi fisici e software
- Riconoscere il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società
- saper la differenza fra segnale analogico e digitale;
- codifica delle immagini;
- Saper porre correttamente un problema e formalizzare la strategia risolutiva
- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali,
- Saper cercare informazioni e comunicare in rete

## **CLASSE SECONDA**

## **CONOSCENZE:**

- concetto di comunicazione e scambio dati
- reti di calcolatori: tipologie e topologie
- protocolli di comunicazione
- Apprende la struttura e i servizi di Internet.
- Conosce il concetto di sistema operativo, le sue funzionalità di base.
- principi alla base dei linguaggi di programmazione
- concetto di algoritmo.
- Sviluppa la capacità di implementare un algoritmo in pseudo-codice o in un particolare linguaggio di programmazione, di cui si introdurrà la sintassi.

## **COMPETENZE:**

Utilizzare le tecniche e le procedure di programmazione per la stesura di semplici algoritmi.

Individuare le strategie risolutive di un problema.

Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi , usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.

Reti di calcolatori;

## **ABILITÀ / CAPACITÀ**

- sapere che cosa è una rete di calcolatori,

- internet e il suo funzionamento;
- Rappresentazione degli algoritmi. Variabili e costanti. Tipi di dati e astrazione: intero, reale, carattere, stringa, booleano. Espressioni e loro valutazione. Istruzioni operative. La programmazione strutturata. Algebra booleana e logica. Costrutti sequenza, selezione, iterazione pre e postcondizionale.

### **LIVELLI MINIMI DI SUFFICIENZA:**

Corrispondono al LIVELLO BASE relativo all'Asse culturale di riferimento (Certificato delle Competenze) la cui legenda è presente nel PTOF

## **5. ARGOMENTI AFFERENTI LE DISCIPLINE DIPARTIMENTALI PROPOSTI PER I PERCORSI PLURIDISCIPLINARI DI EDUCAZIONE CIVICA** *(individuare possibili tematiche di ed.civica da sviluppare e/o approfondire tra classi in parallelo)*

## **6. EVENTUALI PERCORSI DISCIPLINARI COMUNI** *(indicare possibili percorsi didattici da approfondire per classi parallele)* *Eventuali percorsi disciplinari comuni potranno essere programmati nei prossimi incontri di Dipartimento e nei relativi Consigli di Classe*

## **7. ATTIVITÀ DI RECUPERO–SOSTEGNO –APPROFONDIMENTO** *(in orario curricular vanno indicate le attività di recupero e sostegno che il Dipartimento considera più idonee a superare eventuali difficoltà di apprendimento, ma anche quelle che si intendono promuovere per la valorizzazione delle eccellenze.)*

- Si prevede di svolgere attività di recupero anche in orario extracurricolare, ma si precisa che anche durante le ore di lezione si dedicherà particolare attenzione agli studenti in difficoltà.

Modalità curricolari:

- Ripresa degli argomenti con diversa spiegazione per tutta la classe
- Organizzazione di gruppi omogenei/eterogenei per fasce di livello per attività in classe
- Assegno e correzione di esercizi specifici da svolgere autonomamente a casa

Attività extracurricolari:

- Corsi di recupero organizzati dalla scuola
- Cooperative learning *(lavoro collettivo guidato o autonomo)* o Problem solving
- Attività di laboratorio *(esperienza individuale o di gruppo)*
- Utilizzo della piattaforma digitale in modalità sincrona ed asincrona



## **8. METODOLOGIE** *(Indicare quali metodologie e pratiche verranno impiegate)*

### **Metodologie**

- Peer education
- Brainstorming
- Debate
- Didattica breve
- Discussione libera e guidata
- Didattica laboratoriale
- Flippedclassroom
- Cooperative learning
- Circle time
- Tutoring
- Lezione frontale
- Lezione dialogata
- Apprendimento collaborativo in piccoli gruppi
- Apprendimento esperienziale e laboratoriale
- Altro ( specificare).....

### **In particolare, la prassi didattica prevederà:**

- il controllo costante dei materiali utilizzati
- l'utilizzo delle tecnologie digitali
- attività legate all'interesse specifico dell'alunno e/o l'attivazione di percorsi autonomi di approfondimento
- la promozione della conoscenza e dell'utilizzo dei mediatori didattici facilitanti l'apprendimento (schemi, mappe, tabelle, immagini, video, cd didattici, ....)
- l'utilizzo di differenti modalità comunicative per attivare più canali sensoriali
- il controllo in itinere, con domande brevi, dell'avvenuta comprensione nel corso di
- una spiegazione
- l'utilizzo della videoscrittura per la produzione testuale
- la formulazione di richieste operative, in termini quantitativi, adeguate ai tempi e alle personali specificità degli alunni anche in relazione alle specifiche "condizioni di lavoro" a distanza
- la predisposizione di appunti in fotocopie o in file
- l'utilizzo del Monitor Interattivo per proporre in formato digitale le lezioni
- la promozione dell'utilizzo di ausili specifici (libri digitali, sintesi vocale, strumenti di videoscrittura, dizionari digitali, software per mappe concettuali, etc)
- la guida puntuale al riconoscimento dei propri errori e quindi all'autocorrezione
- Altro ( specificare).....

## **9. MEZZI, STRUMENTI, SPAZI** *(Indicare quali strumenti e spazi si prevede di utilizzare)*

### **STRUMENTI -anche digitali-**

- Libri di testo
- Dispense
- Appunti

- Contenuti digitali
- Mappe
- Digital Board
- Computer
- Estensioni di Chrome e componenti aggiuntivi di G-suite
- Free Online Screen Recorder

#### SPAZI:

- Aula
- Biblioteca
- Laboratori multimediali
- Registro Argo con uso bacheca
- Piattaforma G-Workspace

## 10. TIPOLOGIA DI VERIFICHE

**a) VERIFICHE SCRITTE e ORALI** (*Elencare le tipologie di verifica scritta, es. Analisi del testo, Tema, Saggio breve, Esercizi, Test strutturati o semistrutturati, Prova Grafica, Traduzione o altro e tipologie orali es. Interrogazione*)

Risoluzione di problemi

Interrogazione

Esercizi

Test a risposta aperta

Test semistrutturato

**b) VERIFICHE ON LINE** (Indicare le tipologie di verifica relative alla d.a.d.)

Risoluzione di problemi

Test a risposta multipla

Esercizi

Verifiche orali

## 11. MODALITÀ e CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE PROVE DI VERIFICA FORMATIVE E SOMMATIVE.

"La valutazione della dimensione oggettiva delle evidenze empiriche osservabili [...] deve essere in grado di restituire una valutazione complessiva dello studente che apprende". Tale approccio trova attuazione anche nell'adozione da parte dell'Istituto del voto unico anche al primo quadrimestre, scelta che di per sé segnala la volontà di superare modalità di valutazione "parziali", inerenti a singole abilità.

Di conseguenza per le discipline che contemplano prove scritte il Dipartimento decide che nelle materie di sua pertinenza siano effettuate almeno UNA prova scritta per ciascun quadrimestre, con modalità e di tipologia da definirsi a discrezione del docente.

Il Dipartimento decide altresì che ciascun docente potrà mettere in atto -secondo possibilità e necessità, e in coerenza con la propria programmazione e con quella del proprio Consiglio di Classe-, in aggiunta o in sostituzione di quelle "tradizionali" e anche nell'ambito delle verifiche scritte e orali valide ai fini della valutazione sommativa quadrimestrale, un ventaglio di attività di valutazione "ampiabile a piacere", ivi comprese prove che "mescolano" la modalità scritta e quella orale, ad esempio lo sviluppo di lavori autonomi di ricerca e relativa presentazione degli stessi.

Il Dipartimento, inoltre, ripropone e conferma l'utilizzo dell'approccio operativo già adottato dall'Istituto in sede di riprogrammazione (nota M.I. prot.n. 388 del 17/03/2020) e che è già stato comunicato alle famiglie, in base al quale si faceva presente che i docenti potevano "valorizzare e fare sintesi (anche, ad esempio, evidenziando il risultato sommativo di più evidenze di attività sincrone e asincrone) di ogni osservazione sistematica del processo di apprendimento effettuata. Di conseguenza alla formulazione di un giudizio complessivo, e quindi di un voto in sede di valutazione finale, contribuiranno sia i voti attribuiti "in presenza" che tutto quanto emerso dall'osservazione sistematica e continuativa delle attività in presenza e a distanza, come ad esempio l'impegno, la puntualità nelle consegne, lo studio autonomo e personale.

Si sottolinea infine che tutte le modalità di verifica sopra indicate sono pienamente conformi ai criteri di valutazione adottati in ottemperanza alle Linee guida ministeriali e al Piano d'Istituto per riaffermare la centralità dell'alunno nella prassi didattica.

Quanto ai CRITERI DI VALUTAZIONE si precisa che, oltre ai i criteri stabiliti dalla normativa vigente e declinati nel P.T.O.F. (a.s 2021/2022) si potrà tener conto anche del/dei:

- Livello di coinvolgimento nelle attività didattiche (in ordine ad attenzione, puntualità nelle verifiche, serietà e costanza nell'impegno e nella partecipazione)
- Progressi compiuti rispetto al livello di partenza
- Partecipazione ad attività extracurricolari inserite nel P.T.O.F. e/o relative all'ambito disciplinare di riferimento

Inoltre, in base alle Indicazioni della Nota Miur prot. 388 del 17/03/2020, secondo cui:

“[...] La valutazione deve essere costante, garantire trasparenza e tempestività e, ancor più laddove dovesse venir meno la possibilità del confronto in presenza, la **necessità di assicurare feedback continui sulla base dei quali regolare il processo di insegnamento/apprendimento.[...] avendo cura di prendere ad oggetto della valutazione non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo.** La valutazione formativa tiene conto della qualità dei processi attivati, della disponibilità ad apprendere, a lavorare in gruppo, dell'autonomia, della responsabilità personale e sociale e del processo di autovalutazione. In tal modo, **la valutazione della dimensione oggettiva delle evidenze empiriche osservabili è integrata [...] da quella più propriamente formativa** in grado di restituire una valutazione complessiva dello studente che apprende”,

si adottano i seguenti criteri integrativi:

	<b>L' alunno:</b>
<b>CAPACITÀ</b>	<b>effettua analisi, ricerca nuove informazioni in autonomia e in maniera continuativa.</b>
<b>CONOSCENZE</b>	<b>Comunica in maniera chiara e pertinente, ha padronanza dei linguaggi specifici, sviluppa e rielabora i contenuti.</b>
<b>COMPETENZE</b>	<b>Gestisce il tempo e le informazioni, applica contenuti e procedimenti, lavora in modo costruttivo.</b>
<b>IMPEGNO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolge in modo accurato e completo i compiti.</li> <li>- Consegna puntualmente tutti i compiti assegnati.</li> <li>- E' autonomo e originale nello svolgimento di compiti di realtà.</li> </ul>

**12.STRUMENTI DI VALUTAZIONE DELLE PROVE SCRITTE E/O ORALI E/O "MISTE-** Le griglie comuni adottate sono allegate alla presente programmazione.

*(Vanno qui indicati tutti gli strumenti di valutazione che il Dipartimento prevede di utilizzare per le PROVE SCRITTE (GRIGLIE DI VALUTAZIONE e/o altro) e/o gli elementi di valutazione da usarsi/considerarsi per le PROVE ORALI.*

*Le griglie adottate individualmente dal docente saranno invece allegate alla programmazione di classe e/o al piano di lavoro individuale).*

Castellammare di Stabia, \_\_11/10/2024\_\_

**IL COORDINATORE**  
**Prof. Daniele Castaldo**