



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2023/2024

Ambito di: MATEMATICA Professionale
a cura del responsabile di ambito
Prof. Margherita Aceto



L'AMBITO DISCIPLINARE DI MATEMATICA STABILISCE CHE:

1. I docenti prevedono un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto; tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente e della classe.
2. I docenti si propongono di favorire, quando si presenti l'occasione, i collegamenti interdisciplinari.
3. I docenti favoriranno quando possibile la didattica laboratoriale.
4. I docenti concordano nel ritenere che ore singole di matematica siano più utili e consentano di ottenere risultati migliori, in modo particolare nel primo biennio.
5. Secondo quanto indicato dalla C.M. 89 2012, l'ambito disciplinare di Matematica delibera che negli scrutini intermedi di tutte le classi la valutazione dei risultati raggiunti sia formulata mediante: voto unico.
6. In ogni modulo per la descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE, si fa riferimento alle tabelle che precedono la programmazione delle singole classi.
7. Si allegano le griglie di valutazione per le verifiche orali e verifiche orali riadattate per studenti BES e DVA con programma conforme alla classe.
Per la valutazione delle prove scritte saranno allegate in ogni verifica griglie di valutazione con relativa conversione dei punteggi in decimi.
Si allegano le tabelle con i criteri per l'assegnazione delle percentuali del punteggio per ogni quesito della prova scritta, stesse tabelle riadattate per alunni con DSA e tabelle con i criteri di valutazione per studenti DVA che seguono il programma conforme alla classe.

Gli stessi criteri verranno adottati anche per la valutazione di Educazione Civica.

FIRMA DEI DOCENTI:

VANNINI MIRIA
TUFANO FILIPPO



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

a.s. 2023/2024

Ambito disciplinare: MATEMATICA

Ordine di scuola: PROFESSIONALE

Indirizzo: SERVIZI COMMERCIALI WEB

COMMUNITY MANAGER



INDICE

TABELLE DELLE COMPETENZE	Pag. 5
PROGRAMMAZIONE CLASSE 1^	Pag. 14
PROGRAMMAZIONE CLASSE 2^	Pag. 22
PROGRAMMAZIONE CLASSE 3^	Pag. 30
PROGRAMMAZIONE CLASSE 4^	Pag. 36
PROGRAMMAZIONE CLASSE 5^	Pag. 44
GRIGLIE DI VALUTAZIONE	Pag. 53



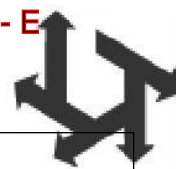
TABELLA COMPETENZE IN USCITA PRIMO BIENNIO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE EDUCAZIONE CIVICA	COMPETENZE ASSE BIENNIO	BIENNIO NUOVI PROFESSIONALI C. INTERMEDIA	NUOVI PROFESSIONALI COMPETENZE IN USCITA
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>		<p>ASSE MATEMATICO</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica/Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni/Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi/Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi 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>12T Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p>	<p>12T : Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi</p>

**DESCRIPTORI:****“LUCIANO BIANCIARDI”**

- Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità.
- Costruire e verificare ipotesi di fronte ad una situazione problematica
- Individuare fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, raccogliere e valutare i dati statistici e i grafici, e comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione
- Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline
- Usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.
- Riconoscere gli enti e le figure e individuarne le relative proprietà

Competenza digitale 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 comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.	Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica		8T Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.	8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento
DESCRIPTORI: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi. • Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. • Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, 				



l'apprendimento e la ricerca

"LUCIANO BIANCIARDI"

- Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali
- Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi

Ed. civica

- Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano
- Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni
- Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca
- Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI

Competenza**imprenditoriale**

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro

10T Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.

10T Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi

DESCRITTORI

- Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione ai processi e alle risorse
- Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile con la consapevolezza delle proprie forze e debolezze
- Valorizzare la creatività, il pensiero strategico, la capacità di risoluzione dei problemi, la riflessione critica in un contesto di innovazione.
- Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità
- Sviluppare spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi.
- Motivare gli altri, valorizzare le loro idee, saper accettare la responsabilità.

Ed. civica

- Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità
- Individuare fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, raccogliere e valutare i dati
- Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline
- Assumere comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo)
- Esercitare una leadership riuscendo a trasmettere la propria idea


TABELLA COMPETENZE IN USCITA SECONDO BIENNIO E ULTIMO ANNO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE COMUNI	COMPETENZE EDUCAZIONE CIVICA	TERZA NUOVI PROFESSIONALI C. INTERMEDIA	QUARTA NUOVI PROFESSIONALI C. INTERMEDIA	QUINTA NUOVI PROFESSIONALI COMPETENZE IN USCITA
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici,</p>	<p>Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative</p>		<p>12T Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati, riferiti a situazioni applicative relative alla filiera di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche</p>	<p>12T Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche</p>	<p>12T Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate</p>



diagrammi) e la disponibilità a farlo.		“LUCIANO BIANCIARDI”			
DESCRIPTORI:					
<ul style="list-style-type: none"> • Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità. • Costruire e verificare ipotesi di fronte ad una situazione problematica • Individuare fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, raccogliere e valutare i dati statistici e i grafici, e comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione • Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline • Usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. • Essere in grado di comprendere ed utilizzare il linguaggio formale specifico della matematica • Saper utilizzare le procedure tipiche del pensiero matematico • Essere in grado di comprendere ed utilizzare i contenuti fondamentali delle teorie che sono alla base della descrizione matematica della realtà 					
Competenza digitale 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 comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione, la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze	Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche in riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete	Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica	8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici e anche in situazioni di lavoro relative all'area professionale di riferimento.	8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale	8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale anche nella prospettiva dell'apprendimento permanente.



relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.		“LUCIANO BIANCIARDI”			
--	--	----------------------	--	--	--

DESCRIPTORI

- È consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano
- Sa utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni
- È consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca
- Si rende conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI
- Sa cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni

Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.		Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.	10T Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi, per l'analisi di semplici casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento.	10T Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi per la soluzione di casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento anche utilizzando documentazione tecnica e tecniche elementari di analisi statistica e matematica.	10T Utilizzare concetti e modelli relativi all'organizzazione aziendale, alla produzione di beni e servizi e all'evoluzione del mercato del lavoro per affrontare casi pratici relativi all'area professionale di riferimento.
---	--	---	--	---	---

DESCRIPTORI

- Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione ai processi e alle risorse



- Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile con la consapevolezza delle proprie forze e debolezze
- Valorizzare la creatività, il pensiero strategico, la capacità di risoluzione dei problemi, la riflessione critica in un contesto di innovazione.
- Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità
- Sviluppare spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi.
- Motivare gli altri, valorizzare le loro idee, saper accettare la responsabilità.

Ed. civica

- Riconoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile con la consapevolezza delle proprie forze e debolezze
- Valorizzare la creatività, il pensiero strategico, la capacità di risoluzione dei problemi, la riflessione critica in un contesto di innovazione.
- Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità
- Sviluppare spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi.
- Motivare gli altri, valorizzare le loro idee e saper accettare la responsabilità

COMPETENZE INDIRIZZO PROFILO NUOVI SERVIZI COMMERCIALI	COMPETENZE INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI INTERMEDIE BIENNIO	COMPETENZE INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI INTERMEDIE TERZA	COMPETENZE INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI INTERMEDIE QUARTA	COMPETENZE INDIRIZZO SERVIZI COMMERCIALI INTERMEDIE QUINTA
1I - Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.	1I -Distinguere il sistema azienda negli elementi principali. Riconoscere i vari modelli organizzativi anche dalla loro rappresentazione grafica. Saper applicare gli strumenti del calcolo computistico in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate.			
2I - Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi				2I - Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi



informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.	"LUCIANO BIANCIARDI"			informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici e commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.
<p>5I - Collaborare alla realizzazione di azioni di marketing strategico ed operativo, all'analisi dei mercati, alla valutazione di campagne informative, pubblicitarie e promozionali del brand aziendale adeguate alla mission e alla policy aziendale, avvalendosi dei linguaggi più innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione.</p>			<p>5I - Partecipare alla realizzazione di azioni di marketing strategico e operativo per la stesura di un piano di promozione di un brand, adattandolo alla realtà aziendale e al settore produttivo di riferimento.</p>	
<p>7I - Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali.</p>		<p>7I - Operare la scelta degli adeguati strumenti di calcolo finanziario in un numero limitato di situazioni diversificate.</p>	<p>7I - Individuare le soluzioni finanziarie adeguate a specifiche esigenze aziendali.</p>	<p>7I - Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macrofenomeni economici nazionali e internazionali</p>



PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE a.s. 2023/2024

DISCIPLINA: MATEMATICA

INDIRIZZO NUOVI PROFESSIONALI

SERVIZI COMMERCIALI WEB COMMUNITY MANAGER

CLASSE PRIMA NUOVI PROFESSIONALI

UDA 1 / I classe prima


“INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”

Competenza n. 1 di indirizzo - Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.

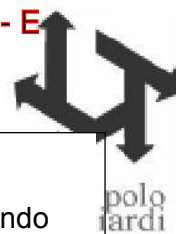
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Distinguere il sistema azienda negli elementi principali. Riconoscere i vari modelli organizzativi anche dalla loro rappresentazione grafica. Saper applicare gli strumenti del calcolo computistico in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - TIC ● Asse Matematico: Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 1 T / classe prima Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali.</p> <p>Competenza Intermedia Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse Storico Sociale: Diritto ed Economia ● Asse scientifico, tecnologico: Scienze Integrate
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA' Eseguire semplici operazioni utilizzando il calcolo computistico (rapporti, proporzioni, riparti, calcolo percentuale) in sequenze diversificate con una gamma definita di variabili di contesto.</p>



“LUCIANO BIANCIARDI”	
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Rapporti, proporzioni, riparti, calcolo percentuale. CONTENUTI Rapporti e proporzioni. Proprietà delle proporzioni. Calcolo del termine incognito. Percentuali. Calcolo percentuale.
TEMPI	Dicembre / gennaio: n. ore 12
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali Prova pluridisciplinare: Tecniche professionali + le altre discipline dell'UDA
CRITERI DI VALUTAZIONE	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare. Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.

UDA 12 / T classe prima
“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTÀ”

Competenza n. 12 trasversale - Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi

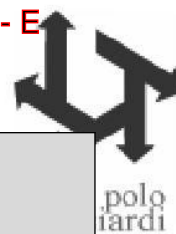


COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse storico-sociale: Storia e Geografia
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e usare correttamente diverse rappresentazioni dei numeri ● Utilizzare in modo consapevole strumenti di calcolo automatico ● Operare con i numeri interi e razionali e valutare l'ordine di grandezza dei risultati. ● Utilizzare in modo consapevole le procedure di calcolo e il concetto di approssimazione. ● Risolvere equazioni di primo grado anche graficamente. ● Rappresentare graficamente distribuzioni di frequenze ● Calcolare, utilizzare e interpretare valori medi e misure di variabilità per caratteri quantitativi.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli insiemi numerici N, Z, Q, R: rappresentazioni, operazioni, ordinamento. • Espressioni algebriche: polinomi, operazioni. • Equazioni di primo grado. • Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio • Il piano euclideo: relazioni tra rette; congruenza di figure, poligoni e loro proprietà. • Linguaggio naturale e linguaggio simbolico (linguaggio degli insiemi, dell'algebra elementare, delle funzioni, della logica matematica). • Statistica descrittiva: distribuzione delle frequenze a seconda del tipo di carattere e principali rappresentazioni grafiche • Indicatori di tendenza centrale: media, mediana, moda • Indicatori di dispersione: deviazione standard, varianza <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insieme N dei numeri naturali: le quattro operazioni e le loro proprietà; multipli e divisori di un numero; numeri primi; le potenze e le loro proprietà; espressioni; MCD e mcm.



	<ul style="list-style-type: none"> • L'insieme Z dei numeri interi; operazioni, espressioni, rappresentazione e ordinamento sulla retta. • L'insieme Q dei numeri razionali: le frazioni; frazioni equivalenti e proprietà invariante; dalle frazioni ai numeri razionali; ordinamento ed operazioni; potenze ad esponente intero negativo. Le frazioni e le proporzioni. I numeri razionali e i numeri decimali. Il calcolo approssimato. Notazione scientifica ed ordine di grandezza. • Il significato dei simboli utilizzati nella teoria degli insiemi. Le operazioni fra insiemi e le loro proprietà. Le relazioni binarie e le loro rappresentazioni. Le relazioni definite in un insieme e le loro proprietà. Le funzioni. • Il calcolo letterale: operazioni con monomi e polinomi; prodotti notevoli. • La geometria euclidea: enti fondamentali e postulati; semirette, segmenti, angoli; congruenza di figure; i triangoli; criteri di congruenza; rette perpendicolari e rette parallele; i poligoni. • Dati statistici; rappresentazione grafica dei dati; frequenza assoluta, relativa, percentuale; indici di posizione centrale; indici di variabilità. • Le equazioni. Le equazioni equivalenti e i principi di equivalenza. Equazioni di primo grado e problemi.
TEMPI	Ottobre / maggio: n. ore 90
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA N.7 / I classe prima


“RICERCA SOLUZIONI FINANZIARIE E ASSICURATIVE”

Competenza n. 7 di indirizzo - Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Comprendere le funzioni del sistema bancario. Risolvere semplici problemi finanziari sotto supervisione, in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate</p> <p>● Asse scientifico tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 10 / T classe prima Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.</p> <p>Competenza Intermedia Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.</p> <p>Competenza educazione civica Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro</p> <p>● Asse matematico: Matematica</p> <p>● Asse scientifico-tecnologico: TIC</p> <p>● Asse storico- sociale: Diritto ed Economia</p>
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper riconoscere il linguaggio matematico nei processi produttivi ● Saper costruire semplici modelli matematici in economia



STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Metodologie e strumenti per il calcolo finanziario CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • L'interesse e lo sconto. • Il concetto di funzione. • Il piano cartesiano e il grafico di una funzione. Le funzioni numeriche (lineari, quadratiche, di proporzionalità diretta e inversa). • Applicazione della matematica ai principi di base dell'economia (equazioni di primo grado; formule dirette e formule inverse).
TEMPI	Marzo / aprile: n. ore 22
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problemsolving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Roleplaying ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flippedclassroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>



UDA N. 2 / I classe prima

"SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI"

Competenza n. 2 di indirizzo - Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.

COMPETENZA INTERMEDIA

Utilizzare gli strumenti informatici e i software di base per compiti assegnati secondo criteri prestabiliti, con un numero limitato di situazioni diversificate. Riconoscere le problematiche legate alle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza dei dati in un numero limitato di situazioni, sotto supervisione, in un contesto strutturato.

- **Asse scientifico-tecnologico e professionale:** TIC
- **Asse dei linguaggi:** Inglese, Francese

COMPETENZE CORRELATE**Competenza 5 / T classe prima**

Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.

Competenza Intermedia

Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni

- **Asse dei linguaggi :** Inglese, Francese



	<p>Competenza 8 / T classe prima Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico-tecnologico: TIC ● Asse Matematico: Matematica
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Algoritmi e loro risoluzione CONTENUTI Le strutture algoritmiche. Diagrammi di flusso. Formalizzazione di problemi tramite algoritmi. Cenni al linguaggio di programmazione Scratch
TEMPI	Febbraio: n. ore 8
METODOLOGIA	Cooperative learning Problem solving Studio di casi tratti dalla realtà operativa Role playing Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici Web quest Flipped classroom Group work



MODALITÀ' DI VERIFICA	<p style="text-align: center;">“LUCIANO BIANCIARDI”</p> <ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: TIC + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

CLASSE SECONDA NUOVI PROFESSIONALI

UDA 1 / I classe seconda

“INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”

Competenza n. 1 di indirizzo - Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.

COMPETENZA INTERMEDIA

Distinguere il sistema azienda negli elementi principali. Riconoscere i vari modelli organizzativi anche dalla loro rappresentazione grafica. Saper applicare gli strumenti del calcolo computistico in un contesto strutturato, con un numero limitato di situazioni diversificate.

- **Asse scientifico, tecnologico e professionale:**
Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali - TIC
- **Asse Matematico:** Matematica



COMPETENZE CORRELATE	Competenza 1 T / classe seconda Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali. Competenza Intermedia Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale
	Competenza educazione civica Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale. <ul style="list-style-type: none"> ● Asse Storico Sociale: Diritto ed Economia, Storia ● Asse scientifico, tecnologico: Scienze Integrate
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' Eseguire semplici operazioni utilizzando il calcolo computistico
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Analisi di grafici e tabelle CONTENUTI Il calcolo percentuale. Costruzione e analisi di grafici e tabelle. Interpretazione di un grafico statistico.
TEMPI	Novembre: n. ore 10



METODOLOGIA	"LUCIANO BIANCIARDI"
	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Role playing • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom • Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta (con particolare riferimento alla tipologia delle prove INVALSI) • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA N. 2 / I classe seconda

"I SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI"

Competenza n. 2 di indirizzo - Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.



COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare gli strumenti informatici e i software di base per compiti assegnati secondo criteri prestabiliti, con un numero limitato di situazioni diversificate. Riconoscere le problematiche legate alle norme sulla privacy, sulla sicurezza e riservatezza dei dati in un numero limitato di situazioni, sotto supervisione, in un contesto strutturato.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico-tecnologico e professionale : TIC ● Asse dei linguaggi: Inglese, Francese
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 5 / T classe seconda Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse dei linguaggi: Inglese, Francese <p>Competenza 8 / T classe seconda Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento.</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare i principali dispositivi individuali e servizi di rete nell'ambito della vita quotidiana e in contesti di studio circoscritti rispettando le norme in materia di sicurezza e privacy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico-tecnologico: TIC ● Asse matematico: Matematica <p>Competenza 10 / T classe seconda Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi.</p> <p>Competenza Intermedia Riconoscere le principali funzioni e processi di un'organizzazione e i principi di base dell'economia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse storico-sociale: Diritto ed Economia - Storia e Geografia

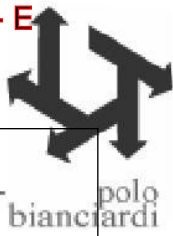


“LUCIANO BIANCIARDI”	
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Algoritmi e loro risoluzione CONTENUTI Le strutture algoritmiche. Diagrammi di flusso. Formalizzazione di problemi tramite algoritmi. Il linguaggio di programmazione Scratch
TEMPI	Dicembre / gennaio: n. ore 10
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work



“LUCIANO BIANCIARDI”	
MODALITÀ DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta (con particolare riferimento alla tipologia delle prove INVALSI) ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● testi digitali ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: TIC + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 12 / T classe seconda	
“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTÀ”	
<p>Competenza n. 12 trasversale - Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse storico-sociale: Storia e Geografia
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE ASSI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria / ASSE MATEMATICO • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Imprenditoriale • Digitale



“LUCIANO BIANCIARDI”	
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere equazioni, disequazioni e sistemi anche graficamente. ● Conoscere e usare misure di grandezze geometriche: perimetro, area e volume delle principali figure geometriche del piano e dello spazio. ● Porre, analizzare e risolvere problemi con l'uso di funzioni, di equazioni e sistemi di equazioni anche per via grafica. ● Riconoscere caratteri qualitativi, quantitativi, discreti e continui. ● Discutere e confrontare diverse interpretazioni di fatti e fenomeni storici, sociali ed economici anche in riferimento alla realtà contemporanea. ● Collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento.



STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE "LUCIANO BIANCIARDI"
	<ul style="list-style-type: none"> ● Equazioni e disequazioni di primo e secondo grado. ● Sistemi di equazioni e disequazioni. ● Nozioni fondamentali di geometria del piano e dello spazio. ● Circonferenza e cerchio. ● Le isometrie nel piano. ● Misure di grandezza: grandezze incommensurabili: perimetro e area dei poligoni regolari. ● Teoremi di Euclide e di Pitagora. ● Probabilità e frequenza. ● Distribuzioni di probabilità e concetto di variabile aleatoria discreta. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le disuguaglianze numeriche. Disequazioni equivalenti e i principi di equivalenza. Disequazioni sempre verificate e disequazioni impossibili. Sistemi di disequazioni. ● I sistemi di equazioni lineari. Riconoscimento di sistemi determinati, indeterminati ed impossibili. ● L'insieme R e le sue caratteristiche. Definizione di radice n-esima di un numero. Radicali quadratici. Operazioni con radicali quadratici. Razionalizzazione del denominatore di una frazione. Potenze con esponente razionale. ● La circonferenza e il cerchio. Equivalenza delle superfici piane. Teoremi di Euclide e di Pitagora. Perimetri, aree e volumi di figure del piano e dello spazio. Le principali trasformazioni geometriche: traslazioni, rotazioni, simmetrie e similitudini. ● Definizione classica di probabilità. Significato dei principali termini relativi al calcolo delle probabilità. Definizione frequentistica di probabilità. ● Forma normale di un'equazione di secondo grado. Equazioni di secondo grado incomplete e complete. Formula risolutiva di un'equazione di secondo grado.
TEMPI	Ottobre/maggio: n. ore 112



“LUCIANO BIANCIARDI”	
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta (con particolare riferimento alla tipologia delle prove INVALSI) ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

CLASSE TERZA NUOVI PROFESSIONALI

UDA 12 / T classe terza

“LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA'”

Competenza n. 12 trasversale – Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.

olo
rdi

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati, riferiti a situazioni applicative relative alla filiera di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> ● Risolvere equazioni, disequazioni e sistemi anche graficamente. ● Rappresentare (anche utilizzando strumenti informatici) in un piano cartesiano funzioni lineari e paraboliche. ● Porre, analizzare e risolvere problemi con l'uso di funzioni, di equazioni e sistemi di equazioni anche per via grafica. ● Riconoscere e descrivere semplici relazioni tra grandezze in situazioni reali utilizzando un modello lineare o quadratico. ● Saper costruire e leggere la linea del tempo
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> ● Il metodo delle coordinate: il piano cartesiano. ● Interpretazione geometrica dei sistemi di equazioni e disequazioni lineari in due incognite. ● Le funzioni e la loro rappresentazione (numerica, funzionale, grafica) ● Sistemi di equazioni e disequazioni
	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> ● Il piano cartesiano. ● Lunghezza e punto medio di un segmento. ● Definizione di funzione. ● Funzioni iniettive, suriettive e biiettive. ● Grafico di una funzione.



	<p>● La funzione lineare.</p> <p>● Coefficiente angolare.</p> <p>● Punto di intersezione di due rette.</p> <p>● Parallelismo e perpendicolarità.</p> <p>● Distanza di un punto da una retta.</p> <p>● Fasci di rette.</p> <p>● La funzione quadratica.</p> <p>● La parabola come luogo geometrico.</p> <p>● Retta e parabola.</p> <p>● Risoluzione grafica di una disequazione di secondo grado.</p> <p>● Intervalli di numeri reali.</p> <p>● Equazioni di grado superiore al secondo risolubili mediante scomposizione.</p> <p>● Scomposizione mediante la regola di Ruffini.</p> <p>● Equazioni binomie e trinomie.</p> <p>● Disequazioni fratte.</p> <p>● Sistemi di disequazioni.</p> <p>● Disequazioni di grado superiore al secondo risolubili mediante scomposizioni.</p>
TEMPI	Da ottobre a maggio: n. ore 87
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale anche con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work



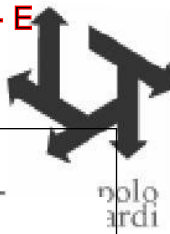
“LUCIANO BIANCIARDI”	
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 3 / I classe terza

“COLLABORARE ALLE ATTIVITÀ DI GESTIONE”

Competenza n. 3 di indirizzo - Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Redigere semplici rappresentazioni di attività aziendali programmate in un contesto mutevole. Redigere rendicontazioni di semplici attività aziendali. Adottare semplici strumenti di comunicazione e promozione aziendale</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali, Tecniche di comunicazione</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 8 T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio di ricerca e approfondimento</p> <p>Competenza Intermedia Utilizzare le reti e gli strumenti informatici anche in situazioni di lavoro relative all'area professionale di riferimento</p>



"LUCIANO BIANCIARDI"

Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica
Asse matematico: Matematica

COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' Applicare le tecnologie informatiche di base per svolgere compiti semplici in sequenze diversificate, all'interno di una gamma definita di variabili di contesto.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Software di matematica dinamica (Geogebra) CONTENUTI Utilizzo di software di matematica dinamica per la rappresentazione grafica di problemi di scelta.
TEMPI	Marzo: n. ore 4
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA
CRITERI DI	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise



VALUTAZIONE	<p style="text-align: center;">“LUCIANO BIANCIARDI” nell’ambito disciplinare.</p> <hr/> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>
--------------------	--

UDA 7 / I classe terza

“COLLABORARE NELLA RICERCA DI SOLUZIONI FINANZIARIE”

Competenza n. 7 di indirizzo - Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Operare la scelta degli adeguati strumenti di calcolo finanziario in un numero limitato di situazioni diversificate.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali ● Asse matematico: Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 1 T / classe terza Agire in riferimento ad un sistema di valori, coerenti con i principi della Costituzione, in base ai quali essere in grado di valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali, sociali e professionali</p> <p>Competenza Intermedia Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti in situazioni sociali e professionali strutturate che possono richiedere un adattamento del proprio operato nel rispetto di regole condivise</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse storico sociale ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto e Economia
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA' Utilizzare gli strumenti per il calcolo finanziario adattandoli alle diverse esigenze aziendali in un contesto mutevole.</p>



STRUTTURA DI	CONOSCENZE
APPRENDIMENTO	Metodologie e strumenti per il calcolo finanziario CONTENUTI Elementi di Matematica finanziaria: la legge dell'interesse semplice e il suo grafico; la legge di capitalizzazione semplice.
TEMPI	Aprile / Maggio: n. ore 8
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove pratiche ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>



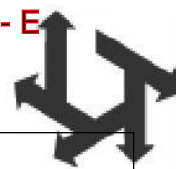
CLASSE QUARTA NUOVI PROFESSIONALI

UDA 3 / I classe QUARTA

"COLLABORARE ALLE ATTIVITA' DI GESTIONE"

Competenza n. 3 di indirizzo. Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Condurre la Break even analysis in un contesto strutturato con situazioni mutevoli. Analizzare e interpretare una situazione contabile. Collaborare nella programmazione dei processi logistici aziendali.</p> <p>● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali, Informatica</p>
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 8 T / classe quarta - Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p> <p>Competenza intermedia Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale.</p> <p>● Asse matematico: Matematica</p> <p>● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica</p>
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità



Descrizione di cosa	ABILITA' "LUCIANO BIANCIARDI"
l'alunno deve SAPER FARE	8T - Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Algoritmi e loro risoluzione CONTENUTI Diagrammi di flusso ed algoritmi. Procedura per il calcolo del Break Even Point.
TEMPI	Marzo: n. ore 6
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • test a risposta multipla e/o aperta • esercitazioni e simulazioni • analisi di caso / testi • varie tipologie testuali • interazioni docente/discente • prove pratiche • produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche professionali + le altre discipline dell'Uda</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare. Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.



UDA 5 / I classe QUARTA

“SOCIAL MEDIA E MISSION AZIENDA”

Competenza n. 5 di indirizzo. Collaborare alla realizzazione di azioni di marketing strategico ed operativo. All'analisi dei mercati, alla valutazione di campagne informative, pubblicitarie, e promozionali del brand aziendale adeguate alla mission e alla policy aziendale, avvalendosi dei linguaggi innovativi e anche degli aspetti visivi della comunicazione.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Partecipare alla realizzazione di azioni di marketing strategico e operativo per la stesura di un piano di promozione di un brand, adattandolo alla realtà aziendale e al settore produttivo di riferimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche della comunicazione, Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali ● Asse dei linguaggi: Inglese, Italiano ● Asse matematico: Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 7 T / classe quarta - Individuare e utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>Competenza intermedia Utilizzare strumenti di comunicazione visiva e multimediale per produrre documenti complessi, scegliendo le strategie comunicative più efficaci rispetto ai diversi contesti inerenti alla sfera sociale e all'ambito professionale di appartenenza, sia in italiano sia in lingua straniera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse dei linguaggi: Inglese, Italiano ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche della comunicazione, Informatica
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità

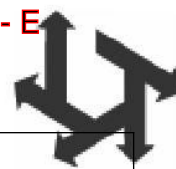


Descrizione di cosa	ABILITA' "LUCIANO BIANCIARDI"
l'alunno deve SAPER FARE	5 I - Realizzare indagini di mercato con semplici strumenti statistici.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE Elementi di statistica. CONTENUTI Indagini statistiche Tabelle e grafici
TEMPI	Aprile: n. ore 4
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove orali ● produzione di lavori digitali ● laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche della comunicazione + le altre discipline dell'UDA (compito della realtà)</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>


“COLLABORARE NELLA RICERCA DI SOLUZIONI FINANZIARIE”

Competenza n. 7 di indirizzo. Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macrofenomeni economici nazionali e internazionali.

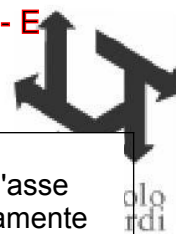
COMPETENZA INTERMEDIA	Individuare le soluzioni finanziarie adeguate a specifiche esigenze aziendali. <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali, Diritto ed Economia, ● Asse matematico Matematica
COMPETENZE CORRELATE	<p>Competenza 10 T / classe quarta - Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi</p> <p>Competenza intermedia Applicare i concetti fondamentali relativi all'organizzazione aziendale e alla produzione di beni e servizi per la soluzione di casi aziendali relativi al settore professionale di riferimento anche utilizzando documentazione tecnica e tecniche elementari di analisi statistica e matematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto, Tecniche della comunicazione
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>ABILITA'</p> <p>Individuare le caratteristiche principali del sistema finanziario.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE Elementi e caratteristiche delle diverse forme di finanziamento</p> <p>CONTENUTI Piano di ammortamento finanziario di un prestito obbligazionario</p>



TEMPI	Gennaio: n. ore 6
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ● Cooperative learning ● Problem solving ● Studio di casi tratti dalla realtà operativa ● Role playing ● Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici ● Web quest ● Flipped classroom ● Group work
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> ● test a risposta multipla e/o aperta ● esercitazioni e simulazioni ● analisi di caso / testi ● varie tipologie testuali ● interazioni docente/discente ● prove orali ● produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 12 / T classe QUARTA
"LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTA'"

Competenza n. 12 trasversale. Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.



COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Risolvere equazioni, disequazioni e sistemi anche graficamente. • Rappresentare (anche utilizzando strumenti informatici) in un piano cartesiano funzioni lineari, paraboliche, razionali, periodiche. • Riconoscere e descrivere semplici relazioni tra grandezze in situazioni reali utilizzando un modello lineare, quadratico, periodico. • Determinare, anche con l'utilizzo di strumenti informatici, il numero di permutazioni, disposizioni, combinazioni in un insieme, distinguendo le relative situazioni applicative.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni e la loro rappresentazione (numerico, funzionale, grafica) • Funzioni reali, razionali, paraboliche, parametriche e trigonometriche: caratteristiche e parametri significativi. • Concetto di permutazione, disposizione e combinazione. Calcolo di permutazioni, disposizioni e combinazioni.



“LUCIANO BIANCIARDI”

CONTENUTI

- Le funzioni reali di variabile reale
Il dominio di una funzione
La classificazione delle funzioni
Funzioni iniettive, suriettive e biiettive
Funzioni pari e funzioni dispari
Funzioni crescenti, decrescenti e monotone
Funzioni periodiche
- Le potenze con esponente reale
La funzione esponenziale
Le equazioni esponenziali
Le disequazioni esponenziali
- La definizione di logaritmo
La funzione logaritmica
Le equazioni logaritmiche
Le disequazioni logaritmiche
- La misura degli angoli in gradi e in radianti
Gli angoli orientati e la circonferenza goniometrica
Seno e coseno
Le variazioni delle funzioni seno e coseno e i loro grafici
Il periodo delle funzioni seno e coseno
La prima relazione fondamentale
La tangente
Le variazioni della funzione tangente e il suo grafico
Il periodo della funzione tangente
La seconda relazione fondamentale
- Il calcolo combinatorio
Disposizioni semplici e con ripetizione.
Permutazioni semplici e con ripetizione.
Combinazioni semplici e con ripetizione.
Fattoriale di un numero.
Coefficiente binomiale.

TEMPI

Settembre/maggio: ore 83

METODOLOGIA

- Cooperative learning
- Problem solving
- Studio di casi tratti dalla realtà operativa
- Role playing
- Didattica laboratoriale con l'utilizzo di software specifici
- Web quest
- Flipped classroom
- Group work



“LUCIANO BIANCIARDI”	
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali <p>Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

CLASSE QUINTA NUOVI PROFESSIONALI

UDA 1 / I classe QUINTA

“INTERAGIRE NEI SISTEMI AZIENDALI”

Competenza n. 1I - Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Interagire nei sistemi aziendali riconoscendone i diversi modelli organizzativi, le diverse forme giuridiche con cui viene svolta l'attività e le modalità di trasmissione dei flussi informativi, collaborando alla stesura di documenti aziendali di rilevanza interna ed esterna e all'esecuzione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali , Diritto ed economia
COMPETENZE CORRELATE	<p>10T Comprendere e utilizzare i principali concetti relativi all'economia, all'organizzazione, allo svolgimento dei processi produttivi e dei servizi</p> <p>Competenza intermedia Utilizzare concetti e modelli relativi all'organizzazione aziendale, alla produzione di beni e servizi e all'evoluzione del mercato del lavoro per affrontare casi pratici relativi all'area professionale di riferimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed economia



“LUCIANO BIANCIARDI”	
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> ● Digitale ● Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	Applicare i principi civilistici e fiscali per la determinazione dei risultati periodici di rilevanza interna ed esterna. Applicare le principali imposte. Collaborare alla gestione degli adempimenti civilistici e fiscali ricorrenti, in un contesto di difficoltà crescente suscettibile di modifiche normative.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE 10 T - Ricerca operativa. Semplici modelli matematici. CONTENUTI Le fasi della Ricerca Operativa. Modelli matematici: applicazione delle funzioni alla risoluzione di problemi economici (uso della retta e della parabola). Problemi di ottimizzazione.
TEMPI	Dicembre: 6 ore
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali + le altre discipline dell'UDA (compito di realtà).</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>



UDA 2 / I classe QUINTA	
SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI	
<p>Competenza 2I Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici o commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza.</p>	
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Curare l'applicazione, l'adattamento e l'implementazione dei sistemi informativi aziendali, contribuendo a semplici personalizzazioni degli applicativi informatici e degli spazi di archiviazione aziendale, a supporto dei processi amministrativi, logistici e commerciali, tenendo conto delle norme, degli strumenti e dei processi che garantiscono il trattamento dei dati e la loro protezione in condizioni di sicurezza e riservatezza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico-tecnologico e professionale: Informatica
COMPETENZE CORRELATE	<p>11T Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio</p> <p>Competenza intermedia Padroneggiare, in autonomia, l'uso di strumenti tecnologici con particolare attenzione alla sicurezza e alla tutela della salute nei luoghi di vita e di lavoro, alla tutela della persona, dell'ambiente e del territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica ● Scienze Motorie
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>Utilizzare responsabilmente le tecnologie informatiche a supporto della gestione digitale dei processi di amministrazione, logistici, commerciali e di comunicazione aziendali, anche attraverso adattamenti, riformulazioni e rielaborazioni di metodi, prassi e protocolli.</p> <p>Utilizzare Internet consapevolmente in riferimento alle reti di computer e ai protocolli di rete.</p> <p>Utilizzare i linguaggi informatici per la personalizzazione dei software</p>

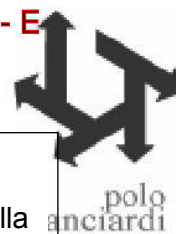


	applicativi e del web, in un contesto a difficoltà crescente.
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE 2 I - Analisi di dati aziendali e di settore. CONTENUTI I dati aziendali e la loro analisi Interpretazione di grafici di dati aziendali
TEMPI	Gennaio: 4 ore
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Informatica + le altre discipline dell'UDA (compito di realtà).</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 3 / I classe QUINTA

“ COLLABORARE ALLE ATTIVITÀ DI GESTIONE ”

Competenza n. 3I - Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali.



COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Collaborare alle attività di pianificazione, programmazione, rendicontazione, rappresentazione e comunicazione dei risultati della gestione, contribuendo alla valutazione dell'impatto economico e finanziario dei processi gestionali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asse scientifico, tecnologico e professionale: Tecniche Professionali Servizi Commerciali, Diritto ed economia
COMPETENZE CORRELATE	<p>8T Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento</p> <p>Competenza intermedia</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in modalità avanzata in situazioni di lavoro relative al settore di riferimento, adeguando i propri comportamenti al contesto organizzativo e professionale anche nella prospettiva dell'apprendimento permanente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed economia, Informatica
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>Collaborare alla redazione del business plan. Collaborare alla redazione del budget. Applicare procedure e istruzioni operative di reporting.</p> <p>Interpretare letteralmente i documenti per la rappresentazione e la comunicazione dei risultati della gestione. Applicare la normativa nazionale e comunitaria per la valutazione di elementi aziendali e la redazione di strumenti di rendicontazione e rappresentazione dei risultati aziendali oggetto di comunicazione facoltativa e obbligatoria</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per analizzare e risolvere problemi di natura economica.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE</p> <p>8 T - Le principali funzioni dell'economia e i loro grafici costruiti anche con l'uso di strumenti informatici.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Le principali funzioni economiche in una variabile: funzione della domanda, funzione dell'offerta, funzione del costo, funzione del ricavo, funzione del profitto. Rappresentazioni grafiche delle funzioni economiche anche con strumenti informatici.</p>



"LUCIANO BIANCIARDI"	
TEMPI	Febbraio: 6 ore
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali + le altre discipline dell'UDA (compito di realtà).</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>

UDA 7/I classe QUINTA

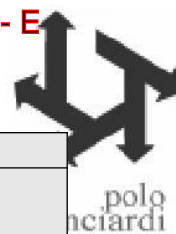
" COLLABORARE NELLA RICERCA DI SOLUZIONI FINANZIARIE "

Competenza n. 7I Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macro-fenomeni economici nazionali e internazionali.

COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Collaborare nella ricerca di soluzioni finanziarie e assicurative adeguate ed economicamente vantaggiose, tenendo conto delle dinamiche dei mercati di riferimento e dei macrofenomeni economici nazionali e internazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Diritto ed economia , Tecniche Professionali dei servizi commerciali
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale



PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>Scegliere tra diverse forme di investimento in funzione del rapporto tra rischio e rendimento. Orientarsi nella scelta dei prodotti assicurativi sia come forme di investimento, sia come strumenti di protezione previdenziale. Riconoscere le dinamiche dei mercati di riferimento nazionali e internazionali.</p> <p>Saper riconoscere il linguaggio matematico nei processi produttivi</p> <p>Saper costruire semplici modelli matematici in economia.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE 7I - Le assicurazioni</p> <p>CONTENUTI Elementi di base di matematica attuariale. Il calcolo del premio nelle assicurazioni.</p>
TEMPI	Aprile: 8 ore
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali + le altre discipline dell'UDA (compito di realtà).</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>


LA MATEMATICA PER COMPRENDERE LA REALTÀ'

Competenza n. 12T Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi.

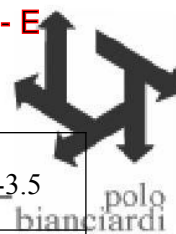
COMPETENZA INTERMEDIA	<p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Asse matematico: Matematica ● Asse scientifico, tecnologico e professionale: Informatica
COMPETENZA CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE COMPETENZE COMUNI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZA DI EDUCAZIONE CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale • Imprenditorialità
Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE	<p>Utilizzare in modo flessibile i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi non completamente strutturati, riferiti a situazioni applicative relative al settore di riferimento, individuando strategie risolutive ottimali, anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche avanzate.</p>
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	<p>CONOSCENZE Le funzioni e le loro proprietà. Analisi del grafico di una funzione. Concetto di limite di una funzione. Concetto di derivata di una funzione. Studio e grafico di una funzione. Concetto di integrale indefinito e definito di una funzione.</p> <p>CONTENUTI Definizione di funzione. Dominio di una funzione. Funzioni reali di variabile reale. Classificazione delle funzioni. Grafici notevoli di funzioni elementari. Intersezioni con gli assi cartesiani e studio del segno di semplici funzioni razionali (interi e fratte), di semplici funzioni irrazionali contenenti un solo radicale e di funzioni trascendenti (di tipo esponenziale e logaritmico). Concetto intuitivo con eventuale definizione di limite finito e infinito per x che tende ad un valore finito o ad infinito e rispettivo significato geometrico (asintoti verticali e orizzontali di una funzione). Limite destro e limite sinistro. Funzione continua in un punto. Semplici esempi di funzioni non continue. Calcolo di limiti.</p>



	<p>Rapporto incrementale e suo significato geometrico. Derivata di una funzione in un punto e suo significato geometrico. Derivate di alcune funzioni elementari e regole di derivazione. Equazione della retta tangente a una curva in un suo punto. Funzioni crescenti e decrescenti. Punti di massimo e minimo relativi e assoluti, flessi. Studio di semplici funzioni razionali (interi e fratte), di semplici funzioni irrazionali (contenenti un solo radicale) ed eventualmente di semplici funzioni trascendenti (di tipo logaritmico ed esponenziale) L'integrale indefinito e le sue proprietà. Integrali indefiniti immediati. L'integrale definito e il calcolo delle aree (cenni).</p>
TEMPI	Settembre / Maggio: 75 ore
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperative learning • Problem solving • Studio di casi tratti dalla realtà operativa • Roleplaying • Didattica laboratoriale • Web quest • Flipped classroom
MODALITÀ' DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Test a risposta multipla e/o aperta • Esercitazioni e simulazioni • Analisi di caso / testi • Varie tipologie testuali • Interazioni docente/discente • Prove orali • Produzione di lavori digitali • Laboratori <p>Prova pluridisciplinare: Matematica + le altre discipline dell'UDA (compito di realtà)</p>
CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per i criteri di valutazione si deve fare riferimento alle griglie condivise nell'ambito disciplinare.</p> <p>Si rimanda alla rubrica di prestazione allegata al compito autentico per la Prova pluridisciplinare.</p>


GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE - BIENNIO

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in semplici esercizi.	1
	Frammentarie e/o confuse. Ha capito solo in parte le richieste della domanda e risponde presentando contenuti decisamente confusi o molto ridotti. Incontra difficoltà nell'uso di regole e tecniche anche in contesti semplici.	1.5-2
	Conosce i contenuti superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette errori in semplici esercizi.	2.5-3
	Essenziali, comprensione globale. Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in semplici esercizi.	3.5
	Complete, comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con piena pertinenza alle richieste. Applica le conoscenze e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi più articolati.	4.5
	L'alunno è in grado di individuare i concetti chiave, valutare la validità dei risultati e l'efficacia delle strategie risolutive. Applica le conoscenze acquisite con precisione, consapevolezza e completezza.	5.5
CORRETTEZZA FORMALE E USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	Manca la risposta / La terminologia specifica non è usata adeguatamente e la risposta non è del tutto comprensibile.	1-1.5
	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori formali e una terminologia non completamente appropriata.	2-2.5



	“LUCIANO BIANCIARDI” Si esprime in modo complessivamente corretto	3-3.5
	Si esprime in modo corretto e usa una terminologia appropriata.	4-4.5
TOTALE		... /10

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE - TRIENNIO

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in semplici esercizi	1
	Frammentarie e/o confuse. Ha capito solo in parte le richieste della domanda e risponde presentando contenuti decisamente confusi o molto ridotti. Incontra difficoltà nell'uso di regole e tecniche anche in contesti semplici	1.5-2
	Conosce i contenuti superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette errori in semplici esercizi	2.5-3
	Essenziali, comprensione globale. Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in semplici esercizi	3.5
	Complete, comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con piena pertinenza alle richieste. Applica le conoscenze e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi più articolati. Lo studente è in grado di intuire e stabilire mutui collegamenti mediante elaborazione personale e di esprimere valutazioni in modo autonomo.	4.5
	L'alunno è in grado di individuare i concetti chiave, valutare la validità dei risultati e l'efficacia delle strategie risolutive, sa applicare in modo coerente, logico e razionale le procedure studiate anche a livello progettuale rivelando capacità creative ed è in grado di elaborare valutazioni e strategie risolutive in vari contesti in modo autonomo e personale.	5.5
CORRETTEZZA FORMALE E USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	Manca la risposta / La terminologia specifica non è usata adeguatamente e la risposta non è del tutto comprensibile.	1-1.5
	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori formali e una terminologia non completamente appropriata.	2-2.5
	Si esprime in modo complessivamente corretto	3-3.5
	Si esprime in modo corretto e usa una terminologia appropriata.	4-4.5



TOTALE

"LUCIANO BIANCIARDI"

... /10

polo
bianciardi

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE – BIENNIO (PER DSA-altri BES)

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in semplici esercizi.	1-1.5
	Frammentarie e/o confuse. Ha capito solo in parte le richieste della domanda e risponde presentando contenuti decisamente confusi o molto ridotti. Incontra difficoltà nell'uso di regole e tecniche anche in contesti semplici.	2-2.5
	Conosce i contenuti superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette errori in semplici esercizi.	3-3.5
	Essenziali, comprensione globale. Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in semplici esercizi.	4-4.5
	Complete, comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con piena pertinenza alle richieste. Applica le conoscenze e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi più articolati.	5-5.5
	L'alunno è in grado di individuare i concetti chiave, valutare la validità dei risultati e l'efficacia delle strategie risolutive. Applica le conoscenze acquisite con precisione, consapevolezza e completezza.	6-6.5
CORRETTEZZA FORMALE E USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	Manca la risposta /La risposta non è del tutto comprensibile.	1-1.5
	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori	2-2.5
	Si esprime in modo complessivamente corretto	3-3.5
TOTALE		... /10

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE – TRIENNIO

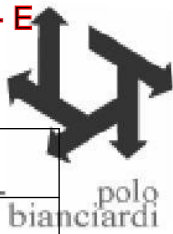


INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in semplici esercizi	1-1.5
	Frammentarie e/o confuse. Ha capito solo in parte le richieste della domanda e risponde presentando contenuti decisamente confusi o molto ridotti. Incontra difficoltà nell'uso di regole e tecniche anche in contesti semplici	2-2.5
	Conosce i contenuti superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette errori in semplici esercizi	3-3.5
	Essenziali, comprensione globale. Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in semplici esercizi	4-4.5
	Complete, comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con piena pertinenza alle richieste. Applica le conoscenze e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi più articolati. Lo studente è in grado di intuire e stabilire mutui collegamenti mediante elaborazione personale e di esprimere valutazioni in modo autonomo.	5-5.5
	L'alunno è in grado di individuare i concetti chiave, valutare la validità dei risultati e l'efficacia delle strategie risolutive, sa applicare in modo coerente, logico e razionale le procedure studiate anche a livello progettuale rivelando capacità creative ed è in grado di elaborare valutazioni e strategie risolutive in vari contesti in modo autonomo e personale.	6-6.5
CORRETTEZZA FORMALE E USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	Manca la risposta / la risposta non è del tutto comprensibile.	1-1.5
	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori formali e una terminologia non completamente appropriata.	2-2.5
	Si esprime in modo complessivamente corretto	3-3.5
TOTALE		... /10

PROVE SCRITTE BIENNIO-TRIENNIO

L'attribuzione dei punteggi per ogni richiesta sarà assegnata nel rispetto dei seguenti criteri

Punteggio singolo quesito di Matematica	Percentuale sul punteggio del quesito da
--	---



"LUCIANO BIANCIARDI"	attribuire
Esercizio corretto e completo	100%
Esercizio proceduralmente corretto anche se con qualche lieve errore o non completo	75%
Esercizio con errore procedurale o svolto solo per metà	50%
Esercizio solo impostato	25%
Esercizio non svolto o totalmente errato	0%

Se un quesito richiede l'esposizione di un concetto, di un teorema, di una legge:

Correttezza nell'esposizione e conoscenza dei contenuti	Si esprime in modo corretto e coerente, usando in modo appropriato il linguaggio e la terminologia specifica e conosce pienamente i contenuti	100%
	Si esprime in modo corretto e complessivamente coerente e conosce globalmente i contenuti	75%
	Si esprime in modo non del tutto chiaro, con alcune imprecisioni terminologiche ma conosce il contesto	50%
	Si esprime in modo poco chiaro, con alcune imprecisioni formali o terminologiche e conoscenze limitate	25%
	Manca la risposta / La risposta non è comprensibile	0%



L'attribuzione dei punteggi per ogni richiesta sarà assegnata nel rispetto dei seguenti criteri

Punteggio singolo quesito di Matematica	Percentuale sul punteggio del quesito da attribuire
Esercizio corretto e completo o con errori non rilevanti	100%
Esercizio proceduralmente corretto anche se con qualche errore o non completo	75%
Esercizio con errore procedurale o svolto solo per metà	50%
Esercizio solo impostato	25%
Esercizio non svolto o totalmente errato	0%

Se un quesito richiede l'esposizione di un concetto, di un teorema, di una legge:

Correttezza nell'esposizione e conoscenza dei contenuti	Si esprime in modo corretto e coerente e conosce pienamente i contenuti	100%
	Si esprime in modo complessivamente coerente e conosce globalmente i contenuti	75%
	Si esprime in modo non del tutto chiaro, ma conosce il contesto	50%
	Si esprime in modo poco chiaro, mostrando conoscenze limitate	25%
	Manca la risposta / La risposta non è comprensibile	0%


GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA SCRITTA
(STUDENTI CON DISABILITÀ)

L'attribuzione del punteggio sarà data dalla somma del totale del punteggio delle richieste convertito in decimi fino ad un massimo di 7/10 più il punteggio dell'autonomia nello svolgimento fino ad un massimo di 3/10.

L'attribuzione dei punteggi per ogni richiesta sarà assegnata nel rispetto dei seguenti criteri:

Punteggio singolo quesito di Matematica	Percentuale sul punteggio del quesito da attribuire
Esercizio corretto e completo o con errori non rilevanti	100%
Esercizio proceduralmente corretto anche se con qualche errore o non completo	75%
Esercizio con errore procedurale o svolto solo per metà	50%
Esercizio solo impostato	25%
Esercizio non svolto o totalmente errato	0%

Se un quesito richiede l'esposizione di un concetto, di un teorema, di una legge:

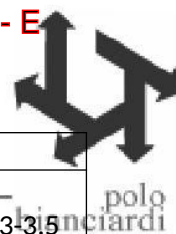
Correttezza nell'esposizione e conoscenza dei contenuti	Si esprime in modo corretto e coerente e conosce pienamente i contenuti	100%
	Si esprime in modo complessivamente coerente e conosce globalmente i contenuti	75%
	Si esprime in modo non del tutto chiaro, ma conosce il contesto	50%
	Si esprime in modo poco chiaro, mostrando conoscenze limitate	25%
	Manca la risposta / La risposta non è comprensibile	0%

L'attribuzione dei punteggi per l'autonomia sarà assegnata nel rispetto dei seguenti criteri

Descrittori	Punteggio
Lavora con sicurezza autonomamente	3
Lavora in modo parzialmente guidato	2
Il lavoro è guidato ma collaborativo	1

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE - BIENNIO
(STUDENTI CON DISABILITÀ)

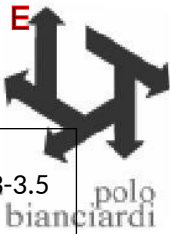
INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in esercizi di base	1-1,5
	Le richieste sono comprese parzialmente. Le conoscenze sono parziali e	2-2.5



	confuse. Le regole e le tecniche vengono usate con difficoltà.	
	Conosce i contenuti essenziali superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette qualche errore.	3-3,5
	Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi di base.	4-4,5
	Conoscenze complete e comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con pertinenza alle richieste. Applica le regole e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi anche più articolati.	5-6
USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori	1-1,5
	Si esprime in modo complessivamente corretto	2
VALUTAZIONE DEL PROCESSO	Ha bisogno di essere guidato nello svolgimento dell'esercizio in ogni sua parte; per esporre le conoscenze è necessario strutturare il processo espositivo, oppure sempre riformulare la richiesta.	1
	La guida è necessaria solo a stimolare l'esposizione. La strutturazione è solo da guida per il completamento del processo	1,5
	Risponde in maniera completamente autonoma	2
Totale		../10

GRIGLIA DI VALUTAZIONE PROVA ORALE - TRIENNIO (STUDENTI CON DISABILITÀ)

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTI
CONOSCENZE E ABILITÀ	Non risponde alla richiesta oppure risponde con contenuti non pertinenti. Non sa usare procedimenti e tecniche nemmeno in esercizi di base	1-1,5
	Le richieste sono comprese parzialmente. Le conoscenze sono parziali e confuse. Le regole e le tecniche vengono usate con difficoltà.	2-2,5



"LUCIANO BIANCIARDI"		
	Conosce i contenuti essenziali superficialmente e risponde in modo limitato alle richieste. Commette qualche errore.	3-3.5
	Conosce i contenuti essenziali e risponde con aderenza alle richieste. Usa regole e tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi di base.	4-4,5
	Conoscenze complete e comprensione adeguata. Conosce i contenuti necessari a rispondere con pertinenza alle richieste. Applica le regole e le tecniche di risoluzione in modo corretto in esercizi anche più articolati.	5-6
USO DI UNA TERMINOLOGIA APPROPRIATA.	La risposta risulta comprensibile, nonostante alcuni errori	1-1.5
	Si esprime in modo complessivamente corretto	2
VALUTAZIONE DEL PROCESSO	Ha bisogno di essere guidato nello svolgimento dell'esercizio in ogni sua parte; per esporre le conoscenze è necessario strutturare il processo espositivo, oppure sempre riformulare la richiesta.	1
	La guida è necessaria solo a stimolare l'esposizione. La strutturazione è solo da guida per il completamento del processo	1,5
	Risponde in maniera completamente autonoma	2
Totale		../10

Grosseto, 23/11/2023