



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE " L. NOSTRO - L. REPACI "

via Marconi, 77 – 89018 – VILLA S. GIOVANNI (RC) - Cod. Mecc. RCIS03600Q

con sedi associate :

IST.MAGISTRALE "LUIGI NOSTRO" – RCPM036017 - I.T.E. "LEONIDA REPACI" - RCTD036012

Dirigenza, Segreteria, Centralino e Fax: tel. 0965/795349

P.^{zza} Ranieri e Museo: tel. 0965758004, Pool 22: tel. 0965759194, sede "L.Repaci": tel. 0965499472

e-mail RCIS03600Q@istruzione.it - www.nostrorepaci.gov.it

PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE

ANNO SCOLASTICO 2019/2020

ITE

Materia TECNOLOGIE INFORMATICHE

Classe III sez. A

prof.ssa ANNAMARIA LAMMENDOLA

prof. ANTONIO VERDUCI

Prerequisiti di accesso al programma di tecnologie Informatiche della classe III A

L'alunno deve sapere: Conoscere le caratteristiche principali di un sistema di elaborazione. Conoscere i principali servizi del WorldWideWeb. Conoscere le tecniche essenziali per l'utilizzo di software per la produttività individuale (wordprocessor, spreadsheet, browser)

Livelli di apprendimento rilevati in ingresso

Disciplina	Conoscenze	Abilità	Competenze
Informatica	essenziali	essenziali	essenziali

DISCIPLINE	LIVELLO ESSENZIALE	LIVELLO SODDISFACENTE	LIVELLO BUONO	LIVELLO ECCELLENTE
	n. alunni	n. alunni	n. alunni	n. alunni
Informatica	13			

LEGENDA LIVELLI

Livello essenziale 1.

La competenza è acquisita in modo essenziale: l'alunno esegue compiti in forma guidata e dimostra una basilare consapevolezza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dal 50% al 65% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento.

Livello soddisfacente 2.

La competenza è acquisita in modo soddisfacente: L'alunno esegue compiti in modo autonomo, con discreta consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dal 66% all'80% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento.

Livello buono 3.

La competenza è acquisita in modo completo: l'alunno esegue compiti in modo autonomo e responsabile con buona consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo raggiunge dall'81% al 90% degli esiti previsti.

Livello eccellente 4.

La competenza è acquisita in ampi contesti in modo eccellente: l'alunno esegue compiti in modo autonomo e responsabile con una ottima consapevolezza e padronanza delle conoscenze.

Ovvero quando l'allievo supera il 91% degli esiti previsti nell'asse culturale di riferimento.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO ANCHE CON L'UTILIZZO TRASVERSALE DELLE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA:	COMPETENZE ATTESE
<p>IMPARARE AD IMPARARE disporsi in atteggiamento ricettivo ed utilizzare correttamente gli strumenti didattici, percorrendo consapevolmente le fasi del processo di apprendimento</p> <p>PROGETTARE Elaborare e realizzare progetti utilizzando le conoscenze apprese</p> <p>COMUNICARE Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi attraverso supporti cartacei, informatici e multimediali</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE Disporsi in atteggiamento collaborativo verso l'interlocutore, comprendendo i diversi punti di vista e contribuendo all'apprendimento comune</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale, riconoscendo limiti e responsabilità e rispettando le regole</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI Utilizzare gli strumenti culturali di cui si è in possesso al fine di orientarsi in una situazione problematica</p>	<p>Avere consapevolezza delle proprie attitudini, delle conoscenze e delle abilità già acquisite e dei propri limiti. Elaborare un metodo personale che faccia leva sui propri punti di forza e utilizzi strategie per superare o limitare i punti di debolezza. Conoscere le tappe dell'apprendimento scolastico e sviluppare uno studio incisivo che stimoli competenze trasversali e durature.</p> <p>Sviluppare l'attitudine al pensiero riflessivo e creativo. Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese e adottando strategie mirate allo scopo.</p> <p>Comunicare, acquisendo la capacità di comprendere e produrre messaggi di varia complessità e su differenti supporti (cartaceo, informatico, multimediale). Rappresentare situazioni oggettive e soggettive attraverso diversilinguaggi e modi espressivi. Essere in grado di cercare e trovare in un compito reale modalità comunicative che facilitino le relazioni tra pari e fra ragazzi e adulti. Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura.</p> <p>Interagire con gli altri (compagni e insegnanti) attraverso il confronto dialettico e i lavori di gruppo, valorizzando le proprie e altrui competenze. Intervenire nelle dinamiche di gruppo portando contributi propri. Essere disponibile alla collaborazione per la realizzazione di compiti.</p> <p>Attivare atteggiamenti di ascolto/ conoscenza di sé e di relazione paritaria nei confronti degli altri. Potenziare il senso di autonomia e responsabilità, facendo valere le proprie esigenze e i propri diritti e riconoscendo quelli altrui, nel rispetto delle regole. Comprendere la complessità della nostra società e la forma composita di multiculturalità con i suoi aspetti di diversità e integrazione delle differenze Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita, avvalendosi di diverse forme di documentazione. Individuare le caratteristiche essenziali delle norme giuridiche e comprenderle a partire dalle proprie esperienze e dal contesto scolastico.</p> <p>Acquisire l'abitudine a un approccio problematico con la realtà mediante l'impostazione e la soluzione di problemi (costruzione di ipotesi, raccolta dei dati, elaborazione di soluzioni).</p>

<p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI Saper operare collegamenti tra argomenti diversi e cogliere analogie e differenze in testi tra loro distanti</p> <p>ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE Comprendere il significato e lo scopo dei testi, individuare le informazioni e distinguerle dalle opinioni, cogliere i caratteri specifici dei testi letterari e formulare una semplice, ma consapevole interpretazione.</p>	<p>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone le caratteristiche proprie, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti. Riconoscere l'interdipendenza tra fenomeni economici, sociali, culturali e la loro dimensione locale/ globale.</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione ricevuta dai diversi ambiti, anche attraverso vari mezzi comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Identificazione livello di apprendimento da raggiungere al termine del percorso didattico-formativo della terza classe

Disciplina	Conoscenze	Abilità	Competenze
<p>INFORMATICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggi di programmazione • Metodologia di sviluppo di software • Fasi di sviluppo di un progetto software • Dati strutturati • Software di utilità per la produzione e gestione di oggetti multimediali • Progettazione d'ipermedia per la comunicazione aziendale • Linguaggi e strumenti di implementazione per il Web • Struttura, usabilità e accessibilità di un sito Web • Campi di applicazione dell'informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere procedimenti risolutivi attraverso algoritmi • Implementare algoritmi con diversi stili di programmazione e idonei strumenti software • Produrre la documentazione relativa alle fasi di progetto • Progettare ipermedia a supporto della comunicazione aziendale • Progettare e realizzare pagine Web statiche e dinamiche • Pubblicare su Internet pagine Web • Utilizzare le potenzialità di una rete per i fabbisogni aziendali 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare • identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti • redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali • interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con riferimento alle differenti tipologie di imprese • riconoscere i diversi modelli organizzativi aziendali, documentare le procedure e ricercare soluzioni efficaci rispetto a situazioni date • gestire il sistema delle rilevazioni aziendali con l'ausilio di programmi di contabilità integrata • applicare i principi e gli strumenti della programmazione e del controllo di gestione, analizzandone i risultati; • inquadrare l'attività di marketing nel ciclo di vita dell'azienda e realizzare applicazioni con riferimento a specifici contesti e diverse politiche di mercato • utilizzare i sistemi informativi aziendali e gli strumenti di comunicazione integrata d'impresa, per realizzare attività comunicative con riferimento a differenti contesti

Contenuti	Conoscenza	Abilità
Metodologie di programmazione (Settembre-Ottobre)	Conosceranno l'evoluzione delle tecniche legate alla produzione del software a partire dai primi linguaggi ad alto livello, la programmazione strutturata e le metodologie top-down e bottom-up.	Sapranno orientarsi, in situazioni problematiche, nella valutazione delle possibili modalità di approccio alla soluzione. Sapranno operare seguendo i dettami della programmazione strutturata. Sapranno scegliere le tecniche di programmazione più aderenti al problema proposto.
Linguaggi di descrizione e programmazione dalla "pagina" (Ottobre-Dicembre)	Conosceranno caratteristiche e problematiche della progettazione e produzione di ambienti interattivi "off line" ed "on-line".	Saranno capaci di operare con documenti HTML sia in modalità testuale che in ambienti assistiti. Saranno capaci di realizzare applicazioni interattive con HTML e Javascript.
Ambienti operativi di programmazione (Gennaio-Febbraio)	Conosceranno le caratteristiche e le modalità operative della programmazione. Conosceranno l'ambiente di sviluppo (IDLE) del linguaggio C++ e PYTHON.	Sapranno operare con le principali funzionalità degli IDE-GUI del linguaggio C++ e Python. Sapranno realizzare semplici applicazioni sia con la programmazione procedurale che ad oggetti ed eventi.
Strutture informative astratte (Marzo)	Conosceranno le problematiche più significative della gestione delle strutture informative (vettori, matrici e liste, tuple e dizionari). Conosceranno le strutture gerarchiche	Sapranno, a fronte di una situazione problematica, scegliere di volta in volta le strutture più idonee per rappresentare i dati in quel contesto. Sapranno eseguire operazioni con i vettori e con le matrici. Sapranno implementare progetti software che consentano la manipolazione di dati contenuti in strutture astratte (pile, code e liste). Sapranno utilizzare i principali metodi di attraversamento di un albero.
Archivi di dati e gestione dei files (Aprile-Maggio)	Conosceranno le problematiche relative la definizione di archivi di dati e l'organizzazione sequenziale, random ed indicizzata. Conosceranno le tecniche di accesso e modifica degli archivi.	Useranno ed opereranno con software specifico per la gestione degli archivi. Realizzeranno applicativi software per la creazione e l'aggiornamento di archivi. Saranno capaci di implementare soluzioni di semplici gestioni aziendali.
Multimedia, ipertesti ed ipermedia (Maggio-Giugno)	Conosceranno le caratteristiche e le problematiche della progettazione e produzione di multimedia, ipertesti e ipermedia.	Saranno capaci di progettare e realizzare prodotti multimediali, ipertestuali ed ipermediali.
Il software "Proprietario", l'"Open Source" ed il "FreeSoftware" (Settembre-Giugno)	Conosceranno le problematiche relative il software "Proprietario", l'"Open Source" ed il "FreeSoftware" ed i più recenti orientamenti collaborativi nell'ambito della produzione e sviluppo del software	Saranno capaci di effettuare valutazioni sull'opportunità di utilizzo del software Sapranno realizzare scelte adeguate di soluzioni software Sapranno operare in ambienti sia "Proprietari" che "FreeSoftware" ed "Open Source"

Obiettivi minimi:	<i>Interagire con ambienti operativi diversi. Rappresentare procedimenti risolutivi attraverso algoritmi. Conoscere le caratteristiche di base di linguaggi di descrizione della pagina e di programmazione. Conoscere la simbologia utilizzata nei "flow-chart".</i>
Obiettivi per l'eccellenza:	<i>Padroneggiare diversi ambienti operativi. Scrivere applicazioni in C++, Python o altri linguaggi di programmazione. Creare e strutturare ipertesti, pagine e siti per il WWW.</i>

Nella convinzione della necessità del superamento della "didattica della tecnologia" e della "didattica con la tecnologia" verrà perseguita la "didattica nella tecnologia" e verranno, di volta in volta, pianificate attività laboratoriali coerenti con il percorso formativo previsto e finalizzate a consentire, agli allievi, l'acquisizione di capacità operative con i sistemi di elaborazione, nel WWW 2.0, nei contesti previsti ed, ove possibile, in contesti innovativi, stimolando l'applicazione pratica e critica delle conoscenze acquisite in ambito teorico.

MODULO DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE				
MODULO: DIRITTI ... SENZA CONFINI				
TITOLO: I DIRITTI UMANI				
Prerequisiti: Conoscenza della struttura di un computer e dei componenti di una rete				
Obiettivi di Apprendimento	Unità di Apprendimento	Strategie Metodologiche	Verifiche e Valutazione	Tempi
Utilizzo critico e consapevole della tecnologia, di Internet e dei social	Il World Wide Web	Ricerche relative alle tematiche proposte Lavori di gruppo Attività in laboratorio	Verifiche orali prove pratiche in laboratorio	2 ore

PERCORSO INTERDISCIPLINARE				
TITOLO: LA RIVOLUZIONE DIGITALE				
Prerequisiti: Conoscere di Internet e dei motori di ricerca				
Obiettivi di Apprendimento	Contenuti disciplinari	Strategie Metodologiche	Verifiche e Valutazione	Tempi
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	I campi di applicazione delle nuove tecnologie	Utilizzo di mediatori didattici: immagini, schemi e mappe concettuali Apprendimento per esperienza e didattica laboratoriale Lezione interattiva Attività di ricerca Lettura e commento di testi	Colloqui orali prove strutturate prova pratica di laboratorio	Trimestre/ pentamestre

PERCORSO INTERDISCIPLINARE				
TITOLO: IL MONDO DELLA COMUNICAZIONE ANCHE ATTRAVERSO I SOCIAL				
Prerequisiti: Conoscenza di Internet e dei motori di ricerca				
Obiettivi di Apprendimento	Contenuti disciplinari	Strategie Metodologiche	Verifiche e Valutazione	Tempi
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	Le reti I social media	Lezione interattiva Utilizzo di mediatori didattici: immagini, schemi e mappe concettuali Apprendimento per esperienza e didattica laboratoriale Attività di ricerca Lettura e commento di testi	Colloquio orale prova partica laboratorio	Pentamestre

PERCORSO INTERDISCIPLINARE				
TITOLO: VALORI E DISVALORI				
Prerequisiti: Conoscenza dei motori di ricerca				
Obiettivi di Apprendimento	Contenuti disciplinari	Strategie Metodologiche	Verifiche e Valutazione	Tempi
Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate	I campi di applicazione delle nuove tecnologie: opportunità e rischi	Lezione interattiva Utilizzo di mediatori didattici: immagini, schemi e mappe concettuali Apprendimento per esperienza e didattica laboratoriale Attività di ricerca Lettura e commento di testi	Colloquio orale prove strutturate Prova pratica di laboratorio	Trimestre/ pentamestre

METODOLOGIA - STRUMENTI - VERIFICA - SOSTEGNO E /O RECUPERO							
METODOLOGIA		STRUMENTI		MODALITÀ DI VERIFICA		MODALITÀ SOSTEGNO E/O RECUPERO	
LEZIONE FRONTALE	X	LIBRO DI TESTO	X	INTERROGAZIONE ORALE	X	MIRATO INTERVENTO DEL DOCENTE	X
LAVORO DI GRUPPO	X	LAVAGNA LUMINOSA	X	VERIFICA SCRITTA	X	LAVORO AUTONOMO	X
ROLE PLAYING		AUDIOVISIVI	X	PROVE STRUTTURATE E/O SEMI-STRUTTURATE	X	IDEI	X
PROBLEM SOLVING/POSING	X	DISPENSE	X	COMPITI A CASA	X	RICERCA-AZIONE	
LEZIONE INTERATTIVA E PARTECIPATA	X	LABORATORIO	X	RICERCHE E/O TESINE	X	QUESTIONARI	X
DIDATTICA LABORATORIALE	X	RIVISTE SCIENTIFICHE	X	BREVI INTERVENTI	X		
DIDATTICA PER PROGETTI	X	LIM	X	TEST	X		
COOPERATIVE LEARNING	X			QUESTIONARI	X		

VERIFICHE IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI IN ITINERE	VERIFICHE SOMMATIVE N.	TRIMESTRE N.	PENTAMESTRE N.
<u>TIPOLOGIA:</u>			
SCRITTO	5	2	3
ORALE	5	2	3
PRATICO	4	1	3

Criteria di Valutazione prove scritte e orali

INDICATORI - Prove scritte/pratiche/grafiche

- ☐ Conoscenza degli argomenti
- ☐ Applicazione delle conoscenze
- ☐ Svolgimento dei compiti assegnati
- ☐ Proposizione di soluzioni critiche e/o alternative/innovative

INDICATORI - Prove orali

- ☐ Conoscenze degli argomenti richiesti
- ☐ Capacità espositive e padronanza del linguaggio specifico
- ☐ Capacità di rielaborazione e di collegamento

Per la valutazione sommativa orale verrà utilizzata la seguente griglia:

Livello	Voto	Elementi riconducibili a “CONOSCENZE – COMPETENZE – CAPACITÀ”	Giudizio
1	≤ 3	Conoscenze inesistenti; non ha compreso i concetti e non sa applicare regole e procedure; abilità specifiche per nulla sviluppate.	Assolutamente Insufficiente
2	4	Conoscenze scarse; ha compreso solo alcuni concetti, ma non è in grado di esprimerli; applica le regole in modo occasionale e non è in grado di rielaborarle o le rielabora con molta difficoltà; abilità specifiche sviluppate a livelli molto al di sotto degli standard minimi (vincolanti).	Gravemente insufficiente
3	5	Conoscenze superficiali; esprime i concetti solo parzialmente utilizzando un lessico povero e non sempre adeguato; applica le regole e coglie le relazioni solo se guidato; acquisizione di abilità specifiche al di sotto degli standards minimi.	Insufficiente
4	6	Conoscenze essenziali; esprime i concetti e le loro relazioni con un minimo di sicurezza utilizzando un lessico semplice con sporadici errori; applica le regole, pur se con qualche incertezza; acquisizione di abilità specifiche negli standard minimi.	Sufficiente
5	7	Conoscenze essenziali arricchite da alcune conoscenze a livello più complesso; ha compreso i concetti e li sa mettere in relazione esprimendosi con una certa sicurezza e con un lessico appropriato, pur se strutturato in periodi poco articolati; se guidato, applica le regole anche in nuovi contesti; abilità specifiche acquisite.	Discreto
6	8	Conoscenze complete; esprime i concetti e le loro relazioni anche a livello complesso, esprimendosi in maniera sicura, con ricchezza lessicale e con periodi articolati; applica le regole con sicurezza trasferendo i concetti anche in contesti disciplinari diversi; valuta con spirito abbastanza critico; piena acquisizione di abilità specifiche.	Buono
7	9 / 10	Conoscenze complete, approfondite, coordinate, dettagliate; ha compreso i concetti e li esprime con un ottimo grado di sicurezza utilizzando un lessico appropriato e ricco; applica le regole autonomamente e con originalità; rielabora con padronanza; è in grado di trasferire le conoscenze e competenze acquisite in altri contesti operando collegamenti interdisciplinari anche di una certa complessità; piena e completa acquisizione di abilità specifiche.	Ottimo Eccellente

Per la valutazione sommativa scritta e pratica verrà utilizzata la seguente griglia:

PARAMETRI PER LA VALUTAZIONE	DESCRITTORI	LIVELLI	/10	VALUTAZIONE
				/10
Conoscenze e Abilità specifiche	<i>Conoscenze e sviluppo della prova: terminologia, classificazioni, criteri, strutture, principi generali, progetto, verifica, articolazione dei processi.</i>	Non conosce gli argomenti e sviluppo nullo della prova.	1	
		Conosce solo parzialmente gli argomenti richiesti e sviluppo limitato della prova.	2	
		Conosce gli argomenti fondamentali con qualche incertezza e sviluppo parziale della prova.	3	
		Conosce gli argomenti della disciplina e sviluppo quasi completo della prova.	4	
		Conosce gli argomenti in modo ampio e approfondito; sviluppo completo della prova con integrazioni personali.	5	
Competenze	<i>Competenze nell'elaborazione della prova, coerenza dei</i>	Non comprende i problemi, nulla o limitata la precisione di calcolo e/o grafica.	1	

	<i>risultati e degli elaborati grafico-tecnici prodotti.</i>	Comprende i problemi e li risolve parzialmente, accettabile la precisione di calcolo e di redazione degli elaborati grafico-tecnici richiesti.	2	
		Comprende i problemi e li risolve in modo ampio e personale, ottima la precisione di calcolo e le semplificazioni, completa la redazione degli elaborati grafico-tecnici richiesti	3	
Analisi	<i>Capacità di sintesi e di organizzazione delle procedure.</i>	Non sa analizzare il problema.	0	
		Analizza e sintetizza in modo accettabile con giustificazioni complete e sufficientemente coerenti con i dati assunti.	1	
		Analizza con rigore e sintetizza in modo personale i dati e le procedure, proponendo anche soluzioni alternative	2	

ATTIVITA' DI RECUPERO

FASE	DURATA	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
fine trimestre	due settimane	<i>Conoscere l'architettura di base dei sistemi di elaborazione. Interagire con ambienti operativi diversi. Conoscere le caratteristiche di base di software "multipurpose".</i>	moduli svolti fino al termine del trimestre
pentamestre	secondo necessità	<i>Conoscere l'architettura di base dei sistemi di elaborazione. Interagire con ambienti operativi diversi. Conoscere le caratteristiche di base di software "multipurpose".</i>	moduli svolti fino al termine dell'inframestre o dell'attività didattica

Le attività di sostegno (finalizzate a prevenire situazioni di insufficienza) saranno deliberate dal collegio dei docenti e potranno essere articolate secondo uno o più modelli didattici ad esempio:

- attività svolta dal docente durante le proprie ore di lezione che può essere rivolta a tutta la classe, a gruppi di livello o singoli studenti; questa attività viene stabilita dal docente in qualsiasi momento lo ritenga opportuno, definendo in modo autonomo tempi, metodi e durata.
- attività svolta in orario extra-curricolare mirata a recuperare lacune e contenuti di parti ridotte di programma o a fornire indicazioni di carattere metodologico.

Gli interventi di recupero delle carenze formative sono deliberati dai consigli di classe in sede di scrutinio finale.

La normativa vigente obbliga lo studente alla frequenza dei corsi. le famiglie possono in alternativa decidere di provvedere privatamente alla preparazione dei propri figli, previa comunicazione scritta al dirigente scolastico.

Al termine degli interventi di recupero gli studenti hanno l'obbligo di sostenere una verifica finale e tale obbligo si estende anche agli studenti che hanno comunicato di provvedere privatamente alla loro preparazione.

CRITERI DI VALUTAZIONE COMPORTAMENTO

- **Frequenza all'attività scolastica**
- **Comportamento nei confronti dei beni comuni, dei compagni e del personale della Scuola**

- Interesse, impegno e propositività
- Partecipazione coerente alle attività didattiche
- Criteri generali previsti dal PTOF ed approvati dal collegio dei docenti

CRITERI DI VALUTAZIONE TRIMESTRALE E FINALE

- Criteri generali previsti dal PTOF ed approvati dal collegio dei docenti

I docenti

prof.ssa Annamaria Lammendola

prof. Antonio Verduci