**PIANO FORMATIVO CLASSE** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ANNO SCOLASTICO** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**INDIRIZZO DI QUALIFICA: OPERATORE ALLA RIPARAZIONE DI VEICOLI A MOTORE**

**(Riparazioni parti e sistemi meccanici ed elettromeccanici del veicolo)**

**DESCRIZIONE PROFILO:** l’operatore alla riparazione di veicoli a motore, interviene, a livello esecutivo, nel processo di riparazione di motoveicoli con autonomia e responsabilità limitate a ciò che prevedono le procedure e le metodiche della sua operatività. La qualificazione nell’applicazione/utilizzo di metodologie di base, di strumenti e di informazioni gli consentono di svolgere seconda dell’indirizzo, attività relative alle riparazioni e manutenzioni dei sistemi meccanici ed elettromeccanici del veicolo. Collabora nella fase di accettazione e in quella di controllo/collaudo di efficienza e funzionalità in fase di riconsegna del veicolo.

**LE PERCENTUALI APPLICATE NELL' AREA DI BASE, NELL'AREA TECNICO PROFESSIONALE+ALTERNANZA**

**E NELLA FLESSIBILITAꞌ SONO DISTRIBUITE PER TUTTO IL PERCORSO FORMATIVO TRIENNALE**

|  |
| --- |
| **AREA di base -** ASSE DEI LINGUAGGI |
| **Competenze** | **Abilità** | **Conoscenze** | **U. F.** | **N° ore** | **Docenti di riferimento** | **Altri docenti** | **Contesto** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **AREA di base -** ASSE STORICO-SOCIO-ECONOMICO |
| **Competenze** | **Abilità** | **Conoscenze** | **U. F.** | **N° ore** | **Docenti di riferimento** | **Altri docenti** | **Contesto** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **AREA di base -** ASSE MATEMATICO- SCIENTIFICO |
| **Competenze** | **Abilità** | **Conoscenze** | **U. F.** | **N° ore** | **Docenti di riferimento** | **Altri docenti** | **Contesto** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **AREA Tecnico-Professionale** |
| **Competenze** | **Abilità** | **Conoscenze** | **U. F.** | **N° ore** | **Docenti di riferimento** | **Altri docenti** | **Contesto** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **AREA della personalizzazione** |
| **Id** | **Titolo** | **Prodotto** | **Competenze** | **Abilità** | **Conoscenze** | **Aree disciplinari** | **Tempi** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Metodologie didattiche:** Le metodologie didattiche adottate da ogni docente di ogni singola disciplina saranno scelte tra quelle indicate in elenco ed applicate per lo sviluppo dei contenuti in funzione delle abilità e competenze da raggiungere tenuto conto delle situazioni didattico-cognitive della classe e dei singoli alunni e riportate nella redazione della programmazione finale.

**Obiettivi minimi:** Gli argomentirelativi agli obiettivi minimiverranno riportati nell’apposito modello di indicazione del programma per obiettivi minimi relativo ad ogni singolo dipartimento disciplinare.

**ELENCO METODOLOGIE DIDATTICHE INDIVIDUATE DAL DIPARTIMENTO**

Tenuto conto dell’esigenza emersa nell’ambito del CdCD (Consiglio dei Coordinatori di Dipartimento) di formalizzare nei programmi metodologie rivolte a realizzare una **didattica differenziata** *(Le metodologie attive e inclusive consentono una differenziazione della didattica: ciò significa che viene rispettato lo stile di apprendimento di ogni studente, invece di imporre la lezione frontale, che si sintonizza soltanto con studenti con uno stile convergente e uditivo),* **“Differenziare”** significa variare le modalità con cui avviene l’insegnamento e con cui i diversi studenti vengono messi nella condizione di apprendere, senza uniformare i metodi o adottarne solo uno (ad esempio, solo la lezione frontale).

A tale scopo il Dipartimento di discipline giuridiche ed economiche individua le seguenti come metodologie utili ed adeguate all’insegnamento del diritto e dell’economia da utilizzare a scelta del singolo docente nello sviluppo dei relativi piani di studio

In relazione alle metodologie indicate bisogna tener presente che:

* I contenuti indicano “cosa” viene insegnato;
* Le metodologie descrivono “come” ciò avvenga;

**Principali metodologie individuate**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ☐ Lezione frontale
2. ☐ Apprendimento cooperativo
3. ☐ Aule disciplinari
4. ☐ Circle-time
5. ☐ Debate
6. ☐ Didattica laboratoriale
7. ☐ Didattica per scenari
8. ☐ EAS (**E**pisodi di **A**pprendimento **S**ituato)
9. ☐ Flipped classroom
10. ☐ IBSE (**I**nquiry **B**ased **S**cience **E**ducation)
11. ☐ Jigsaw classroom
12. ☐ Metodologia dell’espressione
13. ☐ Metodo euristico partecipativo
 | 1. ☐ Microlearning
2. ☐ Peer education
3. ☐ Problem solving
4. ☐ Project Based Learning
5. ☐ Classe/Scuola scomposta
6. ☐ Scuola senza zaino
7. ☐ Service learning
8. ☐ STEM **(S**cience, **T**echnology, **E**ngineering e **M**ath)
9. ☐ Storytelling
10. ☐ TEAL (**T**ecnhnology **E**nhanced **A**ctive **L**earning)
11. ☐ Tinkering
12. ☐ Twletteratura
13. ☐ Writing and Reading
 |

**Descrizione delle metodologie didattiche individuate e selezionate dal dipartimento IeFP**

**Lezione frontale**

È intesa come la componente fondamentale della didattica tradizionale, in cui l'insegnante è in un certo senso solo di fronte alla classe e la trasmissione del contenuto didattico è tutta affidata alle sue conoscenze e alla sua capacità di farsi comprendere e di suscitare interesse.

***Esposizione prevalentemente o od esclusivamente verbale, con scarso impiego di supporti visivi, l’esposizione è continuata, fino alla conclusione del discorso, con spazio finale riservato alle domande di chiarimento dei partecipanti***

**Apprendimento cooperativo**

Noto anche come cooperative learning è una modalità di apprendimento attiva e socio-costruttivista che si basa sull'interazione all'interno di un gruppo di allievi che collaborano, al fine di raggiungere un obiettivo comune, attraverso un lavoro di approfondimento e di apprendimento che porterà alla costruzione di nuova conoscenza

**Interazione tra più studenti ognuno dei quali assume un ruolo complementare a quello degli altri per lo svolgimento di una attività o la produzione di un artefatto didattico.**

**Aule disciplinari**

Le scuole attuali prevedono aule dedicate agli studenti (primo A, secondo B, ecc.), più un’aula informatica allestita con computer o videoproiettori.

Nelle “aule disciplinari”, il modello del laboratorio informatico viene applicato anche alle altre discipline.

***Le aule disciplinari sono, infatti, dedicate alle singole discipline, sono allestite con materiali connessi a una disciplina e predisposte per svolgere attività diverse relative alla stessa disciplina.***

**Circle-Time**

Il circle-time (“tempo del cerchio”) è un’attività di Gruppo in cui i partecipanti e l’insegnante, che ha un ruolo di facilitatore, si dispongono in cerchio, per rompere il setting scolastico formato da banchi allineati e sospendere la routine fatta di spiegazioni e interrogazioni, facendo sperimentare una modalità di comunicazione empatica.

Quest’attività restituisce spazio alle emozioni che generalmente, durante l’attività didattica, vengono “sacrificate” a favore dello sforzo cognitivo e di attenzione prolungato.

**Debate**

Il debate (“dibattito”) è un confronto di opinioni, regolato da modalità specifiche, tra interlocutori che sostengono una tesi a favore e una contro su un tema assegnato.

Le regole del “gioco” prevedono che la posizione a favore o contro possa essere anche non condivisa dai debaters, che pure devono essere in grado di portare le argomentazioni adeguate, con regole di tempo e di correttezza, senza pregiudizi e prevaricazioni, nell’ascolto e nel rispetto delle opinioni altrui, dimostrando di possedere flessibilità mentale e apertura alle altrui visioni e posizioni.

*è un confronto tra due squadre su un argomento curriculare o d’attualità (motion “Narrazione” o topic “Tema”), rispetto a cui ciascuna squadra si schiera a favore o contro, convincendo una giuria sulla posizione ideologica assunta, anche attraverso dati a supporto.*

**Didattica laboratoriale**

La didattica laboratoriale consiste nello svolgimento di un’attività, come evidenza la derivazione dal latino labor, cioè “lavoro”.

Questo termine, originariamente ed etimologicamente, indicava anche lo sforzo, la fatica e sofferenza, poi il significato si è evoluto ed ha acquisito l’accezione neutra della fisica, dove il lavoro indica un’attività che utilizza energia. Oggi, il significato di “lavoro” in ambito psicologico è positivo, poiché il lavoro è concepito come un processo dinamico, creativo, interattivo attraverso cui la persona esprime il proprio potenziale.

*Il docente agisce come mentor assegna I compiti e definisce la metodologia organizzativa, sviluppa la capacità degli student di lavorare in Gruppo e motiva gli student nel raggiungimento di un’obiettivo comune. Attiva azioni utili per il raggingimento del successo formativo mantenendo la serenità e il benessere psicologico degli student.*

*Fa emergere talenti e sviluppa le abilità operative e cognitive di ogni studente secondo le loro capacità.*

**Didattica per scenari**

La «didattica per scenari» è un approccio che si prefigge l’obiettivo di introdurre nella pratica quotidiana, attività didattiche centrate sullo studente che si avvalgono delle potenzialità offerte dalle ICT. Il punto di partenza è il concetto di “scenario”. Lo scenario riporta in stile narrativo il racconto di un ipotetico docente che decide di affrontare un “segmento” di curricolo con i propri studenti. ispirandosi a questa sorta di unità didattica “raccontata” i docenti scrivono a loro volta, sempre in forma narrativa, il piano delle attività didattiche che intendono sviluppare con la propria classe; nell’elaborare il loro piano prevedono lo svolgimento di una serie di attività da fare con i ragazzi: infatti a ogni storia/piano di lavoro («Learning story») è abbinato un set di attività preconfezionate («Learning Activities») che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto. Ogni attività è descritta in modo flessibile e prevede una serie di strumenti operativi da usare durante le lezioni.

Le attività proposte sono la componente che contiene gli ingredienti per il capovolgimento del tradizionale paradigma didattico “frontale”: propone azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente.

È un modo di lavorare che assegna all’impianto metodologico il ruolo di guida dell’innovazione permettendo contemporaneamente ampi gradi di flessibilità: la Learning story non è un racconto chiuso; è una sceneggiatura che si riscrive continuamente in base ai cambiamenti e agli imprevisti che emergono nel corso dell’azione e che prende forma definitiva soltanto a percorso concluso.

**EAS (E**pisodidi **A**pprendimento **S**ituato**)**

EAS è l’acronimo di “Episodi di Apprendimento Situato”, formulato dal professor Rivoltella nel 2013.

L’ “episodicità” fa riferimento a un aspetto circoscritto del sapere, che viene acquisito attraverso la realizzazione di un artefatto multimediale invece che attraverso la spiegazione di un insegnante. Gli EAS prevedono una fase preparatoria, operatoria e ristrutturativa.

**Flipped classroom**

Il verbo inglese to flip significa “sfogliare”, ma anche “rovesciare”.

La Flipped Classroom (classe “rovesciata” o “capovolta”) e la Flipped Lesson (lezione “rovesciata” o “capovolta”) implicano, quindi, il rovesciamento dei ruoli, dei tempi e degli spazi dell’apprendimento. Nella didattica tradizionale, basata sulla lezione frontale, la mattina a scuola è dedicata alla spiegazione dell’insegnante e alle interrogazioni, il pomeriggio a casa è dedicato a fare i compiti. Nella Flipped Classroom, il pomeriggio a casa è dedicato alla fruizione di lezioni, precedentemente registrate, mentre la mattina a scuola è dedicata ad un lavoro attivo sull’apprendimento acquisito dalle lezioni.

**IBSE (I**nquiry **B**ased **S**cience **E**ducation**)**

L’Educazione Scientifica Basata sulla Investigazione (Inquiry-Based Science Education; IBSE, Chitman-Booker & Kopp, 2013) prevede l’insegnamento delle materie scientifiche attraverso l’esperienza diretta. In questo modo, lo studente non percepisce la scienza come un insieme di nozioni astratte, ma come princìpi che è possibile verificare e mettere in pratica. Attraverso tale processo, la conoscenza scientifica diventa uno strumento concreto a disposizione dello studente e arricchisce il modo in cui egli guarda alla realtà.

**Jigsaw Classroom**

La Jigsaw Classroom (“classe puzzle”) è una metodologia di apprendimento cooperativo sviluppata in America negli anni Settanta da Elliot Aronson (1978), che prevede la suddivisione del contenuto da apprendere in segmenti e la ripartizione della classe in gruppi o in singoli.

Ad ogni gruppo o ad ogni singolo viene assegnato un tassello di un argomento, che poi viene ricostruito interamente grazie al contributo di tutti.

**Metodologia dell’espressione**

La metodologia dell’espressione è connessa alla creatività, alle emozioni e al rispetto dei ritmi individuali, per questo è generalmente associata alla scuola dell’infanzia, anche se applicabile anche alla scuola secondaria. Le immagini tradizionalmente associate alla metodologia dell’espressione sono il gioco, la libertà e la vitalità, in quanto questa metodologia racchiude attività che facilitano l’espressione di questi valori.

**Metodo euristico partecipativo**

Il metodo euristico partecipativo mira a coinvolgere lo studente in un’attività di ricerca e scoperta. L’euristica è il processo di scoperta tramite ipotesi, inferenze e intuizioni,

che conduce a una sempre maggiore padronanza delle proprie conoscenze e al loro riutilizzo nelle fasi di apprendimento successive.

L’ambiente di apprendimento diventa dunque ambiente di scoperta e di sperimentazione autonoma e creativa.

**Microlearning**

Il microlearning è una metodologia di apprendimento basata su unità di studio di dimensioni ridotte e che richiedono un basso investimento di tempo.

Il microlearning mira all’acquisizione di abilità specifiche e limitate a una determinata attività o processo, rispetto a cui vengono illustrate le tecniche principali, scomponendo l’attività nelle sue componenti di base, in modo che siano più facilmente assimilabili dallo studente.

**Peer education**

La peer-education è una metodologia di apprendimento e insegnamento che vede protagonisti i bambini o gli adolescenti, divisi in piccoli gruppi, all’interno dei quali ciascuno assume un ruolo e il preciso compito di spiegare un contenuto o una procedura agli altri. In questo modo, i partecipanti vengono responsabilizzati, si impegnano attivamente in uno scambio reciproco, collaborando e condividendo esperienze, conoscenze ed emozioni.

**Problem solving**

Il problem-solving è un processo di soluzione dei problemi, cioè di situazioni ed eventi psicologici, sociali o pratici per I quali non risultano efficaci i metodi fino ad allora utilizzati

o sembra che non si possiedano strumenti e risorse per raggiungere un obiettivo. Il problem-solving si configura, dunque, come un atto mentale complesso, dove confluiscono modalità di elaborazione delle informazioni, di valutazione dei dati e formulazione di un giudizio, di pianificazione dell’azione e anticipazione delle conseguenze.

**Project Based Learning**

L’apprendimento basato sui progetti (Project Based Learning; Bells, 2010) presuppone un lavoro di problem solving da parte degli studenti, tramite progetti di Gruppo che richiedono la coordinazione delle abilità e competenze di ciascuno e l’acquisizione di nuove conoscenze derivanti dal confronto e dalla co-costruzione di un prodotto o un artefatto culturale. La realizzazione del progetto in tutte le sue fasi diventa, dunque, il principale strumento di apprendimento per il singolo e il Gruppo

**Classe/Scuola scomposta**

La “scuola scomposta” suggerisce di raggruppare gli studenti non in base all’età, ma alle competenze, alle abilità o agli interessi, realizzando curricula verticali e dando modo a ciascun alunno di sviluppare le proprie potenzialità in un ambiente adibito a tale specifico scopo.

L’aula non rappresenta più un un “ghetto” in cui sono reclusi studenti che condividono soltanto l’anno di nascita, ma viene adattata alle caratteristiche del gruppo di studenti.

**Scuola senza zaino**

Lo zaino è spesso vissuto dagli studenti il simbolo del “peso” della scuola, una zavorra che portano sulle spalle, che cercano di alleggerire, che è carica di libri standardizzati e prestabiliti, pesanti fisicamente e culturalmente. La “scuola senza zaino” libera da questa metafora, togliendo peso alla scuola, senza ridurre l’importanza della cultura.

**Service learning**

Il Service Learning (Sigmon, 1994) è una metodologia di apprendimento esperienziale che vede lo studente coinvolto in attività pratiche come il volontariato, i servizi alla comunità, l’assistenza sociale e civile, gli stage e altre modalità di intervento radicato nella propria comunità di appartenenza.

In questo modo, l’apprendimento non è fine a sé stesso, ma permette allo studente di acquisire abilità legate al mondo del lavoro e in particolare dei servizi alla persona, realizzando così un’adeguata alternanza scuolalavoro.

**STEM (S**cience, **T**echnology, **E**ngineering e **M**ath)

L’acronimo STEM sta per Science, Technology, Engineering e Math (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e indica le principali discipline scientifiche.

Il metodo scientifico alla base delle STEM si sta diffondendo a più livelli nella vita quotidiana ed è legato alla ricerca di fonti, alla soluzione dei problemi, al ragionamento logico, al processo decisionale fino ad arrivare allo studio e all’apprendimento stesso.

**Storytelling**

Tramite lo Storytelling il contenuto di una materia viene “narrativizzato”, cioè calato in un contesto narrativo, messo in connessione con l’esperienza personale di ciascuno studente e con i vissuti e le emozioni del gruppo classe. È anche possibile ricorrere allo Storytelling Digitale che fa uso delle nuove tecnologie per veicolare contenuti didattici in chiave narrativa e interattiva, coinvolgendo anche gli stessi studenti nell’esperienza.

**TEAL (T**ecnhnology **E**nhanced **A**ctive **L**earning**)**

Il metodo TEAL (Tecnhnology-Enhanced Active Learning), sviluppato nel 2003 dal MIT di Boston, si propone di integrare la modalità tradizionale di lezione frontale con attività laboratoriali e simulazioni per mezzo di tecnologie digitali. Anche il setting d’aula viene riconfigurato in modo da essere più flessibile e venire incontro alle esigenze degli studenti. In questo modo, si produce un ambiente di apprendimento attivo, interattivo, incentrato sull’utilizzo consapevole delle tecnologie digitali.

**Tinkering**

Il Tinkering (dall’inglese to tink, “adoperarsi”) è una metodologia didattica che favorisce l’apprendimento delle STEM attraverso un percorso informale, centrato sul “fare”, piuttosto che sul sapere teorico. Lo studente impara a padroneggiare le competenze tecnologiche, di progettazione, assemblaggio, di costruzione e decostruzione di oggetti o di progettazione di software, attraverso l’azione concreta, sotto la supervision dell’insegnante.

**Twletteratura**

Questa metodologia didattica, sviluppata in Italia da Costa, Montenegro e Vaccaneo nel 2012, prevede un lavoro di lettura, analisi e riscrittura di un testo di letteratura attraverso l’app di social reading Betwyll, scaricabile dalla piattaforma online TwLetteratura , che consente di trascrivere, in modo libero, alcuni brani delle opere, in un processo partecipativo e corale, il cui obiettivo non è quello di riproporre in modo fedele l’opera originale, ma di reinterpretarla, secondo la sensibilità di ciascuno studente.

**Writing and Reading**

La metodologia di Writing and Reading, introdotta in Italia da Poletti Riz (2017), è una forma di didattica per competenze che mira a trasformare l’ambiente scolastico in una comunità di lettori e scrittori, che si confrontano in maniera consapevole e critica sui testi letterari e sono in grado di produrne a propria volta.

**IL CONSIGLIO DI CLASSE**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ASSE** | **DOCENTE** | **MATERIA** |
| **ASSE LINGUAGGI** | (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Italiano |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Inglese |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Scienze Motorie e Sportive |
| **ASSE STORICO / SOCIO/ECONOMICO** | (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Storia |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Diritto |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Religione |
| **Asse Matematico-sCIENTIFICA** | (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Matematica |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Scienze Integrate (della terra e biologia) |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Scienze Integrate (fisica) |
| **AREA PROFESSIONALE** | (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Laboratori Tecnologici ed Esercitazioni |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Tecn. e Tecniche di Rappres. Grafic. |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Tecn. Informatiche |
| (inserire nome e cognome) - Firma \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Sostegno |