

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 1</b> Calcolo letterale Frazioni algebriche	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>		<b>CONTENUTI</b>
Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scomporre un polinomio in fattori</li> <li>• Operare con le frazioni algebriche</li> </ul>		Metodi di fattorizzazione di polinomi MCD e mcm tra polinomi Definizione di frazioni algebriche e relative operazioni

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flipped classroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problem solving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

CLASSE	DISCIPLINA	TITOLO	ASSI CULTURALI
III	Matematica	<b>UDA 2</b> Calcolo letterale Equazioni di I grado Disequazioni di I grado	Asse Matematico
COMPETENZA		ABILITA'	CONTENUTI
Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo letterale  Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere equazioni numeriche intere</li> <li>• Risolvere le equazioni fratte</li> <li>• Risolvere e discutere le equazioni letterali</li> <li>• Risolvere problemi di I grado</li> <li>• Risolvere le disequazioni lineari</li> <li>• Risolvere le disequazioni fratte</li> <li>• Risolvere particolari equazioni di grado superiore al primo</li> </ul>	Equazioni di primo grado  Equazioni determinate, indeterminate e impossibili  Problemi di I grado  Disequazioni di primo grado.

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flippedclassroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problemsolving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 3</b> Sistemi lineari	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo letterale</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• risolvere un sistema di primo grado in due incognite algebricamente e graficamente</li> <li>• risolvere un sistema di primo grado in tre incognite</li> <li>• risolvere problemi di I grado mediante sistemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemi di equazioni lineari in due incognite</li> <li>• Sistemi determinati, impossibili e indeterminati</li> <li>• Interpretazione grafica</li> <li>• Metodo di sostituzione</li> <li>• Metodo del confronto</li> <li>• Metodo di riduzione</li> <li>• Metodo di Cramer</li> <li>• Sistemi di equazioni in tre incognite</li> <li>• Sistemi risolvibili con artifici</li> <li>• Sistemi di disequazioni</li> </ul>	

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flippedclassroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problemsolving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 4</b> I radicali	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo letterale</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operare con i radicali</li> <li>• Trasformare i radicali</li> <li>• Razionalizzare il denominatore di una frazione</li> <li>• Trasformare i radicali doppi</li> <li>• Operare con le potenze ad esponente razionale</li> <li>• Calcolare il valore di espressioni numeriche o letterali contenenti radicali</li> <li>• Applicare le nozioni sui radicali alla risoluzione di equazioni e di disequazioni a coefficienti irrazionali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Radicali: definizioni e operazioni</li> <li>• Razionalizzazione del denominatore di una frazione</li> <li>• Radicali doppi</li> <li>• Equazioni e disequazioni di primo grado intere e fratte a coefficienti irrazionali</li> <li>• Sistemi di equazioni e di disequazioni di I grado a coefficienti irrazionali</li> </ul>	

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flippedclassroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problemsolving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento  <b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>



<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 5</b> Equazioni e disequazioni di II grado	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>		<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>
Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo letterale  Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere equazioni numeriche intere di secondo grado</li> <li>• Risolvere le equazioni fratte di secondo grado</li> <li>• Risolvere le disequazioni di secondo grado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equazioni di secondo grado intere e fratte</li> <li>• Disequazioni di secondo grado.</li> <li>• Disequazioni di secondo grado fratte</li> </ul>

**ATTIVITA':**

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flipped classroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problem solving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento  <b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 6</b> I parallelogrammi	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendere ed acquisire le definizioni</li> <li>• Riconoscere analogie e differenze</li> <li>• Porsi problemi e prospettare soluzioni</li> <li>• Risolvere problemi geometrici per via algebrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizioni e proprietà</li> <li>• Parallelogrammi particolari</li> </ul>	

SOFTWARE DIDATTICI- GEOGEBRA

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flipped classroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problem solving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 7</b> La circonferenza	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendere ed acquisire le definizioni</li> <li>• Riconoscere analogie e differenze</li> <li>• Porsi problemi e prospettare soluzioni</li> <li>• Dedurre e dimostrare alcune proprietà geometriche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Circonferenza: definizione e proprietà</li> <li>• Posizioni reciproche tra retta e circonferenza e tra due circonferenze</li> <li>• Angoli alla circonferenza ed angoli al centro</li> <li>• Punti notevoli di un triangolo</li> <li>• Poligoni inscritti e circoscritti</li> <li>• Poligoni regolari</li> </ul>	

SOFTWARE DIDATTICI- GEOGEBRA

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flippedclassroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problemsolving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 8</b> Grandezze omogenee	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendere ed acquisire le definizioni</li> <li>• Riconoscere analogie e differenze</li> <li>• Porsi problemi e prospettare soluzioni</li> <li>• Operare con la corrispondenza di Talete</li> <li>• Risolvere problemi geometrici per via algebrica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classi di grandezze omogenee</li> <li>• Misura delle grandezze</li> <li>• Rapporto di grandezze omogenee</li> <li>• Grandezze proporzionali</li> <li>• Teorema di Talete e sue conseguenze</li> <li>• Problemi di Geometria classica</li> </ul>	

SOFTWARE DIDATTICI- GEOGEBRA  
PI GRECO-DAY  
GEOPIANO

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flipped classroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problem solving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>



<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	<b>UDA 9</b> Equivalenza di figure piane	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
<p>Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni</p> <p>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendere ed acquisire le definizioni</li> <li>• Riconoscere analogie e differenze</li> <li>• Porsi problemi e prospettare soluzioni</li> <li>• Risolvere problemi geometrici per via algebrica</li> <li>• Saper calcolare le misure delle aree</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizioni e postulati</li> <li>• Poligoni equivalenti</li> <li>• Teoremi di Euclide e Pitagora</li> <li>• Misure delle aree</li> </ul>	

SOFTWARE DIDATTICI- GEOGEBRA

PI GRECO-DAY

GEOPIANO

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flipped classroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problem solving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>

<b>CLASSE</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TITOLO</b>	<b>ASSI CULTURALI</b>
III	Matematica	UDA 10 Probabilità	Asse Matematico
<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	
Analizzare dati e interpretarli, sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calcolare la probabilità di un evento utilizzando la definizione ed i teoremi sulla probabilità</li> <li>• Applicare la formula di Bayes</li> <li>• Determinare la distribuzione di probabilità di una variabile casuale e calcolarne valor medio e varianza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetto di evento e di probabilità</li> <li>• Rapporto tra probabilità e frequenza di un evento</li> <li>• Teoremi sulla probabilità e concetto di probabilità condizionata</li> <li>• Formula di Bayes</li> <li>• Variabili casuali; valor medio e varianza di una variabile casuale</li> </ul>	

## ATTIVITA':

<b>METODOLOGIE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lezione frontale introduttiva, di approfondimento, di raccordo.</li><li>- Lezione interattiva, Flippedclassroom</li><li>- Lavoro e studio individuale</li><li>- Lavori di gruppo (piccolo gruppo) con definizione di compiti individuali</li><li>-Attività laboratoriali, Laboratorio delle idee</li><li>- Attività di laboratorio informatico mediante utilizzo di software didattici</li><li>- Problemsolving</li><li>- Brainstorming</li><li>- Correzione/verifica individuale, discussione sugli errori</li><li>- Valutazione ed autovalutazione dei risultati conseguiti</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Testo in adozione e materiali didattici tradizionali</li><li>- Altri testi, dispense, fotocopie</li><li>- LIM, Web</li></ul>
<b>VERIFICHE FORMATIVE</b> Controllo in itinere del processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Domande esplorative</li><li>- Discussioni e dibattiti guidati</li><li>- Schede di gruppo</li></ul>
<b>Strumenti per la verifica sommativa</b> Controllo del profitto scolastico ai fini della valutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>- Questionari a risposta aperta sintetica, questionari strutturati o semistrutturati, problem solving</li><li>- Prove autentiche</li></ul>