PROGRAMMAZIONE ANNUALE DISCIPLINARE

ITALIANO

ISTITUTO: **I.I.S.S. "PIETRO SETTE"** ANNO SCOLASTICO: **2025/2026**

INDIRIZZO: **Manutenzione e Assistenza Tecnica**

CLASSE: **I** SEZIONE: **A**

DISCIPLINA: **ITALIANO**

DOCENTE: **Prof.ssa MARIA TERESA CAPORUSSO**

QUADRO ORARIO: **4 ore settimanali**

UdA 1: "Mi presento"
UdA 2: "Giocare con la grammatica"
UdA 3: "Il testo narrativo"

UNITA' DI APPRENDIMENTO		
Denominazione	**GIOCARE CON LA GRAMMATICA**	
Compito -prodotto	REALIZZAZIONE DI UN GIOCO LINGUISTICO: ***"Parole in libertà"***	
Competenze specifiche **Asse dei linguaggi**	Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e scritta. Riconoscere all'interno di testi, semplici e complessi, le nove parti del discorso, definendone funzioni e uso. Dalla teoria alla pratica: conoscere le principali definizioni e regole relative agli argomenti proposti.	
Competenza di cittadinanza	• Progettare • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare le informazioni	
Risorse	**Conoscenze**	**Abilità**
Disciplina: Italiano	Le principali strutture morfologiche della lingua italiana: il verbo, il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome, le parti invariabili. Il concetto di accordo. Il procedimento dell'analisi grammaticale.	Applicare la conoscenza ordinata delle strutture della lingua italiana a livello morfologico. Padroneggiare le strutture morfologiche per comprendere e produrre testi.
Utenti destinatari	Studenti delle classi prime	
Prerequisiti	• Conoscere la grammatica di base della lingua italiana. • Saper utilizzare gli strumenti digitali. • Capacità di lavorare in gruppo e di utilizzare i testi a disposizione.	
Fase di		

applicazione	Da ottobre a maggio
Tempi	• 40 ore
Metodologia	• Lezione frontale • Attività di laboratorio • Peer to peer • Lavoro di gruppo • Lavoro individuale • Problem solving
Risorse umane interne	Docente di Italiano
Strumenti	• Testi, Internet, documenti forniti dalla docente
Spazi	• Classe; • laboratorio multimediale.
Valutazione	• Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo. • Test semistrutturati in itinere. • Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto: 1. Rispetto dei tempi 2. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 3. Ricerca e gestione delle informazioni 4. Capacità comunicative 5. Capacità logiche e critiche 6. Uso del linguaggio specifico 7. Creatività 8. Autovalutazione

Santeramo in Colle, 20 novembre 2025 La docente

_____

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Denominazione	**MI PRESENTO**		
Compito - prodotto	Creare una breve presentazione di sé stessi in power point in lingua italiana e lingua inglese.		
Competenza di cittadinanza	**Comunicazione nella madrelingua** Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.		
Risorse	**Conoscenze**	**Competenze**	**Abilità**
ASSI coinvolti: ASSE dei LINGUAGGI *(Italiano e Inglese)*	Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta, nello specifico: il testo descrittivo. Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione. Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non. Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti. Utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.	Esprimersi in modo diversificato a seconda dei diversi contesti comunicativi e delle fondamentali funzioni della lingua. Riconoscere gli elementi della coerenza e della coesione.
Utenti destinatari	Studenti delle classi prime IPSIA		
Prerequisiti	• Saper utilizzare gli strumenti digitali		

Fase di applicazione	Settembre-Ottobre
Tempi	• 10 ore
Metodologia	• Lezione frontale • Attività di laboratorio • Peer to peer • Lavoro individuale • Problem solving
Risorse umane interne	Docente di Italiano, Inglese e Informatica
Strumenti	• Testi, Internet, schede fornite dalla docente
Spazi	• Classe; • laboratorio multimediale.
Valutazione	• Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo. • Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto: 9. Rispetto dei tempi 10. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 11. Lessici specifico 12. Capacità comunicative 13. Creatività 14. Autovalutazione

Santeramo in Colle, 20 novembre 2025 La docente

_____

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Denominazione	**Il testo narrativo**		
Compito - prodotto	Realizzazione di uno Storytelling dato un preciso argomento.		
Competenza di cittadinanza	• Progettare • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare le informazioni		
Risorse	**Conoscenze**	**Competenze**	**Abilità**
Discipline: Italiano	Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta, nello specifico: il testo narrativo. Il "Il mito". Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione. Codici fondamentali della comunicazione orale, verbale e non. Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso.	Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti. Utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale.	Esprimersi in modo diversificato a seconda dei diversi contesti comunicativi e delle fondamentali funzioni della lingua. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. Riconoscere gli elementi della coerenza e della coesione.
Utenti destinatari	Studenti delle classi prime IPSIA		
Prerequisiti	• Saper utilizzare gli strumenti digitali		
Fase di applicazione	Da gennaio a maggio		
Tempi	• 20 ore		
Metodologia	• Lezione frontale • Attività di laboratorio • Peer to peer • Lavoro individuale • Cooperatve learning • Problem solving		

Risorse umane interne	Docente di Italiano e Informatica
Strumenti	• Testi, Internet, schede fornite dalla docente
Spazi	• Classe; • laboratorio multimediale.
Valutazione	• Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo. • Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto: 15. Rispetto dei tempi 16. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 17. Lessici specifico 18. Capacità comunicative 19. Creatività 20. Autovalutazione

Santeramo in Colle, 20 novembre 2025 La docente

_____