

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA**

**ASSE CULTURALE SCIENTIFICO TECNOLOGICO**

<b>competenze chiave</b>	<b>competenze base</b>	<b>abilità</b>	<b>conoscenze</b>
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le proprietà delle operazioni con i numeri reali e i radicali.</li> <li>• Utilizzare potenze con esponenti razionali.</li> <li>• Risolvere sistemi lineari, rappresentare e interpretare la soluzione dei sistemi di due equazioni in due incognite.</li> <li>• Risolvere equazioni di secondo grado e di grado superiore al secondo.</li> <li>• Risolvere disequazioni di primo e secondo grado, sistemi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I numeri reali e i radicali, operazioni e proprietà.</li> <li>• Sistemi lineari, metodi di soluzione.</li> <li>• Rappresentazione della retta nel piano cartesiano.</li> <li>• Equazioni di secondo grado, formula risolutiva. Parabola.</li> <li>• Disequazioni.</li> </ul>
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali.	Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i principali enti, figure e luoghi geometrici e descriverli.</li> <li>• Individuare le proprietà essenziali delle figure e riconoscerle in situazioni concrete.</li> <li>• In casi reali di facile leggibilità risolvere problemi di tipo geometrico, e ripercorrerne le procedure di soluzione.</li> <li>• Comprendere e sviluppare i principali passaggi logici di una dimostrazione.</li> <li>• Rappresentare figure mediante software specifici (GeoGebra)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La circonferenza, le corde, i poligoni inscritti e circoscritti.</li> <li>• Teoremi di Euclide e Pitagora.</li> <li>• Similitudini.</li> <li>• Punti segmenti e rette nel piano cartesiano.</li> <li>• Equazione e disegno della parabola nel piano cartesiano.</li> </ul>
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Individuare le strategie appropriate per la soluzione di	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare il percorso risolutivo di un problema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemi risolvibili mediante equazioni e disequazioni.</li> </ul>

Spirito di iniziativa e intraprendenza.	problemi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formalizzare il percorso di soluzione di un problema attraverso modelli algebrici e grafici</li> <li>• Risolvere un problema usando il calcolo geometrico ed algebrico, equazioni e disequazioni.</li> <li>• Convalidare i risultati conseguiti sia empiricamente, sia mediante argomentazioni.</li> <li>• Tradurre dal linguaggio naturale al linguaggio algebrico e viceversa.</li> <li>• Risolvere problemi utilizzando le proprietà delle figure geometriche.</li> <li>• Risolvere problemi di natura probabilistica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemi probabilistici.</li> <li>• Problemi geometrici.</li> </ul>
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali.	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogliere, organizzare e rappresentare un insieme di dati.</li> <li>• Studiare e utilizzare funzioni lineari e quadratiche.</li> <li>• Analizzare dati dal punto di vista probabilistico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il piano cartesiano , il disegno di retta e parabola.</li> <li>• Probabilità.</li> </ul>

## CONTENUTI DEL PROGRAMMA:

### SISTEMI LINEARI

Sistemi di due equazioni in due incognite, di tre equazioni in tre incognite. Sistemi interi e fratti. Metodo di riduzione e sostituzione. Sistemi determinati, indeterminati, impossibili. Rappresentazione grafica di un sistema. Problemi risolvibili con i sistemi.

### PIANO CARTESIANO E RETTA

I punti, le distanze, il punto medio.

La retta: equazione implicita ed esplicita, rappresentazione di una retta; rette parallele e perpendicolari. La distanza di un punto da una retta. Problemi sulle rette.

### RADICALI

I numeri reali.

Proprietà invariantiva, semplificazione, confronto di radicali.

Moltiplicazione e divisione. Portar fattori dentro e fuori dai radicali. Addizione e sottrazione.  
 Razionalizzazione dei denominatori. I radicali doppi.  
 Le equazioni e le disequazioni con coefficienti irrazionali.  
 Potenze con esponente razionale.

#### EQUAZIONI DI SECONDO GRADO E DI GRADO SUPERIORE

Equazioni di secondo grado: formula risolutiva. Le relazioni tra le radici e i coefficienti di una equazione di secondo grado. La scomposizione di un trinomio di secondo grado. Le equazioni parametriche. Problemi.  
 La parabola.  
 Sistemi di secondo grado.  
 Equazioni di grado superiore al secondo.

#### DISEQUAZIONI DI SECONDO GRADO E SUPERIORE

Risoluzione delle disequazioni di secondo grado intere e fratte. Disequazioni di grado superiore al secondo.  
 Sistemi di disequazioni.

#### INTRODUZIONE ALLA PROBABILITA'

Gli eventi e la definizione di probabilità. La probabilità della somma logica di eventi e del prodotto logico di eventi.

#### LA CIRCONFERENZA, I POLIGONI INSCRITTI E CIRCOSCRITTI

La circonferenza e il cerchio, i teoremi sulle corde. Posizione reciproca di retta e circonferenza, di due circonferenze. Poligoni inscritti e circoscritti.

#### EQUIVALENZA DI SUPERFICI PIANE

Teorema di Pitagora e teoremi di Euclide dimostrati mediante l'equivalenza di superfici piane.

#### POPORZIONALITA' E SIMILITUDINI

Teorema di Talete. Criteri di similitudine dei triangoli.

Attività del docente	Attività dello studente	Materiali, spazi e metodi utilizzati
<p>Lezioni frontali strutturate seguendo sia percorsi deduttivi che induttivi.            Utilizzo di strumenti multimediali quali presentazioni in Power Point con supporti audiovisivi, LIM, applicazioni specifiche della disciplina.</p>	<p>Presenza degli appunti su quaderno.            Rilettura a casa degli appunti presi in classe.            Rielaborazione di quanto studiato creando schemi e mappe concettuali.            Rilettura a casa degli esercizi svolti in classe.            Esecuzione di esercitazioni in classe individuali, a piccoli gruppi con successiva correzione alla lavagna.            Esecuzione dei compiti assegnati per casa.</p>	<p>Per quanto riguarda gli argomenti da trattare e da sviluppare, si ritiene indispensabile l'uso sistematico del libro di testo, supporto fondamentale di tutta l'attività svolta a casa dallo studente, sia per la parte teorica che per la parte pratica.            Occasionalmente potranno essere condivise con gli alunni materiali contenenti esercizi e/o ulteriori spiegazioni di alcuni argomenti affrontati in classe.            Eventualmente gli studenti possono utilizzare la versione multimediale del libro di testo, visualizzabile su PC o Tablet, e qualche applicazione specifica della disciplina, consigliata dal docente.</p>

		Le lezioni avverranno prevalentemente in aula, eventualmente nel laboratorio di informatica.
--	--	--

### VALUTAZIONE:

CONOSCENZE	VALUTAZIONE	ABILITA'	VALUTAZIONE	COMPETENZE	VALUTAZIONE
Complete e approfondite con apporti personali	9-10	Lo studente non commette errori né imprecisioni. Sa applicare le procedure e le conoscenze con disinvoltura anche in contesti nuovi e impegnativi.	9-10	Comunica efficacemente. E' in grado di rielaborare criticamente in ampi contesti le conoscenze e le abilità possedute. Utilizza strumenti e metodi in modo trasversale	Eccellente/ottimo
Complete e approfondite	8	Lo studente non commette errori ma incorre in qualche imprecisione. Dimostra piena comprensione degli argomenti e sa applicare con sicurezza le conoscenze	8	Competenze teoriche e pratiche che gli consentono di portare avanti compiti autonomamente anche in contesti di lavoro e/o di studio non noti. Comunica efficacemente con linguaggio specifico della disciplina	Buono
Complete ma non approfondite	7	Lo studente commette qualche errore, ma spesso non di rilievo. Sa applicare le conoscenze, ma incontra qualche difficoltà nei compiti più impegnativi	7	Possiede competenze teoriche e pratiche per portare avanti compiti anche più articolati in contesti noti	Discreto
Abbastanza complete ma non approfondite	6	Lo studente sa applicare le conoscenze in compiti semplici senza errori di rilievo	6	Possiede competenze teoriche e pratiche per portare avanti compiti	Sufficiente

				semplici in contesti noti usando strumenti e metodi semplici	
Superficiali e incomplete	5	E' in grado di impostare gli esercizi ma commette errori di rilievo nell'esecuzione, oppure è in grado di procedere solo se guidato	5	Inadeguate	Mediocre
Lacunose e superficiali	4	Lo studente commette errori di rilievo nell'applicazione delle conoscenze anche nell'esecuzione di compiti semplici	4	Inadeguate	Insufficiente
Pressoché nulle	2-3	Lo studente non è in grado di risolvere gli esercizi assegnati	2-3	Inadeguate	Gravemente insufficiente