



**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE  
“E. Ruffini – D. Aicardi”**

Convitto annesso  
C.F.: 90051650084 – P.IVA: 00169380086  
[www.ruffiniaicardi.it](http://www.ruffiniaicardi.it)  
✉ [IMIS00400L@istruzione.it](mailto:IMIS00400L@istruzione.it) / pec ✉ [IMIS00400L@pec.istruzione.it](mailto:IMIS00400L@pec.istruzione.it)  
**Sede e Istituto Professionale Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera**  
Via Lungomare 141 – 18018 ARMA DI TAGGIA (IM) - ☎ 0184461082  
**Istituto Tecnico Turismo e Istituto Professionale Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale**  
Via Quinto Mansuino – 18038 SANREMO (IM) - ☎ 0184541148  
**Istituto Professionale Agricoltura, Sviluppo Rurale, Valorizzazione dei Prodotti del Territorio e Gestione delle Risorse Forestali e Montane**  
Strada Maccagnan 37 – 18038 SANREMO (IM) – ☎ 0184502326

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

METODOLOGIE OPERATIVE

Classe PRIMA

CONOSCENZE O CONTENUTI	ABILITA'	COMPETENZE
Il soddisfacimento dei bisogni; L'individuazione dei bisogni nei servizi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Riconoscere i bisogni legati all'età e alle condizioni dell'individuo</li> </ul>	Competenze di riferimento n. 4
La comunicazione e la socializzazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ascoltare attivamente e comunicare in modo non conflittuale</li> <li>➤ Individuare le dinamiche alla base del funzionamento dei gruppi</li> </ul>	Competenze di riferimento n. 2,3
L'animazione; Metodologia del gioco;	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificare le principali tecniche</li> </ul>	Competenze di riferimento n. 8

<p>Tipologie e tecniche di animazione ludica</p>	<p>di animazione ludica e sociale;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Individuare le attività di gioco come mezzi educativi e di animazione sociale</li> <li>➤ Riconoscere i materiali e gli strumenti utili dell'animazione ludica e sociale</li> </ul>	
<p>La programmazione delle attività laboratoriali; Rischi, pericoli e sicurezza nei laboratori; I laboratori occupazionali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificare le principali tecniche di animazione ludica e sociale;</li> <li>➤ Individuare le attività di gioco come mezzi educativi e di animazione sociale</li> <li>➤ Riconoscere i materiali e gli strumenti utili dell'animazione ludica e sociale</li> </ul>	<p>Competenze di riferimento n. 8</p>

### OBIETTIVI EQUIPOLLENTI

- gli obiettivi sono riconducibili a quelli previsti per la classe nei limiti delle risorse individuali dell'alunno

### TESTI, MATERIALI E STRUMENTI ADOTTATI

Corso di metodologie Operative Grazia Muscogiuri HOEPLI

**Strumenti:**

- Computer o tablet
- Libri di testo
- Lavagna interattiva multimediale
- Audiovisivi
- Risorse online Classroom
- Dispense fornite dal docente

**METODOLOGIE**

- Lezione frontale e dialogata.
- Discussione sulle tematiche affrontate e collegate ad articoli di cronaca.
- Confronto/dibattito per cercare soluzioni adeguate per risolvere i problemi che si possono incontrare nella relazione d'aiuto.
- Utilizzo, in alcune situazioni, della didattica capovolta al fine di stimolare la partecipazione attiva all'apprendimento.
- Attività laboratoriali.
- Problem solving

**CRITERI DI VALUTAZIONE**

Parziale (livello 1 – parziale) = dimostra di saper affrontare gli indicatori richiesti solo in forma guidata e in modo parziale.

Base (livello 2 – base) = dimostra di saper affrontare la maggior parte degli indicatori in forma autonoma e una piccola parte in forma guidata.

Intermedio (livello 3 – intermedio) = dimostra di conoscere appieno gli indicatori.

Avanzato (livello 4 – avanzato) = dimostra di soddisfare tutti gli indicatori in forma autonoma e di saper fare collegamenti anche interdisciplinari

### STRUMENTI DI VERIFICA

- Verifiche orali
- Verifiche formative (questionari online)
- Prove scritte
- Prove pratiche di laboratorio

#### **Strumenti di verifica sommativa**

Prove scritte, prove di verifica per obiettivi minimi e ad alta leggibilità per alunni BES, prove orali che permettono collegamenti su più argomenti e che mirano ad accertare oltre alla conoscenza dei contenuti, i livelli di competenze raggiunti e un apprendimento ragionato che consente collegamenti anche interdisciplinari.

#### **Strumenti di verifica formativa**

All'inizio di ogni lezione vengono fatte delle domande a campione o viene richiesto di spiegare quello che è stato fatto nelle lezioni precedenti e per quale finalità. Nel caso di alunni con BES, viene considerato strumento di verifica formativa anche la realizzazione di mappe concettuali o schemi, a seconda di quanto previsto dal proprio PEI/PDP.

### ATTIVITÀ DI RECUPERO

In itinere durante tutto l'anno scolastico.



Sanremo, 01/10/2025