

CURRICOLO VERTICALE

IC PRA' 2017

CAPPELLO INTRODUTTIVO

1.TABELLA DEL COLLEGAMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE CON CAMPI D'ESPERIENZA, DISCIPLINE

Competenze chiave europee	Definizione ufficiale da Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Scuola dell' infanzia Campi d' Esperienza	Scuola Primaria Discipline	Scuola Sec. 1° grado Discipline
Comunicare nella madrelingua	è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.	I discorsi e parole	Italiano Tutte le discipline	Italiano Tutte le discipline
Comunicare nelle Lingue Straniere	condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.	I discorsi e parole	Lingua Inglese	Lingua inglese Lingua Spagnola
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	<i>è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza</i>	La conoscenza del mondo Oggetti, fenomeni viventi.	Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia	Matematica, Scienze, Tecnologia, Geografia

	<p><i>matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</i></p>	Numero e spazio		
Competenze digitali.	<p>consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p>	Tutti i Campi d' esperienza	Tutte le Discipline	Tutte le Discipline
Imparare ad imparare.	<p>è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p>	Tutti i Campi d' esperienza	Tutte le Discipline	Tutte le Discipline

Competenze sociali e civiche.	<i>includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</i>	Il sè e l' altro Cittadinanza e Costituzione Tutti i Campi d' esperienza	Storia Cittadinanza e Costituzione Tutte le Discipline	Storia Cittadinanza e Costituzione Tutte le Discipline
Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo	Tutti i Campi d' esperienza	Tutte le Discipline	Tutte le Discipline
Consapevolezza ed espressione culturale.	riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.	Il corpo e il movimento. Immagini, suoni, colori, Religione Cattolica	Storia. Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione	Storia. Arte e Immagine, Musica, Educazione Fisica, Religione

2.TABELLA DEL COLLEGAMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE CON LE COMPETENZE DISCIPLINARI DEL CURRICOLO

	Competenze digitali	Imparare ad imparare	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Comunicazione nelle lingue straniere	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Consapevolezza ed espressione culturale	Competenze sociali e civiche
Ambito linguistico I discorsi e le parole Lingua Italiana Lingua straniera	Competenza comunicativa Competenza nell'uso della lingua in funzione della progettualità, dell'interpretazione e dello studio			Competenza comunicativa Competenza lessicale Competenza nella riflessione linguistica come codice		Competenza nell'uso della lingua nella verbalizzazione di un processo e nell'interpretazione	Competenza nella riflessione linguistica come oggetto culturale	Competenza nell'uso della lingua in funzione sociale e civica
Ambito matematico/scientifico e tecnologico La conoscenza del mondo Matematica Scienze Geografia	Competenza nel pensare comunicare, attuare strategie e procedure e nello stabilire relazioni. Competenza nell'osservare la realtà, identificarne elementi e fenomeni, individuare relazioni, operare con esse. Competenza nella ricerca (osserva si pone domande, formula ipotesi, discute, confronta, rappresenta, verifica, condivide) in un approccio scientifico alla realtà. Competenza nell'utilizzare oggetti, macchine,			Competenza nel pensare comunicare, attuare strategie e procedure e nello stabilire relazioni		La competenza matematica consiste nell'operare nella realtà, nel modellizzarla, nell'usare i modelli e nel rappresentarli. Implica competenze aritmetico-matematiche, logico-procedurali e metacognitive nel controllo del processo e nell'esplicitazione dello stesso.	Competenza nella consapevolezza della condivisione per costruire teorie scientifiche	Competenza nell'uso della ricerca scientifica per la comprensione e dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della

	<p>materiali, informazioni in funzione della realizzazione di un progetto</p>		<p>Competenza nell'osservare, analizzare, interpretare fenomeni appartenenti alla realtà elaborando teorie applicando il metodo scientifico.</p> <p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani*</p>		<p>responsabilità di ciascun cittadino.</p>
	<p>Competenza nell'uso delle tecnologie per la comunicazione nel rispetto di sé e degli altri</p>				
<p>Competenza nell'utilizzare istruzioni e procedure per eseguire compiti complessi</p>					

Ambito storico/antropologico La conoscenza del mondo Storia Geografia Religione	Competenza di orientamento nel tempo: le relazioni <u>temporali</u> , di <u>causa-effetto</u> , di <u>spazio-tempo</u> e collocare nel tempo esperienze vissute ed eventi al fine di acquisire una sempre maggiore consapevolezza dei cambiamenti e delle trasformazioni. Competenza nella ricerca di carattere storico: utilizza la capacità di riconoscere e consultare le fonti storiche, e i testi storiografici e l'acquisizione di un adeguato metodo di ricerca al fine di comprendere, valorizzare e rispettare la memoria e il patrimonio storico-artistico e culturale a livello locale, nazionale e mondiale. Competenza nella ricostruzione di quadri di civiltà al fine di essere consapevoli che la conoscenza della storia europea e mondiale aiuta a capire la vita contemporanea.			Competenza nella ricerca a carattere storico al fine di comprendere, valorizzare e rispettare la memoria e il patrimonio storico artistico e culturale a livello locale, nazionale e mondiale.	Competenza nella ricerca a carattere storico al fine di comprendere, valorizzare i rapporti tra istituzioni e società, le differenze di genere e di generazioni, le forme statuali, le istituzioni democratiche.	
	Competenza nella ricostruzione e nel confronto di quadri d'ambiente: individua, conosce e descrive paesaggi individuando analogie e differenze (anche in relazione ai quadri storici del passato) e elementi di particolare valore ambientale e culturale al fine di una cittadinanza consapevole			Competenza nella ricerca a carattere geografico per osservare la realtà da punti di vista diversi, che consentono di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano.	Competenza nella ricerca a carattere geografico per sviluppare consapevolezza vero il territorio, intesa come esercizio della cittadinanza attiva, nell'educazione all'ambiente e allo sviluppo.	
	Competenza nella metodologia delle discipline di studio: Padroneggiare gli strumenti delle discipline e saperli utilizzare per inquadrare e presentare eventi e fenomeni in modo organico e consapevole					
Ambito artistico/culturale Lingua Italiana, Musica Immagini e suoni	Competenza nell'ascolto e nella produzione di messaggi musicali al fine di diventare fruitori consapevoli in grado di stabilire relazioni tra il messaggio musicale, il significato, le conoscenze musicali acquisite, i momenti storici. Competenza nella riflessione sul codice musicale: utilizzare la grammatica del linguaggio musicale al fine di decodificare le informazioni di carattere musicale				Competenza nell'ascolto e nella produzione di messaggi musicali al fine di diventare fruitori consapevoli in grado di stabilire relazioni tra il messaggio	

	Competenza nella produzione di messaggi musicali al fine di produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere anche facendo ricorso all'integrazione di più linguaggi e scegliendo il più adatto alla situazione comunicativa.		musicale, il significato, le conoscenze musicali acquisite, in momenti storici	
Arte	Competenza nel padroneggiare i principali elementi del linguaggio visivo al fine della produzione volta alla comunicazione e all'espressione del sé realizzando elaborati originali Competenza nella lettura attraverso gli elementi del linguaggio visuale al fine di cogliere il messaggio e di riconoscere opere d'arte e beni artistico-culturali		Competenza nel manifestare sensibilità e rispetto per la salvaguardia dei beni artistico-culturali	
Religione			Competenza nel riconoscere Dio quale bisogno dello spirito che si esprime nei segni/simboli delle religioni Competenza nella riflessione sul significato del Cristianesimo rapportandolo con la propria personale esperienza ed alla società al fine di comprendere il	Competenza nella consapevolezza che le radici storico-giuridiche del Cristianesimo contribuiscono alla formazione dell'identità religiosa del cittadino dell'Europa e del mondo.

					senso della vita della Chiesa e dei Cristiani anche in rapporto alle altre religioni.	
Ambito motorio prassico Il corpo e il movimento Educazione fisica	Competenza nel gestire il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo			Competenza nella conoscenza del corpo e e dei cambiamenti che avvengono in relazione all'esercizio fisico	Competenza nell'usare il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	Competenza nel gioco - sport (regole – anche sicurezza - e fair play). Rispettare sé e gli altri e dimostrare senso di responsabilità

CRITERI DI PROGRAMMAZIONE

Nel Collegio Docenti del 12 settembre 2017, è avvenuta (delibera congiunta n. 5) la Validazione del Nuovo Curricolo (disaminato in apposito incontro in settembre di gruppi disciplinari) e si approvano i Criteri di programmazione per tutti gli ordini di scuola.

ELEMENTI COMUNI PER TUTTI GLI ORDINI DI SCUOLA GIA' PRESENTI:

- **Stilare la presentazione della classe** per individuare i bisogni formativi
- **Declinare** gli obiettivi formativi più adeguati alle esigenze della classe, che contemplino gli aspetti comportamentali -cognitivi e disciplinari
- **Concordare linee conduzione condivise** (team-consiglio di classe) per la gestione della classe
- **Individuare le competenze da perseguire**
- **Scegliere : OSA : conoscenze – abilità**
- **Scegliere : contenuti/attività**
- **Definire la Metodologia** : il più possibile concordata
- **Stabilire (in base a criteri generali) le modalità e strumenti di Valutazione e di Verifica**
- **Relazione finale** (si fornirà un modello).

PER LE VARIAZIONI IN ITINERE:

- **Stesura del l'argomento In Regel**
- **Monitoraggio periodico da parte del team docente nelle intersezioni/interclassi/consigli di classe** (in connessione con comunicazione ai genitori dell'andamento dell'alunno).

NOVITA' IMPLICATE DALLA VERTICALITA' E TRASVERSALITA' DEL NUOVO CURRICOLO:

Criteria in funzione dell'elaborazione di una Unità di Apprendimento che sfoci in un Compito Autentico (almeno 1 all'anno)

- Nel Profilo in uscita del primo ciclo : individuare i risultati attesi per sapere dove vuoi portare gli alunni in quel momento
- Analisi dei traguardi per individuarne all'interno: le azioni, le attività che portano al raggiungimento dei risultati attesi
- Individuare le interconnessioni/ azioni di continuità
- Individuare la competenza europea (IMPARARE AD IMPARARE)
- Individuare nella disciplina il livello di competenza da raggiungere ad un determinato momento : step: (fine Scuola dell'Infanzia, fine Scuola Primaria
- Individuare gli OSA essenziali (conoscenze ed abilità) , contenuti utili a raggiungere la competenza
- Esplicitare le linee metodologiche, verifica/valutazione

Vedi file Esempio di progettazione UdA

ESEMPIO di progettazione UdA

COMPETENZA TRASVERSALE: IMPARARE AD IMPARARE (definizione)

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

SI MANIFESTA : (cosa deve saper fare l'alunno?) TRATTO DAL PROFILO

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo..

Si ci riferisce alla:

TABELLA DEL COLLEGAMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE CON LE COMPETENZE DISCIPLINARI DEL CURRICOLO

AMBITI- DISCIPLINE	IMPARARE AD IMPARARE
Ambito linguistico I discorsi e le parole Lingua Italiana Lingua straniera	Competenza comunicativa Competenza nell'uso della lingua in funzione della progettualità, dell'interpretazione e dello studio
Ambito matematico/scientifico e tecnologico La conoscenza del mondo Matematica Scienze Geografia	<p>Competenza nel pensare comunicare, attuare strategie e procedure e nello stabilire relazioni.</p> <p>Competenza nell'osservare la realtà, identificarne elementi e fenomeni, individuare relazioni, operare con esse.</p> <p>Competenza nella ricerca (osserva si pone domande, formula ipotesi, discute, confronta, rappresenta, verifica, condivide) in un approccio scientifico alla realtà.</p> <p>Competenza nell'utilizzare oggetti, macchine,</p> <p>Competenza nel pensare comunicare, attuare strategie e procedure e nello stabilire relazioni</p> <p>La competenza matematica consiste nell'operare nella realtà, nel modellizzarla, nell'usare i modelli e nel rappresentarli. Implica competenze aritmetico-matematiche, logico-procedurali e metacognitive nel controllo del processo e nell'esplicitazione dello stesso.</p> <p>Competenza nella consapevolezza della condivisione per costruire teorie scientifiche</p> <p>Competenza nell'uso della ricerca scientifica per la comprensione e dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della materiali, informazioni in funzione della realizzazione di un progetto</p>

<p>Ambito storico/antropologico La conoscenza del mondo Storia Geografia Religione</p>	<p>Competenza di orientamento nel tempo: le relazioni temporali, di causa-effetto, di spazio-tempo e collocare nel tempo esperienze vissute ed eventi al fine di acquisire una sempre maggiore consapevolezza dei cambiamenti e delle trasformazioni. Competenza nella ricerca di carattere storico: utilizza la capacità di riconoscere e consultare le fonti storiche, e i testi storiografici e l'acquisizione di un adeguato metodo di ricerca al fine di comprendere, valorizzare e rispettare la memoria e il patrimonio storico-artistico e culturale a livello locale, nazionale e mondiale. Competenza nella ricostruzione di quadri di civiltà al fine di essere consapevoli che la conoscenza della storia europea e mondiale aiuta a capire la vita contemporanea.</p> <p>Competenza nella metodologia delle discipline di studio: Padroneggiare gli strumenti delle discipline e saperli utilizzare per inquadrare e presentare eventi e fenomeni in modo organico e consapevole</p>
<p>Ambito artistico/culturale Lingua Italiana, Musica Immagini e suoni</p>	<p>Competenza nell'ascolto e nella produzione di messaggi musicali al fine di diventare fruitori consapevoli in grado di stabilire relazioni tra il messaggio musicale, il significato, le conoscenze musicali acquisite, i momenti storici.</p> <p>Competenza nella riflessione sul codice musicale: utilizzare la grammatica del linguaggio musicale al fine di decodificare le informazioni di carattere musicale</p> <p>Competenza nella produzione di messaggi musicali al fine di produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere anche facendo ricorso all'integrazione di più linguaggi e scegliendo il più adatto alla situazione comunicativa.</p>
	<p>Competenza nel padroneggiare i principali elementi del linguaggio visivo al fine della produzione volta alla comunicazione e all'espressione del sé realizzando elaborati originali</p> <p>Competenza nella lettura attraverso gli elementi del linguaggio visuale al fine di cogliere il messaggio e di riconoscere opere d'arte e beni artistico-culturali</p>
<p>Ambito motorio prassico Il corpo e il movimento Educazione fisica</p>	<p>Competenza nel gestire il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p>

Si considerano :

Possibili sviluppi in generale (azione docente)	Possibili passaggi, interconnessioni e azioni di continuità	PROGRESSIONE DELLA COMPETENZA (l'alunno deve conoscere /saper fare)
<p>Si facilita lo sviluppo della competenza con:</p> <p><i>Il collegamento con apprendimenti progressi</i></p> <p><i>Attuazione di pratiche interattive</i></p> <p><i>L'attenzione ai bisogni e stili cognitivi individuali</i></p>	<p>Scoperta e riconoscimento di regole generali per:</p> <p>Identificare una struttura</p> <p>Scoprire le fasi di un processo</p> <p>Scoprire concetti, strumenti logici, modelli e procedure operative</p> <p>Ricerca e individuare le informazioni utili all'attività al fine di rielaborarle e riutilizzarle</p> <p>Categorizzare e riconoscere la tipologia delle informazioni</p> <p>Trasferire le conoscenze in contesti diversi</p> <p>Memorizzare concetti, regole, modelli, procedure</p> <p>Pratica del transfer per :</p> <ul style="list-style-type: none">- L' uso delle conoscenze in situazioni simili- L' uso delle conoscenze in situazioni nuove <p>Sistematizzazione delle nuove acquisizioni in una rete di concetti organizzati in scripts, strutture, schemi per:</p> <p>Conoscere/comprendere, scoprire, sperimentare (</p>	<p><u>Scuola dell'infanzia:</u></p> <p>Organizzazione delle esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili (cosa/come fare per ...)</p> <p>Uso dei concetti spazio-temporali per selezionare e sistemare le sequenze fondamentali di esperienze quotidiane</p> <p>Sistemazione dei dati senso-percettivi mediante semplici e globali criteri di classificazione e relazione di quantità, forma, dimensione...</p> <p><u>Scuola primaria</u></p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <p>Rielaborazione di dati e informazioni per :</p> <p>Ristrutturare le proprie conoscenze da cui trarre deduzioni e risalire dalle informazioni al concetto</p> <p>Identificare gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti e informazioni</p> <p>Costruzione o applicazione di una rappresentazione di</p>

	<p>manipolare, ascoltare, osservare, decodificare vari linguaggi), riflettere, analizzare, sintetizzare</p> <p>Memorizzare regole, procedure, linguaggi specifici, strutture cognitive per ricordare, ripetere, riprovare, rielaborare, rileggere, riutilizzare procedure metodologiche proprie delle aree disciplinari</p> <p>Integrare le conoscenze:</p> <p>approfondire i concetti, costruirne mappe di sintesi, trasferire le conoscenze in contesti diversi ed ampliarle.</p> <p>Un'attitudine positiva comprende la motivazione e la fiducia per perseverare e riuscire nell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.</p> <p>Un'attitudine ad affrontare i problemi per risolverli serve sia per il processo di apprendimento stesso sia per poter gestire gli ostacoli e il cambiamento. Il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendere e di applicare l'apprendimento in una gamma di contesti della vita sono elementi essenziali di un'attitudine positiva.</p>	<p>supporto</p> <p>Sintesi tratte da diverse fonti di informazione Valutazioni generiche sulle argomentazioni/informazioni</p> <p><u>Scuola Secondaria</u></p> <p>Potenziamento della competenza attraverso:</p> <p>Utilizzo consapevole del proprio sapere per la costruzione di nuove conoscenze:</p> <p>Rielaborazione dei concetti secondo criteri di astrazione logico-deduttivi</p> <p>Autonomia di sistemazione e integrazione degli strumenti cognitivi) (costruzione di modelli, mappe concettuali da utilizzare in situazioni simili e diverse per individuare collegamenti e relazioni)</p> <p>Memorizzazione di regole, procedure, ecc ... in funzione di percorsi ulteriori</p> <p>Padronanza nella capacità di operare sintesi: cogliere autonomamente nessi e relazioni complesse</p> <p>Consapevolezza del proprio percorso di apprendimento:</p> <p>Consapevolezza dei propri tempi e stili di apprendimento</p> <p>Autonomia nella ricerca di fonti e materiali funzionali al</p>
--	---	--

		<p>proprio percorso .</p> <p>Raggiungere un metodo di studio personale per rielaborare ed approfondire le conoscenze</p> <p>Autovalutazione del proprio processo di apprendimento</p>
--	--	---

PRESA VISIONE DI CIO', SI PROCEDE ALLA PARTE DISCIPLINARE, CONSIDERANDO CHE L'UdA è PLURIDISCIPLINARE – TRASVERSALE E VERTICALE,

SI ANALIZZA IL PROFILO DELL'ALUNNO :

SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA(BOZZA)		
		Manifesta curiosità e voglia di sperimentare interagisce con le cose, l'ambiente e le persone percependone le reazioni ed i cambiamenti
		E' attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta
		Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA(2017)		
5	Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
SCHEDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE(2017)		
5	Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.

A QUESTO PUNTO SI ANALIZZANO I TRAGUARDI PER IDENTIFICARE (SCEGLIERE) LE AZIONI CHE L'ALUNNO DEVE MANIFESTARE , PER DIMOSTRARE IL LIVELLO DI COMPETENZA RAGGIUNTO

QUINDI SI FA RIFERIMENTO AL CURRICOLO DISCIPLINARE :

SI IDENTIFICA LA COMPETENZA SPECIFICA CHE SI VUOLE SVILUPPARE: ES : competenza comunicativa (VEDI TABELLA DEL COLLEGAMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE CON LE COMPETENZE DISCIPLINARI DEL CURRICOLO)

SI SCELGONO : OSA E CONTENUTI – ATTIVITA'-(strumenti per raggiungere tale competenza

"se si vuole un esempio con indicazioni operative riferirsi alla seguente proposta.....".

ESEMPIO DI PROGETTAZIONE DI UNA Unità di Apprendimento

Guida per la progettazione di attività di apprendimento per lo sviluppo di competenze in forma di compiti autentici TRATTO DAL Corso di Marconato 2017

1. Campo “destinatari”: Identificazione della/e classe/i in cui si svolgeranno le attività formative
2. Campo “descrizione”: descrivere in modo narrativo, sintetico e efficace il contenuto del compito autentico in termini di prestazione richiesta agli studenti prestazione (cosa si chiede di fare agli alunni) e integrando, eventualmente, con accenni alla finalità didattica, agli obiettivi e ai contenuti
3. Campo “prodotti da realizzare”: identificare ed esplicitare l’elemento attrattore delle attività di compito autentico; pensare ad un «prodotto» (almeno quello finale) che abbia un utilizzo non tipicamente scolastico, che possa interessare, cioè, un’utenza extrascolastica
4. Campo “attività principali svolte dagli studenti”: formulare le «attività» in termini di comportamenti osservabili e valutabili come elementi della competenza
5. Sezione “pianificazione delle attività”: descrivere con quanta più analiticità possibile gli aspetti operativi delle attività didattiche: (campo “insegnanti coinvolti” con: discipline e ore di impiego di ciascuno e campo “elementi organizzativi” con: risorse necessarie, periodo di svolgimento, piano di lavoro – GANNT).
6. Sezione “Riferimenti”: Indicare un numero limitato di oggetti in modo da rendere sostenibile le attività didattiche che ne consentono il conseguimento. Selezionare quelli che meglio saranno intercettati dalle attività di compito autentico
7. Campo “competenze obiettivo”: identificare le competenze su cui si intende lavorare utilizzare le formulazioni presenti nelle schede per la certificazione
8. Campo “traguardi”: identificare tra i traguardi disciplinari quelli che si ritengono coerenti con le competenze selezionate e per il conseguimento dei quali si farà la formazione
9. Campi “obiettivi” e “contenuti”: identificare gli elementi delle discipline coinvolti

Ps. FORMAT (rintracciabile in Piattaforma)

