



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TRIVIAL PARSUIT H2O

ISTITUTO COMPRENSIVO FUMANE

SCUOLA SECONDARIA 1° "BARTOLOMEO LORENZI"

CLASSE 1 D

A.S. 2019-20

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	10
Femmine	9
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	Nessu
Alunni stranieri	2
Bes	
Dsa	1
I.104	1
ALTRO	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Favorire l'autonomia di pensiero



COMPETENZE EUROPEE:

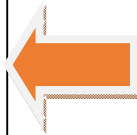
Competenza chiave:

Competenza imprenditoriale

Competenze correlate:

Competenza di cittadinanza e costituzione

Competenza personale e sociale di imparare ad imparare



TITOLO DELL'UDA

**TRIVIAL PURSUIT
H2O**



DISCIPLINE COINVOLTE:

Italiano

Storia e Geografia

Scienze

Tecnologia

Arte

Religione

LABORATORI UTILIZZATI:

Artigianato e mestieri: costruzioni di giochi



COMPITO DI REALTA': QUALE?

COSTRUZIONE DEL GIOCO TRIVIAL percorso H2O

GIOCO A SQUADRE

**VERIFICHE AUTENTICHE DISCIPLINARI DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI
COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' FINALE:**

Italiano: elaborazione di regolamenti. Descrizioni di ambienti legati all'acqua in narrativa e poesia con lessico specifico

Tecnologia: progettazione del gioco. Costruzione dei pezzi del gioco di legno

Arte: progettazione e realizzazione delle cards e dei pezzi da costruire.

COMPITO DI REALTA'

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: TRIVIAL H2O

Cosa si chiede di fare (descrizioni sommaria delle principali fasi di lavoro: es. ti chiederemo di "intervistare persone, raccogliere dati, costruire griglie, costruire pezzi per il plastico.....)

Ti chiederemo di:

COSTRUIRE UN GIOCO DA TAVOLO, SIMILE AL GIOCO TRIVIAL PURSUIT, CHE ABBA COME OGGETTO L' ACQUA, UN BENE PREZIOSO. Per farlo dovrai:

- decidere quali materiali usare
- costruire tutti i pezzi del gioco (tabellone, carte, dadi, segnalini)
- proporre i quiz
- scrivere un regolamento del gioco

In che modo (singoli, gruppi..)

FASE 1 - Grande gruppo classe : ci sarà un primo momento in cui in classe verranno trattati gli argomenti che abbiano per oggetto di studio l'acqua, attraverso lezioni dialogate, video e documentari inerenti. Sarà richiesta in questa prima fase lo studio e la rielaborazione personale dei contenuti, con la condivisione in grande gruppo.

FASE 2 - Successivamente si costituiranno dei gruppi di lavoro per la progettazione DI TUTTE LE FASI DEL GIOCO i.

FASE 3 – I progetti elaborati da ogni gruppo verranno presentati IN OGNI LORO FASE alla classe. L'Assemblea di classe sceglierà il gioco più convincente.

FASE 4 - A coppie verrà fatta la formulazione dei vari quiz previsti per il gioco

FASE 5 - L'ultima fase prevede la sperimentazione del gioco prodotto, giocando tra pari, con alunni di altre classi e/o con i genitori nella festa di fine anno

scolastico. (gruppi tra pari e gruppi misti)

Quali prodotti si vogliono ottenere (il prodotto/i che vengono preparati in previsione del compito di realtà finale e della verifica autentica individuale : es broshur e spettacolo teatrale ; plastico e relazione su)

- Relazioni scritte e orali degli argomenti di studio
- Testi regolativi
- Formulazioni di quiz
- Produzioni di tavole e disegni per le carte
- Dadi con stampante in 3D

Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti, perché)

- Sviluppare la creatività e l'iniziativa personale
- risolvere problemi,
- sviluppare un clima in classe collaborativo, nel rispetto di tutti
- comprendere che gli argomenti di studio che vengono trattati non sono specifici di una disciplina, ma che il sapere è interdisciplinare

Tempi (svolgimento dell'UDA)

Da metà novembre a metà maggio

Risorse (strumenti, consulenze/ laboratori con atelieristi, laboratori autogestiti, opportunità...)

- Laboratori con l'atelierista: costruttore di giochi,
- Visite sul territorio: Cascate di Molina
- laboratori autogestiti : informatica , ricerca e studio, stampante 3d...

Criteri di valutazione: come da rubriche di competenza allegate

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realta'?

DISCIPLINA 1: ITALIANO	Competenza personale e sociale di imparare ad imparare Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare Competenza di cittadinanza e costituzione Impegnarsi in un processo decisionale democratico Interessarsi a problemi della società Competenza imprenditoriale Ideare Disponibilità alla collaborazione
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) l'alunno: - interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche; - usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione dei giochi, nell'elaborazione di progetti; - Costruisce sulla base di quanto letto testi di vario genere; - Scrive correttamente testi espositivi e regolativi adeguati allo scopo	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE
l'alunno: - interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche; - usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione dei giochi, nell'elaborazione di progetti;	<ul style="list-style-type: none"> ● Lessico specifico legato al tema dell'acqua ● I miti del diluvio ● L'acqua nell'epica classica ● Poesie "L'incanto della natura" ● testo regolativo: scopo caratteristiche

- Costruisce sulla base di quanto letto testi di vario genere;
- Scrive correttamente testi espositivi e regolativi adeguati allo scopo

- Struttura dei testi regolativi
- I regolamenti

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 2: TECNOLOGIA</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare la realtà • Ideare • Trasformare le idee in realtà • Spirito di iniziativa • Disponibilità alla cooperazione
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'alunno conosce l'acqua come risorsa limitata. • Conosce alcuni processi di utilizzo dell'acqua. • E' a conoscenza dell'inquinamento dell'acqua e del relativo impatto ambientale. • Progetta e realizza un gioco utilizzando elementi del disegno tecnico. • Progetta e realizza slogan sull'uso consapevole dell'acqua. • L'alunno conosce vari materiali e ne riconosce le diverse caratteristiche e proprietà. 	
<p style="text-align: center;">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegnare e realizzazione il Tangram, impiegando materiali di uso quotidiano. • Sviluppare atteggiamenti consapevoli verso la risorsa acqua e verso l'ambiente. • Capire, attraverso le caratteristiche di alcuni materiali, quale è il più adatto alla costruzione di un gioco da tavolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acqua, risorsa in crisi • Utilizzo dell'acqua • L'inquinamento dell'acqua • impronta idrica • Fenomeno dell'eutrofizzazione • Materiali: proprietà fisiche, meccaniche, tecnologiche

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 3: STORIA E GEOGRAFIA</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare</p> <p>Interagire e comunicare con gli altri</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza di cittadinanza e costituzione</p> <p>Impegnarsi in un processo decisionale democratico</p> <p>Interessarsi a problemi della società</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche ● Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione dei giochi, nell'elaborazione di progetti ● Imparare a imparare selezionando, organizzando, mettendo in relazione le informazioni reperite ● Valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali ● Riconosce nei paesaggi gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare ● Conosce aspetti e informazioni essenziali sulla storia del suo ambiente. 	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Interviene in una discussione di classe o di gruppo rispettando tempi e turni di parola; ● Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, nella realizzazione di giochi o prodotti ● Riconosce nei paesaggi gli elementi fisici significativi ● Conosce temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio 	<p><i>Geografia:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le acque dolci (fiumi e laghi) ● Il mare e le coste ● Isole e arcipelaghi ● La tutela delle acque ● L'acqua come risorsa fondamentale per la vita

naturale e culturale

- Sa leggere immagini storiche e/o geografiche
- Utilizza termini specifici del linguaggio disciplinare
- Descrive una fonte iconografica

Storia:

- L'origine del mondo
- L'acqua nella preistoria come fonte di vita
- I fiumi attorno ai quali sorsero le grandi civiltà

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 4: SCIENZE</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare</p> <p>Interagire e comunicare con gli altri</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza di cittadinanza e costituzione</p> <p>Impegnarsi in un processo decisionale democratico</p> <p>Interessarsi a problemi della società</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite ● È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. 	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Assumere comportamenti e scelte PERSONALI ECOLOGICAMENTE SOSTENIBILI ● Osservare comportamenti e fenomeni fisici e chimici <p>Le abilità e le conoscenze sono in relazione ai traguardi selezionati...</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Proprietà dell'acqua ● L'inquinamento dell'acqua ● Acqua ben comune

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 4: MATEMATICA</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare</p> <p>Interagire e comunicare con gli altri</p> <p>Imparare ad imparare</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. • Riconosce denominazioni e forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglie le relazioni tra gli elementi. 	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Usare il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni empiriche o ricavate da tabelle • Rappresentare oggetti e figure tridimensionali in vario modo tramite disegni sul piano • Visualizzare oggetti tridimensionali a partire da rappresentazioni bidimensionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Piano cartesiano • Figure tridimensionali • Stampante 3D

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità) servono nello sviluppo del compito di realtà?

<p>DISCIPLINA 2: ARTE E IMMAGINE</p>	<p>Evidenze delle Nuove Competenze europee di riferimento</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare la realtà • Ideare • Trasformare le idee in realtà • Spirito di iniziativa • Disponibilità alla cooperazione
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il valore culturale di immagini, opere e prodotti artigianali di epoche e aree geografiche diverse dalle proprie • Realizza elaborati creativi scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali 	
<p style="text-align: center;">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare consapevolmente strumenti, tecniche figurative - Utilizzare le regole della rappresentazione visiva 	<ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione dell'acqua nell'opera dei grandi Maestri dell'arte - Tecniche artistiche di base - Chiaroscuro e sfumato

<p>DISCIPLINA 1: RELIGIONE</p>	<p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare</p> <p>Interagire e comunicare con gli altri</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza di cittadinanza e costituzione</p> <p>Impegnarsi in un processo decisionale democratico</p> <p>Interessarsi a problemi della società</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Ideare</p> <p>Disponibilità alla collaborazione</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale • Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.) 	
<p>ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDEONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il significato principale dei simboli religiosi, delle celebrazioni liturgiche. • Individuare il contenuto centrale di alcuni testi biblici, utilizzando tutte le informazioni necessarie ed avvalendosi correttamente di adeguati metodi interpretativi. 	<p>Significato dell'acqua nelle religioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'acqua come elemento all'origine della vita e della creazione • Acqua segno di vita e di morte • Le abluzioni: una nuova nascita <ul style="list-style-type: none"> - le abluzioni nell'Islam - le abluzioni nell'induismo • L'acqua nell'Antico Testamento

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• L'acqua nel cristianesimo - Nuovo Testamento<ul style="list-style-type: none">- le prefigurazioni del Battesimo nell'antica alleanza- e acque battesimali |
|--|--|

Griglia osservazione

INDICATORI	DESCRITTORI	LIVELLO INIZIALE 1	LIVELLO BASE 2	LIVELLO INTERMEDIO 3	LIVELLO AVANZATO 4
sviluppare la creatività	usa l'immaginazione e un pensiero strategico per processi creativi in corso	Sa proporre solo se stimolato dall'insegnante o attraverso domande guida	Sa proporre con input iniziale del docente soluzioni creative	Sa proporre soluzioni creative	Sa proporre soluzioni creative accattivanti e realizzabili
lavorare in modalità cooperativa	comunica le proprie idee, negozia efficacemente con gli altri e gestisce le incertezze	fa fatica a comunicare le proprie idee, ascolta quelle degli altri e davanti ad incertezze non trova soluzioni fa fatica ad accettare idee diverse dalla propria e collabora con fatica con i compagni	sa comunicare sommariamente un'idea, ascolta quelle degli altri e trova alcune semplici soluzioni	sa comunicare alcune idee, ascolta e rispetta quelle degli altri, condivide un'idea trova soluzioni collaborando	sa comunicare in modo chiaro le proprie idee, ascolta e rispetta quelle degli altri, giunge a condividere un'idea e gestisce le incertezze nel lavoro collaborando
gestire progetti che abbiano valore sociale	1)dimostra spirito d'iniziativa, 2)comprende i vari processi, 3)mantiene il ritmo nelle attività, 4)assume decisioni affinché il prodotto finale abbia un valore nella comunità	1)si limita a riproporre situazioni già sperimentate, con scarsa aderenza al progetto 3)si distrae facilmente	1)collabora alla ricerca di soluzioni, 2)comprendendo in modo globale il progetto. 3)Qualche volta si distrae	1)sa organizzare situazioni e propone procedimenti inerenti, 3)attento in tutte le fasi del lavoro	1)sa organizzare situazioni e propone soluzioni brillanti, 2)comprende tutti i vari processi del lavoro ed è attento e produttivo nelle fasi di esecuzione e aiuta il compagno in

					difficoltà (?)
--	--	--	--	--	----------------

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze della /e COMPETENZA/E
Settembre Ottobre Novembre	Condivisioni con: - colleghi - genitori - studenti	Riunioni di inizio d'anno: CdC Assemblee con gli studenti Discussioni e Giochi in classe	2 CdC 30'h In classe: 2 unità /2h 2 1 unità /1h	Italiano Tutte le altre discipline coinvolte	Competenza personale e sociale di imparare ad imparare Interagire e comunicare con gli altri Competenza di cittadinanza e costituzione Impegnarsi in un processo decisionale democratico Competenza imprenditoriale Disponibilità alla collaborazione

FASE della realizzazione delle attività' e SVILUPPO ABILITA' E CONSOCENZE

25/10/19	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA/E
Da ottobre 2019 A Febbraio	<ul style="list-style-type: none"> conoscenza dei miti del diluvio- analisi del linguaggio; poesie 	Lezioni frontali Lezione dialogata Lavoro in coppie	19 h	Italiano	Competenza personale e sociale di imparare ad imparare Interagire e comunicare con gli altri Imparare ad imparare

2020	<p>“l’incanto della natura”: analisi e produzione creativa</p> <p>il lessico specifico: utilizzo del lessico in testi poetici enarrativi</p>				<p>Competenza di cittadinanza e costituzione</p> <p>Impegnarsi in un processo decisionale democratico</p> <p>Interessarsi a problemi della società</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Ideare</p> <p>Disponibilità alla collaborazione</p> <p>Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche; Costruisce sulla base di quanto letto testi di vario genere usando un linguaggio specifico</p>
<p>Da novembre 2019 A Febbraio 2020</p>	<p>il gioco, per conoscersi meglio</p> <p>progettazione e scelta dei materiali</p> <p>Redazione di testi</p>	<p>Laboratorio con esperto esterno DIF</p> <p>Attività disciplinari pre e post laboratorio con esperto</p> <p>Laboratori autogestiti</p> <p>Attività di sviluppo delle</p>		<p>Italiano</p> <p>Arte</p> <p>Tecnologia</p> <p>Religione</p> <p>Scienze</p>	<p>Competenza personale e sociale di imparare ad imparare</p> <p>Interagire e comunicare con gli altri</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza di cittadinanza e costituzione</p> <p>Impegnarsi in un processo decisionale democratico</p> <p>Interessarsi a problemi della società</p>

		abilità e conoscenze disciplinari		Matematica	Competenza imprenditoriale Ideare Disponibilità alla collaborazione
FASE DELLA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA'					
	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
Mar zo Apr ile	Realizzazione delle carte e dei segnalini Realizzazione del gioco Gioco a squadre con la classe e compagne di altre classi, genitori	A piccoli gruppi		TECNOLOGIA ARTE	Competenza di cittadinanza e costituzione Impegnarsi in un processo decisionale democratico Competenza imprenditoriale Trasformare le idee in realtà Spirito di iniziativa Disponibilità alla collaborazione
FASE DI RIFLESSIONE					
TEMI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	Evidenze dell/e COMPETENZA
Maggi	Lezione dialogata	squadre	2 h	Italiano	Interessarsi al bene comune

o				Religione	Disponibilità alla collaborazione Spirito di iniziativa
---	--	--	--	-----------	--

COMPETENZA IMPRENDITORIALITA'

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __1^-2^-3^ Sez. _____

SCALA

1 = *Iniziale*

2 = *Di base*

3 = *Intermedio*

4 = *Avanzato*

Punteggio totale

Data: _____						Data: _____					
<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>	<i>Insegnante 1</i>	<i>Insegnante 2</i>	<i>Insegnante 3</i>	<i>Insegnante 4</i>	<i>Insegnante 5</i>	<i>Valore medio</i>

OSSERVARE LA REALTÀ'

1. Raccoglie informazioni

2. Individua i bisogni

IDEARE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI IMPARARE AD IMPARARE

RUBRICA DI VALUTAZIONE -SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: __1^-2^- 3^ Sez.

SCALA

1 = *Iniziale*

2 = *Di base*

3 = *Intermedio*

4 = *Avanzato*

Punteggio totale

Data: _____						Data: _____					
Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio	Insegnante 1	Insegnante 2	Insegnante 3	Insegnante 4	Insegnante 5	Valore medio

Aver cura di sé

1. Conosce i propri punti di forza e criticità.
2. Ha cura del proprio benessere mentale, fisico ed emotivo.
3. Ha cura dell'ambiente e del proprio materiale.
4. Sa gestire ostacoli e affrontare cambiamenti.

Interagire/comunicare con gli altri

1. Accetta la diversità e i bisogni degli altri.

DOVE E COME SI VERIFICA LA COMPETENZA

CONOSCENZE: Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; con prove tradizionali: questionari, interrogazioni, testi, ecc.

• **ABILITA'**: Attraverso i prodotti dei compiti e la relazione finale; attraverso l'osservazione in situazione; con prove tradizionali.

• **ATTEGGIAMENTI:** collaborazione, capacità di risolvere crisi e problemi, capacità decisionale, comunicazione, capacità di organizzazione, ecc., ovvero le **competenze in senso stretto**, si osservano in situazione, si rilevano attraverso il prodotto e la relazione finale.

Da Valutare il profitto e le competenze di Franca da Re