



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

IL DENARO E IL LINGUAGGIO EMOTIVO

ISTITUTO COMPRENSIVO IC 02 SAVAL - PARONA

SCUOLA MEDIA PERTINI

CLASSE II F

A.S. 2019-2020

DESCRIZIONE DELLA CLASSE

Maschi	11
Femmine	14
Alunni stranieri non in possesso di requisiti linguistici	
Alunni stranieri	5
Bes	
Dsa	3
I.104	1
ALTRO alunni certificati	

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

**Aumentare l' autoconsapevolezza relativa alle proprie emozioni, abitudini pensieri
Riflettere e migliorarsi
Migliorare le proprie competenze matematiche**

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Competenze correlate:

**COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE,
TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

**COMPETENZA PERSONALE SOCIALE DI
IMPARARE AD IMPARARE**

**COMPETENZA ALFABETICA
MULTIFUNZIONE**

DISCIPLINE COINVOLTE:

STORIA

MATEMATICA

ITALIANO

ARTE

TEDESCO

TITOLO DELL'UDA

**IL DENARO E IL
LINGUAGGIO EMOTIVO**

LABORATORI UTILIZZATI:

**Laboratorio di grafica emozionale
Laboratorio di matematica finanziaria
Laboratorio di produzione di argilla
Laboratorio di stampa 3D**

COMPITO DI REALTA': QUALE?

Libro "Il denaro e le emozioni"

**PROVE AUTENTICHE DISCIPLINARI A INTEGRAZIONE DEL COMPITO DI REALTA'
FINALE:**

simulazione di attività finanziarie – immobiliari "MONOPOLI"
Redazione relazione tecnica e testo interpretativo
Strutturazione grafica e pratica di modelli a stampo
Utilizzo programmi informatici
Progettazione e costruzione grafica di una banconota

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.

COMPITO DI REALTA' : CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA:

IL DENARO E IL LINGUAGGIO EMOTIVO

Bisogni formativi:

Informare e sensibilizzare sui comportamenti corretti nella gestione delle risorse economiche personali.

Attivare l'attenzione sull'importanza di una gestione ragionata del denaro, accrescendo la consapevolezza di ognuno rispetto alle proprie scelte.

Riflettere sul fatto che le scelte economiche non sono sempre il risultato di un processo decisionale razionale perché spesso intervengono anche emozioni e sentimenti che possono indurci in errore.

Sviluppare la consapevolezza che il denaro, mezzo di scambio, coinvolge sentimenti ed emozioni.

Analizzare i fattori emotivi che possono influenzare le scelte finanziarie, soprattutto nei periodi d'incertezza.

Riconoscere le emozioni che intervengono nelle scelte economiche, anche le più semplici, per controllarle e non essere indotti in errore.

Conoscere valore, uso e significato di moneta legale, fiduciaria ed elettronica.

Riflettere sulle principali funzioni della finanza, illustrandone l'impatto nella vita quotidiana degli individui; attraverso un linguaggio semplice ed un approccio informale e concreto ai temi economici.

Fornire elementi utili per pianificare le proprie spese, percepire il valore del risparmio e approfondire i vari metodi di pagamento al momento di un acquisto.

Migliorare l'approccio degli studenti alla matematica trovandone i risvolti di utilizzo nella vita pratica

Cosa si chiede di fare agli studenti:

Riflettere sul "valore" del denaro e sulla necessità di gestirlo responsabilmente, per sé stessi e per la comunità, in un'ottica di cittadinanza consapevole. Riflettere sullo sviluppo e l'economia sostenibili, la tutela delle risorse e il risparmio, la lotta allo spreco

In che modo:

Le varie fasi dell'attività verranno svolte sempre a piccoli gruppi di 5 alunni.

Alcune fasi vedranno il lavoro a coppie o autonomamente.

Quali prodotti si vogliono ottenere:

Manifesti che riportino gli esiti ottenuti dai laboratori.

Invenzione di una banconota con relazione esplicativa.

Libro riassuntivo delle fasi di lavoro

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

Comprendere come si ricostruiscono le informazioni attraverso l'analisi di ritrovamenti archeologici.
Comprendere il significato della simbologia monetale nel tempo e nello spazio.
Comprendere il valore del denaro e il suo responsabile utilizzo.

Tempi di svolgimento del compito di realtà:

Da febbraio a maggio 2020

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...):

STRUMENTI: computer, software dedicato, videocamera, argilla, stampi in gesso o plastilina, strumenti da disegno.
CONSULENZE: ceramista, tecnico informatico, illustratore grafico, esperto di matematica finanziaria.
VISITE: uscita presso un supermercato di zona per effettuare una spesa secondo criteri dati.

Criteri di valutazione:

- ✓ Saper lavorare in gruppo
- ✓ Saper organizzare il lavoro in modo sequenziale e produttivo
- ✓ Saper concettualizzare le fasi del lavoro attraverso la produzione di schemi e/o mappe
- ✓ Saper esporre verbalmente fasi e informazioni
- ✓ Saper operare con semplici programmi informatici
- ✓ Saper operare in modo autonomo nelle attività pratiche

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

DISCIPLINA 1: MATEMATICA	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMPETENZA IMPRENDITORIALE <ul style="list-style-type: none"> • Osservare la realtà • Ideare • Trasformare le idee in realtà • Spirito di iniziativa
TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012) MATEMATICA L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Abità di Pianificazione, di organizzazione, di gestione, di leadership e di delega, di analisi, di comunicazione, di rendicontazione, di valutazione e di registrazione; Applicare i principi e processi matematici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e sul lavoro Misurare grandezze (euro, lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unita arbitrarie sia unita e strumenti convenzionali	Conoscere la storia delle misure di valore Conoscere multipli e sottomultipli delle misure di valore Problemi di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. Problemi sul valore unitario e totale. Utilizzare gli strumenti di misura per determinare gli oggetti della realta e stabilire tra loro opportune relazioni Conoscere l'euro: banconote e monete metalliche; il conto corrente; l'assegno bancario; il bonifico SEPA; le carte di pagamento; la carta di debito; la carta di credito; la carta prepagata.

<p>DISCIPLINA 2: STORIA</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Aver cura di sè Interagire con gli altri: Imparare ad imparare</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p><u>Uso delle fonti</u> Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.</p> <p><u>Strumenti concettuali</u> Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. Correlare i propri punti di vista creativi ed espressivi ai pareri degli altri; Realizzare opportunità sociali ed economiche nel contesto dell'attività culturale. Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale.</p> <p>Collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nelle società.</p> <p>Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli</p> <p>Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte e rispettando le regole della convivenza civile.</p>	<p>Conoscere fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nelle società.</p>

<p>Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità.</p> <p>Giudicare e individuare i propri punti di forza e di debolezza e di valutare e assumersi rischi all'occorrenza.</p> <p>Negoziare con la capacità di trasmettere fiducia e di essere d'accordo con gli altri; Venire a capo di stress e frustrazioni e esprimerli costruttivamente; Fare una distinzione tra la sfera personale e quella professionale.</p>	
<p>DISCIPLINA 3: ITALIANO</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Comprende in forma orale e scritta Si esprime in forma orale e scritta Elabora informazioni Responsabilità nell'uso del linguaggio</p>
<p align="center">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</p>	
<p align="center">ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p align="center">CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Differenziare i diversi tipi di testi - Ricercare, raccogliere ed elaborare informazioni - Utilizzare sussidi - Formulare ed esporre le argomentazioni in modo esauriente e adatto al contesto. 	<p>L'interazione verbale, di testi letterari e non.</p> <p>I diversi stili e registri del linguaggio.</p> <p>La variabilità del linguaggio e della comunicazione in contesti diversi.</p>

DISCIPLINA 4: TEDESCO	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMPETENZA MULTILINGUISTICA <ul style="list-style-type: none"> • Comprende pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta • Esprieme pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta • Interpreta (si veda livello di competenza A1 per la lingua straniera del Qcer)
	<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012</p> <p>L'alunno sa interagire oralmente sull'argomento di studio rispondendo alle domande poste nella forma di un dialogo che rispecchia situazioni reali, servendosi anche di slides facoltative in formato PPT o della stesura di appositi fumetti.</p>
<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"> - Comprensione e interazione orale: saper comunicare ponendo e comprendendo quesiti sull'argomento affrontato: - Produzione orale: saper rispondere ai quesiti posti con risposte semplici e pertinenti - Produzione scritta: Saper creare dei ppt o dei fumetti in cui riprodurre per iscritto la traccia dei dialoghi prodotti - Acquisire una padronanza fonologica e lessicale sull'argomento affrontato rispondendo alle domande poste con enunciati semplici e pertinenti. - Sapersi esprimere correttamente chiedendo e indicando il prezzo di ciò che si vuole acquistare - Rivolgersi all'altro usando le forme di cortesia appropriate per acquistare un bene in un negozio/centro commerciale o ordinare in un ristorante. - Saper riprodurre per iscritto la traccia dei dialoghi creati in formato PPT o nella forma di vignette da fumetto 	<ul style="list-style-type: none"> - Fonologia - Strutture linguistiche (domande e risposte) - Forme di cortesia appropriate - Uso di forme linguistiche utili al fumetto

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

DISCIPLINA 5: ARTE	Evidenza della Competenza europea di riferimento COMPETENZA IMPRENDITORIALE Osservare la realtà Ideare Trasformare le idee in realtà Spirito di iniziativa
TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012 L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici.	
ABILITA' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE	CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE
Reperire e acquisire informazioni da fonti Elaborazione grafica individuale	La conoscenza di materiali e tecniche grafiche e scultoree inerenti alla produzione di monete e banconote nel tempo

LA DIDATTICA PER COMPETENZE: TRE MOMENTI FONDAMENTALI PER SVILUPPARE

	ATTIVITA' (cosa fare?)	Metodologie (come?)	Evidenza della competenza che si vuole sviluppare
CONDIVISIONE DI SENSO	Illustrare al consiglio di classe, agli alunni e ai genitori il progetto ed individuare i tempi, gli impegni ed i ruoli di ogni partecipante	Mediante la modalità dell'assemblea coordinata dal docente. Lettura di un documento stimolo riguardante i flussi migratori attuali. Riflessioni e confronto sull'argomento. Raccolta di proposte e strategie finalizzate allo scopo.	<u>Competenza di imprenditorialità.</u> Osservare Ideare Individua correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività.
SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE	Laboratori Raccolta delle esperienze vissute e loro astrazione Riflessioni metacognitive sui vissuti	Lezioni frontali Lavori di gruppo-Cooperative learning Laboratori	<u>Competenza di imprenditorialità.</u> Osservare la realtà Ideare Trasformare la realtà <u>Competenze alfabetico funzionali e multilinguistiche</u> Comprendere Esprimere Interpretare Usare le lingue con responsabilità <u>Competenze personale sociale di imparare ad imparare</u> Aver cura di sè Interagire con gli altri Imparare ad imparare
COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI	Realizzazione delle verifiche autentiche sopra esposte Realizzazione del compito di realtà	Raccolta di informazioni e produzione scritta di un testo espositivo Utilizzo di software	<u>Competenza: senso di iniziativa e imprenditorialità.</u> Osservare la realtà Ideare Trasformare la realtà

	finale: libro che raccoglie il percorso		Spirito di iniziativa
RIFLESSIONE	Compilazione di un questionario di autovalutazione Scheda di riflessione metacognitiva.	Questionario con domande aperte e chiuse. Utilizzo di "faccine" per questionario di autovalutazione	<u>Competenza di imprenditorialità.</u> Spirito di iniziativa Disponibilità alla cooperazione.

LA VALUTAZIONE DA TRE PUNTI DI VISTA

	CHI VALUTA 1) Docente 2) Pari 3) autovalutazione	STRUMENTI DI VERIFICA	TEMPI	STRUMENTO VALUTATIVO
Abilita' e Conoscenze	DOCENTE	Tradizionali Prove di Verifiche di abilità e conoscenze	Al termine delle unità di apprendimento	Rubrica di prodotto/prestazione Voto decimale
Osservazione di processi (come?)	DOCENTE	Griglie Osservazioni dei processi	Durante le fasi di lavoro	Rubrica di osservazione dello sviluppo delle evidenze di competenza
Livello di Competenza finale	DOCENTE ALUNNI	Prove di verifica autentiche	Al termine delle UDA	Rubrica di valutazione delle evidenze della competenza

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA E VERIFICHE AUTENTICHE INERENTI
gen	Presentazione e condivisione del progetto	Brainstorming	1 h	Italiano – Storia – Arte e immagine - tecnologia	<u>Competenza di imprenditorialità.</u> Osservare Ideare (Individua correttamente le varie fasi di realizzazione di un'attività.)
FASE DI SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE					
TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA E VERIFICHE AUTENTICHE INERENTI competenze di: <u>imprenditorialità</u> <u>Personali e sociali di imparare ad imparare</u> <u>Alfabetica Multifunzione</u>
Feb-Mar	Laboratorio di grafica emozionale	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Italiano – Storia	<u>Competenze di imprenditorialità e personali e sociali di imparare ad imparare; competenze linguistiche multifunzionali.</u> Redige relazioni tecniche e documenta le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
Feb-Mar	Laboratorio di matematica finanziaria	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Matematica	Competenza di imprenditorialità E' in grado di utilizzare strumenti di calcolo finanziario
Feb-Mar	Laboratorio di grafica emozionale	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Italiano – Storia -	<u>Competenze di imprenditorialità e personali e sociali di imparare ad imparare; competenze linguistiche multifunzionali.</u> Conosce la storia delle misure di valore. Analizza sulle monete antiche i gli elementi sociali e politici del periodo storico evidenziato

Feb-Mar	Laboratorio di matematica finanziaria	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Matematica	Competenza di imprenditorialità Utilizza multipli e sottomultipli delle misure di valore
Feb-Mar	Laboratorio di grafica emozionale	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Italiano – Storia	Conosce valore, uso e significato di moneta legale, fiduciaria ed elettronica e li confronta con i valori della moneta antica.
Feb-Mar	Laboratorio di matematica finanziaria	Spiegazione Lavori di gruppo	2	– Matematica	Competenza di imprenditorialità Conosce il rapporto tra le monete di scambio e le monete elettroniche
Feb-Mar	Laboratorio di grafica emozionale	Spiegazione Lavori di gruppo	2	Italiano – Storia	Competenze di imprenditorialità e personali e sociali di imparare ad imparare; competenze linguistiche multifunzionali. Analizza i fattori emotivi che possono influenzare le scelte finanziarie, soprattutto nei periodi d’incertezza attraverso comparazioni col passato
Feb-Mar	Laboratorio di matematica finanziaria	Spiegazione	2	– Matematica	Competenza di imprenditorialità Analizza i fattori che influenzano le scelte finanziarie di una famiglia
Feb-Mar	Laboratorio di grafica emozionale	Lavori di gruppo	2	Italiano – Storia	Competenze di imprenditorialità e personali e sociali di imparare ad imparare; competenze linguistiche multifunzionali. Sviluppa la consapevolezza che il denaro, mezzo di scambio, coinvolge sentimenti ed emozioni, oggi come in passato
Feb-Mar	Laboratorio di matematica finanziaria	Spiegazione	2	– Matematica	Competenza di imprenditorialità Rappresenta l’andamento di spesa di una famiglia in grafica
Feb-Mar	Laboratorio 3D	Spiegazione	2	trasversale	Competenza di imprenditorialità Dallo studio dei software alla produzione di un conio
Feb-Mar	Laboratorio 3D	Lavori di gruppo	2	trasversale	Competenza di imprenditorialità Dallo studio dei software alla produzione di un conio

Feb-Mar	Laboratorio 3D	Spiegazione	2	trasversale	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei software alla produzione di un conio
Feb-Mar	Laboratorio 3D	Lavori di gruppo	2	trasversale	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei software alla produzione di un conio
Feb-Mar	Laboratorio 3D	Spiegazione	2	trasversale	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei software alla produzione di un conio
Feb-Mar	Laboratorio argilla	Lavori di gruppo	2	arte	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei materiali alla stampa di una moneta
Feb-Mar	Laboratorio argilla	Lavori di gruppo	2	arte	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei materiali alla stampa di una moneta
Feb-Mar	Laboratorio argilla	Lavori di gruppo	2	arte	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei materiali alla stampa di una moneta
Feb-Mar	Laboratorio argilla	Lavori di gruppo	2	arte	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei materiali alla stampa di una moneta
Feb-Mar	Laboratorio argilla	Lavori di gruppo	2	arte	<u>Competenza di imprenditorialità</u> Dallo studio dei materiali alla stampa di una moneta

FASE DELLA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' INTERMEDI E FINALI

TEMP	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Aprile	Produzione digitale di una banconota su un tema dato: IL DENARO E LE EMOZIONI	Lavoro di gruppo Utilizzo di tecnologie informatiche	6 h	Italiano – Storia – Arte – Matematica	<u>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</u> Trasformare le idee in realtà Spirito di iniziativa Disponibilit' a cooperare

FASE DI RIFLESSIONE

TEMI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
Aprile	riflessione sull'andamento del lavoro e della sua comunicazione all'esterno	Lezione partecipata	6 h	Italiano – Scienze – Arte -	<u>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</u> <u>COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE AD</u> <u>IMPARARE</u>

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: _____
 Classe: __ 1[^]-2[^]- 3[^] Sez.

Data: _____ Data: _____

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.
2. Rispetta le opinioni altrui e riconosce i ruoli.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

RUBRICA DI VALUTAZIONE SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____ Data: _____

Classe: 1[^]-2[^]3[^] sec. -. Sez _____

SCALA

1 = *iniziale*

2 = *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
Comprendere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta											
1. Coglie i punti essenziali di un messaggio scritto;											
2. Individua i punti essenziali di un messaggio orale											
Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta											
1. Sostiene una conversazione a vari livelli di competenza											
2. Produce testi a vari livelli di competenza											

B - COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE

RUBRICA DI VALUTAZIONE SECONDARIA

Studente: _____

Data: _____

Data: _____

Classe: 1[^]-2[^]3[^] sec. -. Sez _____

SCALA

1 = *iniziale*

2 = *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
Comprendere in forma orale e scritta											
1. Legge o ascolta un messaggio espresso in forma orale o scritta e in lingua diversa dalla propria cogliendone il significato essenziale											
2. Individua il contenuto essenziale di un messaggio orale o scritto espresso con materiali visivi, sonori, digitali											
3. Conosce le varie forme di interazione, di testi letterari e non, di stili e registri della lingua											
Esprimersi in forma orale e scritta											

