



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “Via Roma – Spirito Santo”**

**Istituto a indirizzo musicale**

Via Spirito Santo – Tel. – Fax 0984/26572

**87100 COSENZA**

e-mail: [csic81200c@istruzione.it](mailto:csic81200c@istruzione.it)

Sito Web: [www.icspiritosanto.edu.it](http://www.icspiritosanto.edu.it)



F.E.S.R.-F.S.E.

PERCORSO DI APPRENDIMENTO PLURIDISCIPLINARE	
A.S. 2023 - 2024	AREE LINGUISTICO – ESPRESSIVA E SCIENTIFICO - TECNOLOGICA
Classe PRIMA	
A	Programmazione
Titolo	<b>SESSO, DROGA E REEL&amp;MAPS</b> EMOTICON, REACTIONS, SCRITTURA MUTILATA: COME NON CAPIRSI ON LINE
Prodotto (breve descrizione)	MOSTRA D'ARTE E FUMETTO SULLE EMOZIONI
Competenze chiave Europee per l'educazione permanente	<ul style="list-style-type: none"><li>○ COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</li><li>○ COMPETENZA MULTILINGUISTICA</li><li>○ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</li><li>○ COMPETENZA DIGITALE</li><li>○ COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</li><li>○ COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</li><li>○ COMPETENZA IMPRENDITORIALE</li><li>○ COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</li></ul>
Discipline coinvolte	Tutte le discipline

Competenze disciplinari  
(dai traguardi di competenze  
disciplinari già indicate nella  
programmazione disciplinare e nel  
curricolo verticale)

- Ascolta e comprende testi di vario tipo «diretti» e «trasmessi» dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.
- Usa manuali delle discipline o testi divulgativi 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.
- Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa.
- L'alunno comprende fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.
- Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali.
- Conoscere le relazioni fra aspetti geografici e fenomeni demografici e sociali.
- Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.
- Interagisce nelle lingue straniere studiate con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.
- Scrive semplici resoconti o messaggi rivolti a coetanei e familiari.
- Legge ed interpreta semplici testi mettendo in campo strategie adatte allo scopo.
- Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua in maniera semplice per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
- Utilizza e interpreta il linguaggio matematico.
- Analizza e interpreta rappresentazioni di dati.
- Riconosce nel proprio organismo alcune strutture e funzionamenti.
- Riconosce le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie dei viventi.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni.
- Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- 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.
- Comprende il significato di immagini e filmati, pubblicità.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
- Sa gestire in modo consapevole l'autocontrollo e il rispetto per l'altro, partendo dagli eventi di una competizione sportiva sia in caso di vittoria che di sconfitta.
- Orienta la costruzione della propria identità musicale partendo dalle proprie esperienze: ambiente sonoro quotidiano.
- L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali.
- È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali.

<p>Competenze trasversali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</li> <li>• È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione.</li> <li>• Riflette su sé stesso, gestisce efficacemente il tempo e le informazioni; lavora con gli altri in maniera costruttiva.</li> <li>• Comprende l'importanza di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale,</li> <li>• Riconosce e comprende le emozioni altrui.</li> <li>• Gestisce i conflitti attraverso il dialogo e il rispetto reciproco.</li> <li>• Controlla le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione.</li> <li>• Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.</li> <li>• Ha iniziativa e perseveranza ed è capace di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti.</li> <li>• Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)</li> <li>• Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite</li> </ul>
<p>Fasi di applicazione</p>	<p>Sono fasi fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettazione per classi parallele nelle riunioni delle Aree di Apprendimento</li> <li>• Presentazione alla classe</li> <li>• Recupero di alcuni contenuti disciplinari</li> <li>• Lezioni su nuovi contenuti</li> <li>• Attività laboratoriali</li> <li>• Suddivisione in gruppi di lavoro e progettazione del compito</li> <li>• Realizzazione prodotto</li> <li>• Presentazione del lavoro</li> </ul>
<p>Tempi</p>	<p>Anno scolastico</p>
<p>Esperienze attivate</p>	<p>Riflessioni, dibattiti, incontri con esperti, visioni multimediali, biblioteca, laboratori, realizzazione di tavole e sceneggiature per fumetti, visita al museo del fumetto di Cosenza, tecnica di allestimento mostra, laboratori di scrittura emotiva.</p>

<p>Metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Lezione interattiva/videolezione</li> <li>• Individuazione dei punti essenziali, sollecitazione alla riflessione critica</li> <li>• Tutoring tra pari</li> <li>• Peer education</li> <li>• Flipped classroom</li> <li>• Divisione di compiti e funzioni</li> </ul> <p>Metodologia in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• presenza di alunni diversamente abili, si terrà presente il PEI</li> <li>• presenza di alunni stranieri, si renderà il percorso adeguato al grado di conoscenza della lingua italiana e il percorso stesso sarà mezzo di inclusione e strumento di apprendimento della lingua italiana stessa</li> <li>• presenza di alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento o con Bisogni Educativi Speciali, si seguirà il PDP e si useranno gli strumenti compensativi e dispensativi in esso segnalati</li> </ul>
<p>Risorse umane interne esterne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• docenti interni</li> <li>• eventuali esperti esterni coinvolti</li> <li>• eventuali risorse presenti sul territorio (strutture, agenzie, o associazioni che consentono di collaborare e portare avanti un percorso formativo allargato)</li> </ul>
<p>Strumenti</p>	<p>Testi di vario genere proposti dall'insegnante, Internet, carte geografiche, statistiche, mappe concettuali, visione di filmati.</p>
<p>Valutazione</p>	<p>Si effettuerà tramite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rubrica di valutazione delle competenze</li> <li>- Griglia osservazioni sistemiche effettuata dal consiglio di classe</li> <li>- Autobiografia</li> </ul>

B

## PIANO DI LAVORO

PERCORSO DI APPRENDIMENTO: SESSO, DROGA E REEL&amp;MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.

Classe PRIMA

Scuola Secondaria di primo grado

Fase 1= Progettazione

Fase 2 = Realizzazione

Fase 3= Valutativa del processo e del prodotto

Fasi	Disciplina	Attività e contenuti	Tempi
1	Aree apprendimento	Progettazione Percorso di Apprendimento	Ottobre
2	ITALIANO	Lectture sulle emozioni (interviste, brani antologici, reportage, fumetti, racconti, miti legati alle emozioni, le emozioni dei grandi personaggi dell'epica classica: la rabbia di Achille, la rassegnazione di Andromeda, la nostalgia di Ulisse, le diverse facce dell'amore in Enea). Esperienze di scritture e produzione di contenuti multimediali per i social	Anno scolastico
2	STORIA	L'amore ai tempi del Comune: quando il corteggiamento era una cosa seria...	
2	GEOGRAFIA	I social che uniscono: ragazzi a confronto tra aree urbane e aree interne e rurali. Siamo tutti nella stessa...Rete?	
2	INGLESE E FRANCESE	"My mood. How do I feel today"? Parlare del proprio stato d'animo e provare a descriverlo attraverso immagini/simbolo (Emoticon ed Emoji) e grazie all'ausilio di app dedicate. L'uso delle Emoticon/Emoji per comunicare le emozioni. Visione dei film di animazione "Emoji: accendi le emozioni" e "Inside out" in lingua originale con sottotitoli.	
2	MATEMATICA	Raccolta dati in intervalli di tempo prestabiliti delle emozioni dei ragazzi attraverso cartelloni e rappresentazioni con vari tipi di grafici.	
2	SCIENZE	Evoluzione delle emozioni nel mondo animale. Somiglianze tra i meccanismi emotivi degli animali e degli esseri umani. Istinti primordiali e comportamento sociale dell'uomo. Le parti del cervello interessate alle emozioni. Inserimento nella mostra d'arte di immagini relative allo studio effettuato.	
2	TECNOLOGIA	Materiali di interesse tecnologico. Realizzazione di emoticon con riciclo di materiali studiati da inserire nella realizzazione della mostra finale.	
2	ARTE E IMMAGINE	Raccolta di dati, lettura, conversazioni e confronti, partecipazione agli incontri con esperti. Scelta della tecnica espressiva e scelta del colore per rappresentare i vari stati d'animo e situazioni. Guidare gli alunni alla corretta metodologia. far conoscere alla classe, tutti gli argomenti riguardanti le emozioni, sia con confronti che con esperienze, nonché opere d'arte e artisti. Realizzazione di elaborati grafici riguardanti le emozioni. Potranno essere fumetti, gioco dell'oca, foto, magliette ecc. al fine di una mostra itinerante.	

2	MUSICA	Creare una play-list capace di suscitare emozioni positive in chi lo ascolta, da utilizzare successivamente come la colonna sonora per la mostra di arte grafica e la rappresentazione sportiva.	
2	SCIENZE MOTORIE	Ricerche personali e/o di gruppo riguardanti le espressioni e le emozioni durante la visione di partite e competizioni. Osservazione e critica di se stessi. L'insegnante, mediante le attività fisiche, i dialoghi in classe, esperienze personali, filmati ed incontri con esperti, solleciterà gli alunni ad esprimersi con il linguaggio verbale e con il corpo e alla gestione delle emozioni. Studio di elementi della comunicazione corporea volontaria e involontaria. Postura del corpo, il mimo.	
2	RELIGIONE	Valore: amicizia. " Marta e Maria" (Lc. 10,38-42).	
3	CdC	Valutazione del percorso attraverso - Rubrica di valutazione delle competenze -Griglia osservazioni sistemiche effettuata dal consiglio di classe -Autobiografia Organizzazione della presentazione del prodotto.	Maggio
3	Presentazione prodotto	Mostra d'arte e fumetto sulle emozioni	Maggio/Giugno

## DIAGRAMMA DELLE FASI

### AREE LINGUISTICO – ESPRESSIVA E SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

Percorso apprendimento: **SESSO, DROGA E REEL&MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.**

#### Tempi

Fasi	SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	GIUGNO
1	Aree apprendimento									
2		ITALIANO								
2		STORIA								
2		GEOGRAFIA								
2		INGLESE E FRANCESE								
2		MATEMATICA								
2		SCIENZE								
2		TECNOLOGIA								
2		ARTE E IMMAGINE								
2		MUSICA								
2		SCIENZE MOTORIE								
2		RELIGIONE								
3									CdC	
3									Presentazione prodotto	

C	CONSEGNA PER GLI STUDENTI	CLASSE PRIMA
<b>Titolo Percorso di apprendimento</b>	SESSO, DROGA E REEL&MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.	
<b>Situazione</b>	<p>Aveva proprio ragione Flaubert con il suo titolo “L’educazione sentimentale”. Fatto sta che dobbiamo provarci: provare a rieducarci, insieme, ad un’affettività di cui abbiamo perso ormai i parametri ma, ancora di più, le sensazioni. Sappiamo ancora emozionarci? Come lo facciamo? E sappiamo trasferire e trasmettere nella maniera giusta queste emozioni? Sapremmo descriverle, scriverle, viverle in maniera corretta?</p> <p>Se ci poniamo, insieme, queste domande, ci accorgiamo che, nella velocità in cui tutti arranchiamo, è diventato difficile. Anzi, addirittura non ri-conosciamo più le nostre emozioni e non siamo in grado di farci ri-conoscere se non attraverso quella sintesi digitale che riduce, nasconde, confonde, mescola senza discernimento il pubblico e il privato mostrando spesso chi non siamo o chi vorremmo essere lasciando all’angolo verità, intimità, relazioni sane e dirette.</p> <p>E’ un percorso che promuove e stimola la capacità di riflettere sull’affettività e che fornisce strumenti per sradicare pregiudizi e stereotipi di genere e che può essere un primo passo verso sé stessi e verso gli altri.</p> <p>Ci daranno una mano i fumetti che, nella loro forma immediata di immagine e linguaggio scarno, anche con un “Gulp!”, possono arrivare in maniera diretta. E, se riusciremo, anche un graphic novel, che è Blankets, diventato ormai un classico del genere fumetto: dalla giovinezza, trascorsa tra insicurezze, emarginazione e bullismo fino ad arrivare all’adolescenza, dove una rigida educazione religiosa si scontrerà con la sua prima cotta. Un elenco di emozioni che ci accompagnano e ci accompagneranno.</p> <p>Dal mito (e sì, anche la mitologia classica ci racconta di emozioni potentissime, basti pensare alla fine che ha fatto la povera Eco...) alla scienza, proveremo ad orientare il nostro sentire.</p> <p>Con la speranza di riuscire a tirarne fuori il più possibile. Senza schemi. Senza schermi.</p>	
<b>Cosa fare</b>	Provare le emozioni: quando ci emozioniamo e come? Un film crea emozioni, una lettura crea emozioni, una poesia crea emozioni, un disegno crea emozioni, emoziona anche la scrittura di sé (non quella spezzettata dei social ma pure quella se sappiamo usarla) o riuscire nel risultato di un problema di Matematica che non credevamo di poter risolvere. Ad ognuno le proprie emozioni, da vivere e condividere riconoscendole volta per volta e lavorando insieme su ciascuna di queste possibilità.	
<b>Indicazioni di lavoro</b>	Le attività saranno laboratoriali e collettive da svolgere con tutti i docenti coinvolti.	
<b>In che modo</b>	Dibattiti sulle emozioni con cui ci si confronta volta per volta, visioni di film, letture collettive, esperimenti guidati, disegni dedicati.	
<b>Tempo a disposizione</b>	Incontri ciclici e lavori da svolgere in classe e a casa.	
<b>Materiali e strumenti utilizzabili</b>	Libri, materiale cartaceo, software.	
<b>Prodotti</b>	Schede, testi, disegni, cartelloni.	
<b>Risorse</b>	Docenti di tutte le discipline.	



D

## Rubrica di valutazione

**Titolo Percorso di Apprendimento:** SESSO, DROGA E REEL&MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.

**AREE LINGUISTICO – ESPRESSIVA E SCIENTIFICO - TECNOLOGICA**

Competenze chiave Europee e specifiche		Evidenze (dai Traguardi di Competenza disciplinari)
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e vari contesti. Comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolta e comprende testi di vario tipo «diretti» e «trasmessi» dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.</li> <li>• Usa manuali delle discipline o testi divulgativi 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.</li> <li>• Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.</li> <li>• Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa.</li> </ul>
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Decodificare altre lingue e comprendere le altre culture per potersi relazionare e vivere insieme, facendo della diversità un valore sul quale costruire società democratiche.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.</li> <li>• Interagisce nelle lingue straniere studiate con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti.</li> <li>• Scrive semplici resoconti o messaggi rivolti a coetanei e familiari.</li> <li>• Legge ed interpreta semplici testi mettendo in campo strategie adatte allo scopo.</li> <li>• Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua in maniera semplice per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.</li> </ul>

<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>Sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane utilizzando modelli matematici di pensiero e presentazione.</p> <p>Spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici.</p> <p>Comprendere i cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza e interpreta il linguaggio matematico.</li> <li>• Analizza e interpreta rappresentazioni di dati.</li> <li>• Riconosce nel proprio organismo alcune strutture e funzionamenti.</li> <li>• Riconosce le somiglianze e le differenze nel funzionamento delle diverse specie dei viventi.</li> <li>• Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo.</li> <li>• Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni.</li> <li>• Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> </ul>
<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>Interessarsi alle tecnologie digitali e al loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Gestire e proteggere le informazioni, i contenuti, i dati e le identità digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione</li> </ul>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Essere capaci di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento..</p> <p>Comprendere la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare.</p> <p>Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, empatizzare e gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflette su se stesso, gestisce efficacemente il tempo e le informazioni; lavora con gli altri in maniera costruttiva.</li> <li>• Comprende l'importanza di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale,</li> <li>• Riconosce e comprende le emozioni altrui.</li> <li>• Gestisce i conflitti attraverso il dialogo e il rispetto reciproco.</li> <li>• Controlla le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione.</li> </ul>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Agire da cittadino responsabile e partecipare pienamente alla vita civica e sociale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le relazioni fra aspetti geografici e fenomeni demografici e sociali.</li> <li>• Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di confronto responsabile e di dialogo.</li> </ul>

<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>Essere capace di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Manifestare creatività, pensiero critico, capacità di risoluzione di problemi, iniziativa e perseveranza, nonché capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha iniziativa e perseveranza ed è capace di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti.</li> <li>• Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)</li> <li>• Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite</li> </ul>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>	<p>Comprendere e rispettare come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno comprende fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.</li> <li>• Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali</li> <li>• 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.</li> <li>• Comprende il significato di immagini e filmati, pubblicità.</li> <li>• Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</li> <li>• Saper gestire in modo consapevole l'autocontrollo e il rispetto per l'altro, partendo dagli eventi di una competizione sportiva sia in caso di vittoria che di sconfitta.</li> <li>• Orienta la costruzione della propria identità musicale partendo dalle proprie esperienze: ambiente sonoro quotidiano.</li> <li>• Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali.</li> <li>• È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali</li> </ul>

## **Livelli di padronanza**

### Indicatori esplicativi

**A – Avanzato.** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

**B – Intermedio.** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

**C – Base.** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

**D – Iniziale.** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

**E GRIGLIA PER LE OSSERVAZIONI SISTEMATICHE**

TITOLO CORSO DI APPRENDIMENTO: : **SESSO, DROGA E REEL&MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.**  
 AREE LINGUISTICO – ESPRESSIVA E SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

CLASSE PRIMA SEZ..... Scuola secondaria di primo grado

n	Alunni	AUTONOMIA	RELAZIONE	PARTECIPAZIONE	RESPONSABILITA'	FLESSIBILITA'	CONSAPEVOLEZZA
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

AUTONOMIA E' capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e usarli in modo efficace	RELAZIONE Interagisce con i compagni creando un clima propositivo	PARTECIPAZIONE Collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo	RESPONSABILITA' Rispetta i tempi assegnati, e le fasi previste del lavoro. Porta a termine la consegna ricevuta	FLESSIBILITA' Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale dei materiali	CONSAPEVOLEZZA E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni
---	---	---	---	---	---

F

## AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

**TITOLO PERCORSO DI APPRENDIMENTO:** SESSO, DROGA E REEL&MAPS - Emoticon, reactions e scrittura mutilata: come non capirsi on line.**AREE LINGUISTICO – ESPRESSIVA E SCIENTIFICO - TECNOLOGICA**

Alunno: .....

Classe PRIMA Sez....

Scuola secondaria di primo grado

Racconto tutto il percorso	
Che cosa ho imparato?	
Ho saputo organizzare le attività necessarie?	
Ho incontrato difficoltà?	
Cosa mi è piaciuto di più di questa attività? Perché?	
Cosa non mi è piaciuto?	
Come penso di aver lavorato in gruppo?	
Se dovessi ripetere l'intera esperienza c'è qualcosa che farei in modo diverso? Cosa?	