

I.C. PICENTIA

CURRICOLO DI LINGUA INGLESE

CLASSE PRIMA

I QUADRIMESTRE

UF: I AM FROM ITALY. AND YOU?

Unità Formativa (UF) per competenze

1. Autore/i dell'UF	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UF	I AM FROM ITALY. AND YOU?
4. Destinatari	Studenti delle classi prime - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina/e coinvolta/e Durata dell'UF	Lingua inglese
	Primo quadrimestre
6. Competenze Europee che l'UF si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UF si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UF si prefigge di rilevare	• Comprendere dati personali, semplici descrizioni, istruzioni e informazioni essenziali relative a identità, famiglia, casa e scuola. • Presentare sé stessi e altre persone; descrivere famiglia, amici, casa e ambiente scolastico con frasi semplici ma organizzate. • Interagire in brevi conversazioni quotidiane, ponendo e rispondendo a domande e chiedendo chiarimenti quando necessario. • Leggere e comprendere profili, email, moduli, mappe e brevi testi autentici o didattizzati, individuando informazioni esplicite. • Scrivere un breve profilo personale, una descrizione e un messaggio destinato a un coetaneo, con lessico e strutture adeguati. • Osservare somiglianze e differenze tra inglese e italiano e confrontare semplici aspetti della vita familiare e scolastica in contesti culturali diversi, evitando stereotipi. • Utilizzare in modo guidato strumenti digitali per organizzare e presentare informazioni personali, rispettando privacy e regole di condivisione.
9. Unità di Apprendimento e Prova di Competenza che costituiscono l'UF	WHO ARE YOU?
	PEOPLE AROUND ME
	WHERE DO I LIVE?
	I AM FROM ITALY, AND YOU?
10. Strumenti di valutazione	• Griglia di osservazione sistematica. • Prove formative di comprensione e produzione orale e scritta. • Rubrica di valutazione della Prova di Competenza. • Portfolio/e-portfolio di brevi produzioni e prodotti multimodali. • Autovalutazione e feedback tra pari.

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UDA	WHO ARE YOU?
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede e immagini; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere dati personali e informazioni essenziali in brevi dialoghi, profili e messaggi. • Presentarsi fornendo nome, età, provenienza, nazionalità e semplici informazioni personali. • Porre e rispondere a domande su identità e dati personali; chiedere chiarimenti quando necessario. • Leggere e compilare un semplice profilo o modulo personale. • Scrivere un breve profilo destinato a un coetaneo, usando lessico e strutture adeguati e rispettando la privacy.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: salutare, presentarsi, chiedere e dare informazioni personali, fare lo spelling. • Lessico: countries and nationalities, numbers, personal information, classroom language essenziale. • Strutture: subject pronouns; be; question words; possessive adjectives di base. • Pronuncia: alfabeto, nomi propri, nazionalità; intonazione nelle domande. • Cultura/digitale: identità e provenienze diverse; dati personali e condivisione responsabile.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	La scuola partner Erasmus/eTwinning sta preparando un First Meeting Wall per far conoscere gli studenti prima di un incontro online. Devi creare un breve profilo in inglese che permetta a un coetaneo straniero di capire chi sei e di iniziare una conversazione con te, evitando informazioni troppo personali o non necessarie.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare nei profili-modello le informazioni davvero utili per presentarsi a un coetaneo. • Cogliere quali dati possono essere condivisi e quali è meglio non pubblicare. • Organizzare le proprie informazioni in un ordine chiaro e comprensibile. • Produrre un profilo di 6-8 frasi e formulare due domande pertinenti per il partner. • Motivare la scelta delle informazioni inserite nel profilo. • Trovare eventuali errori o informazioni non adatte alla condivisione e correggere il prodotto prima della consegna.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
------------------------------------	--

INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ...	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti

(contenuti, processi, ...)	da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>

Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”, “Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l'affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un'idea ad un'altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all'insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l'obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un'opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ...	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile,

(prodotti, elaborati, ...)	un'idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)	
Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Piacenza
3. Titolo dell'UDA	PEOPLE AROUND ME
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede e immagini; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. • Competenza digitale.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicom 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere semplici descrizioni di persone e relazioni familiari in brevi testi, dialoghi e contenuti audiovisivi. • Descrivere familiari e amici attraverso informazioni essenziali e semplici caratteristiche fisiche e personali. • Porre e rispondere a domande su famiglia, amici e relazioni. • Leggere brevi profili e ricavare informazioni esplicite. • Scrivere una breve descrizione di una persona significativa con lessico e strutture adeguati. • Confrontare in modo rispettoso esempi di famiglie e relazioni provenienti da contesti diversi.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: presentare e descrivere altre persone; parlare di famiglia e amici. • Lessico: family members, appearance and basic personality adjectives, relationships. • Strutture: have got; possessive adjectives/s; this/these; be + adjectives. • Pronuncia: /h/ in have/has; ritmo e intelligibilità nelle descrizioni. • Intercultura: pluralità delle famiglie e dei contesti sociali; linguaggio rispettoso e non stereotipato.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	Per il gemellaggio internazionale la classe vuole preparare una sezione intitolata People who matter to us. Devi presentare una persona importante per te senza esporre dati sensibili, in modo che un coetaneo straniero possa capire chi è, che rapporto hai con lei/lui e perché è significativa.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare in due brevi descrizioni le informazioni che permettono di capire chi è la persona e quale relazione ha con chi parla. • Cogliere almeno una somiglianza e una differenza tra i modelli proposti, senza trasformarle in giudizi. • Descrivere una persona significativa usando almeno cinque informazioni pertinenti. • Organizzare la descrizione in un ordine logico e aggiungere un'immagine simbolica o un avatar, se utile. • Giustificare perché hai scelto proprio quelle informazioni per presentare la persona. • Trovare eventuali espressioni poco chiare, scorrette o troppo personali e rivedere il testo.

Descrittori modello R-I-Z-A

Descrizione dettagliata della prestazione

INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ...	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti

(contenuti, processi, ...)	da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>

Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”</i> , <i>“Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”</i> , <i>“Dimostrare che l'affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”</i> , <i>“Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”</i> , <i>“Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un'idea ad un'altra”</i> , <i>“Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all'insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l'obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un'opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ...	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile,

(prodotti, elaborati, ...)	un'idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)	
Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UDA	WHERE DO I LIVE?
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede, immagini e mappe; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere semplici descrizioni di case, stanze e luoghi in dialoghi, testi e video. • Descrivere la propria casa o un'abitazione immaginaria indicando ambienti, oggetti e posizione. • Porre e rispondere a domande su dove si trovano luoghi e oggetti. • Comprendere semplici mappe e testi descrittivi individuando informazioni esplicite. • Scrivere una breve descrizione della casa o del luogo in cui si vive. • Confrontare abitazioni e aspetti della vita quotidiana in contesti culturali diversi senza generalizzazioni.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: descrivere casa e stanze; chiedere/dire dove si trova qualcosa. • Lessico: rooms, furniture, places in town, housing vocabulary. • Strutture: there is/there are; prepositions of place; have got; this/that/these/those. • Materiali: piante semplici, mappe, annunci e brevi video di abitazioni. • Intercultura: diversi tipi di abitazione e modi di vivere in comunità anglofone.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	Una scuola partner sta creando una galleria digitale intitolata Where we live. Devi preparare una scheda con una semplice pianta o immagine e una breve descrizione della tua casa, del tuo quartiere o di un'abitazione immaginaria, in modo che un coetaneo straniero possa orientarsi e capire come è organizzato lo spazio.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare nei modelli le informazioni che permettono di riconoscere ambienti e posizione degli oggetti. • Cogliere nella pianta la relazione tra stanze, arredi e preposizioni di luogo. • Organizzare le informazioni della propria scheda in un ordine chiaro. • Produrre una descrizione di 7-9 frasi associata a una semplice pianta o immagine. • Confrontare la propria abitazione con un esempio proposto e indicare una somiglianza e una differenza. • Trovare eventuali incoerenze tra pianta e descrizione e correggerle.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
-----------------------------	---

INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ...	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti

(contenuti, processi, ...)	da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>

Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”, “Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l’affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un’idea ad un’altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all’insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l’obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un’opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ...	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile,

(prodotti, elaborati, ...)	un'idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)	
Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

Format per la progettazione di Prove di Competenza (PdC) – Primo Ciclo

1. Autore	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Pientia
3. Titolo della Prova	I AM FROM ITALY. AND YOU?
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina/e coinvolta/e Materiali necessari	Lingua inglese Traccia della prova e criteri; fogli/quaderno; dizionario cartaceo o digitale; eventuali immagini, mappe e fonti predisposte; PC/tablet e strumento di presentazione o registrazione quando richiesto.
6. Competenze Europee che la PDC si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
7. Competenze attese (disciplinari) che la PDC si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che la PDC si prefigge di rilevare	• Comprendere e selezionare informazioni personali essenziali. • Presentarsi e descrivere una persona significativa, la propria casa e l'ambiente scolastico. • Porre domande pertinenti a un coetaneo e rispondere a domande su argomenti noti. • Organizzare un breve profilo e una descrizione con lessico e strutture adeguati. • Utilizzare immagini e strumenti digitali rispettando privacy e regole di condivisione. • Confrontare semplici aspetti della vita quotidiana mostrando curiosità e rispetto.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze/abilità)	• Personal information; countries and nationalities; family and people; house and rooms; school. • be, have got, possessives, there is/there are, prepositions of place, question words. • Funzioni: presentarsi, descrivere, chiedere/dare informazioni, formulare domande. • Competenze digitali di base: selezione di immagini, privacy, comunicazione a un destinatario reale.
10A. SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte la Prova	La scuola sta avviando uno scambio Erasmus/eTwinning con una classe straniera. Prima dell'incontro online i partner chiedono una presentazione che permetta di conoscervi davvero senza condividere dati sensibili. Dovrai creare un breve profilo multimediale che racconti chi sei, una persona importante per te, dove vivi e alcuni aspetti della tua scuola, e formulare due domande autentiche per i partner.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A. (sono le stesse consegne che poi saranno utilizzate dall'insegnante per valutare la prova in relazione ai Livelli Ministeriali: A-B-C-D)	• Individuare nei materiali-modello le informazioni utili per presentarsi a un coetaneo e quelle che non è opportuno condividere. • Selezionare le informazioni più pertinenti su identità, persone, casa e scuola. • Organizzare il contenuto in quattro sezioni chiare. • Produrre una presentazione di 5-7 slide oppure un prodotto equivalente con brevi testi e supporti visivi. • Formulare due domande autentiche ai partner per conoscere meglio la loro realtà. • Giustificare una scelta fatta nel prodotto e trovare eventuali errori, informazioni superflue o problemi di privacy prima della consegna.
11. Durata della prova di competenza (deve essere coerente con il tempo didattico a disposizione)	1 - Tempo stimato per la fase di Interpretazione: 30 min 2 - Tempo stimato per la fase di Azione: 70 min 3 - Tempo stimato per la fase di Autoregolazione: 20 min Durata totale per svolgere la PdC: 2 ore

RUBRICA DI VALUTAZIONE

deve essere costruita in modo coerente con la prova riportata ai punti 10A e 10B

	LIVELLO A (avanzato)	LIVELLO B (intermedio)	LIVELLO C (base)	LIVELLO D (iniziale)
IN T E R P R E T A Z I O N E	Individua e seleziona in autonomia tutte le informazioni pertinenti, distinguendo con sicurezza quelle essenziali da quelle accessorie.	Individua le informazioni principali e seleziona quasi sempre quelle pertinenti con limitati richiami.	Individua le informazioni più evidenti e seleziona quelle essenziali in situazioni note.	Solo se guidato individua alcune informazioni utili e necessita di criteri espliciti per selezionarle.
A Z I O N E	Organizza e produce una presentazione multimediale completo, chiaro e coerente; usa l'inglese in modo efficace e adeguato al livello, integra correttamente i vincoli della consegna.	Produce una presentazione multimediale chiaro e sostanzialmente coerente; usa l'inglese in modo generalmente corretto e rispetta quasi tutti i vincoli.	Produce una presentazione multimediale semplice ma comprensibile; usa strutture e lessico essenziali e rispetta i vincoli fondamentali.	Solo se guidato realizza una presentazione multimediale parziale; il messaggio è comprensibile solo con supporto e rispetta alcuni vincoli.
A U T O R E G O L A Z I O N E	Giustifica le proprie scelte con motivazioni pertinenti, controlla il prodotto con i criteri dati, individua errori o punti deboli e li corregge in autonomia.	Motiva le scelte principali e rivede il prodotto con limitati suggerimenti, correggendo gli errori più evidenti.	Fornisce semplici motivazioni e, con una checklist, riconosce e corregge alcuni errori.	Solo se guidato spiega alcune scelte e riconosce o corregge errori sulla base di indicazioni puntuali.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ... (contenuti, processi, ...)	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>).
Descrivere ...	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata

(oggetti, processi, soluzioni, ...)	rievoandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”</i> , <i>“Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”</i> , <i>“Dimostrare che l’affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”</i> , <i>“Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”</i> , <i>“Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un’idea ad un’altra”</i> , <i>“Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all’insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l’obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un’opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ... (prodotti, elaborati, ...)	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile, un’idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).

Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>"Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase"</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>"Ricavare una conclusione da un insieme di premesse"</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>"Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo"</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>"Spiegare perché è accaduto il fatto X"</i> , <i>"Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno"</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>"Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo"</i> , <i>"Tradurre la formula X in linguaggio Javascript"</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>"Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana"</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>"Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano"</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>"Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ..."</i> - <i>"Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ..."</i> - <i>"Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno"</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>"Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta"</i> , <i>"Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ..."</i> - <i>"Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno"</i>).

Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

I.C. PICENTIA

CURRICOLO DI LINGUA INGLESE

CLASSE PRIMA

II QUADRIMESTRE

UF: MY DAILY LIFE

Unità Formativa (UF) per competenze

1. Autore/i dell'UF	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UF	MY DAILY LIFE
4. Destinatari	Studenti delle classi prime - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina/e coinvolta/e Durata dell'UF	Lingua inglese
	Secondo quadrimestre
6. Competenze Europee che l'UF si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UF si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UF si prefigge di rilevare	• Comprendere conversazioni e brevi contenuti audiovisivi relativi a routine, orari, hobby, tempo libero, abilità e preferenze, individuando informazioni essenziali. • Descrivere la propria giornata, i propri hobby, le preferenze e le proprie abilità con semplici sequenze coerenti. • Chiedere e dare informazioni su orari, frequenza delle attività, interessi e capacità; esprimere preferenze, accordo e disaccordo in forma semplice. • Leggere e comprendere post, calendari, profili, semplici infografiche e messaggi relativi alla vita quotidiana e al tempo libero. • Produrre brevi testi sulla propria routine, sugli hobby e sulle abilità, organizzando le informazioni in modo chiaro e adeguato al destinatario. • Usare in contesto Present Simple, avverbi ed espressioni di frequenza, can/can't e il lessico relativo a daily routine, free time e abilities. • Confrontare abitudini quotidiane, hobby e organizzazione del tempo di coetanei appartenenti a contesti culturali diversi, evitando generalizzazioni e stereotipi. • Realizzare in modo guidato un semplice prodotto digitale o multimodale e rivederlo sulla base di criteri condivisi e feedback.
9. Unità di Apprendimento e Prova di Competenza che costituiscono l'UF	MY HOBBIES AND MY FREE TIME
	MY ROUTINE
	MY ABILITIES
	MY DAILY LIFE
10. Strumenti di valutazione	• Griglia di osservazione sistematica. • Prove formative di comprensione e produzione orale e scritta. • Rubrica di valutazione della Prova di Competenza. • Portfolio/e-portfolio di testi, registrazioni e prodotti multimodali. • Autovalutazione e feedback tra pari.

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UDA	MY HOBBIES AND MY FREE TIME
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede, immagini e mappe; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. • Competenza digitale.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere brevi dialoghi, post e video su hobby e attività del tempo libero. • Descrivere interessi e preferenze con semplici motivazioni. • Chiedere e dare informazioni su hobby e attività preferite. • Leggere brevi profili e semplici infografiche individuando attività e preferenze. • Produrre un breve testo o post sui propri interessi e confrontarli con quelli di coetanei di altri Paesi.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: parlare di hobby e tempo libero; esprimere likes/dislikes e preferenze. • Lessico: sports, music, games, creative activities, free-time expressions. • Strutture: like/love/hate + -ing; Present Simple; basic connectors. • Materiali: profili, post, mini-sondaggi, infografiche e brevi video. • Intercultura: hobby e pratiche del tempo libero in differenti contesti giovanili.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	Per un virtual exchange la classe deve creare una bacheca comune What do we do after school?. Devi preparare un breve contributo che presenti i tuoi hobby e includa una domanda capace di avviare un confronto con i partner.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare nei profili proposti hobby, preferenze e motivazioni. • Selezionare le informazioni più utili per presentare i propri interessi a coetanei. • Descrivere almeno tre attività del proprio tempo libero e indicare una preferenza. • Produrre un breve post con una domanda autentica per i partner. • Confrontare i dati del proprio gruppo con esempi di coetanei di altri contesti. • Giustificare quale hobby hai scelto di mettere maggiormente in evidenza e perché.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
------------------------------------	--

INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ...	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti

(contenuti, processi, ...)	da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>

Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”, “Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l'affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un'idea ad un'altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all'insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l'obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un'opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ...	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile,

(prodotti, elaborati, ...)	un'idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)	
Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Piacenza
3. Titolo dell'UDA	MY ROUTINE
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede, immagini e mappe; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza digitale.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere conversazioni e brevi contenuti audiovisivi su routine, orari e frequenza. • Descrivere la propria giornata in sequenza comprensibile. • Chiedere e dare informazioni su orari e frequenza delle attività. • Comprendere calendari e semplici infografiche sulla giornata di un ragazzo. • Produrre una breve routine usando Present Simple, avverbi di frequenza e connettivi di base.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: descrivere la routine; chiedere/dire l'ora; parlare della frequenza. • Lessico: daily activities, school day, times of day. • Strutture: Present Simple; adverbs/expressions of frequency; at + time; first/then/after that. • Materiali: timetable, daily planner, post e brevi video.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	I partner del virtual exchange vogliono confrontare una giornata scolastica tipica. Devi realizzare una timeline o un breve audio intitolato A day in my life, scegliendo gli aspetti davvero utili per capire come si svolge la tua giornata.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare in un esempio gli orari, le attività e gli indicatori di frequenza. • Cogliere la corretta sequenza temporale della giornata. • Organizzare la propria routine in una timeline con almeno sei momenti. • Produrre un testo o audio breve usando il Present Simple e almeno tre espressioni di frequenza. • Confrontare la propria giornata con quella di un coetaneo proposta nei materiali. • Trovare eventuali incoerenze tra orari, sequenza e forme linguistiche e correggerle.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	

Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)

Analizzare ... (contenuti, processi, ...)	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai
---	--

	propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>
Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”</i> , <i>“Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).

Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l’affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un’idea ad un’altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all’insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l’obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un’opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ... (prodotti, elaborati, ...)	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile, un’idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un’esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).

Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)

Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle “buone ragioni” alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>“Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X”</i>).
---	---

Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato “non chiari”, producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell’interlocutore (es. <i>“Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema”</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>“Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l’appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti”</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>“Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari”</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>“Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi”</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le “buone ragioni” alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>“Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X”</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>“Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X”</i>), senza necessariamente esplicitare le “buone ragioni” alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>“Trovare incoerenze nel proprio elaborato”</i>) o esterna (es. <i>“Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati”</i>).

Unità di Apprendimento (UDA) per competenze (Secondaria I° grado)

(possibile sviluppo didattico con il Ciclo di Apprendimento Esperienziale)

Note: Il docente deve compilare l'UDA prima di svolgerla in classe. A conclusione dell'attività il docente potrà autovalutare il suo lavoro rispetto ai risultati di apprendimento raggiunti. In questa fase il docente è chiamato a progettare l'unità in modo coerente con le Indicazioni nazionali, le linee guida e il Curricolo Verticale di Istituto.

1. Autore dell'UDA	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Picentia
3. Titolo dell'UDA	MY ABILITIES
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina coinvolta Durata dell'UDA Materiali necessari	Lingua inglese
	5-6 ore, comprensive dell'attività finale.
	Libro di testo/quaderno; schede, immagini e mappe; LIM o PC/tablet; brevi audio/video; dizionario cartaceo o digitale; connessione Internet quando prevista.
6. Competenze Europee che l'UDA si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza digitale.
7. Competenze attese (disciplinari) che l'UDA si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicom 2.2.
8. Obiettivi che l'UDA si prefigge di rilevare	• Comprendere brevi messaggi e dialoghi relativi a capacità e abilità. • Descrivere ciò che si sa o non si sa fare usando can/can't. • Porre e rispondere a domande sulle abilità proprie e altrui. • Leggere brevi profili individuando capacità e interessi. • Produrre un semplice profilo delle proprie abilità e riflettere su un obiettivo personale di miglioramento.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze)	• Funzioni: esprimere abilità; chiedere Can you...?; rispondere in modo semplice. • Lessico: sports, arts, school and everyday skills. • Strutture: can/can't; well/quite well/not very well. • Materiali: profili, sondaggi, schede di autovalutazione. • Educazione personale: valorizzazione delle differenze e dei diversi punti di forza.
10A. PROBLEMA APERTO che conclude il percorso di apprendimento dell'UDA	La classe partner sta creando una Skills Map per formare piccoli gruppi internazionali di lavoro. Devi preparare un profilo essenziale delle tue abilità e indicare una capacità che vorresti migliorare, evitando classifiche o giudizi sulle capacità degli altri.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A.	• Individuare nei profili proposti abilità, interessi e aspetti da migliorare. • Selezionare le proprie capacità più utili da comunicare in un gruppo di lavoro. • Descrivere almeno quattro abilità usando can/can't e semplici avverbi. • Produrre una mini Skills Card cartacea o digitale. • Motivare quale abilità potrebbe essere utile in un'attività di gruppo. • Giudicare il proprio profilo sulla base di criteri di chiarezza e completezza e apportare una revisione.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
------------------------------------	--

INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ...	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti

(contenuti, processi, ...)	da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>

Descrivere ... (oggetti, processi, soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”, “Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l'affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un'idea ad un'altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all'insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l'obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un'opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ...	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile,

(prodotti, elaborati, ...)	un'idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).
Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>“Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase”</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>“Ricavare una conclusione da un insieme di premesse”</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>“Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo”</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>“Spiegare perché è accaduto il fatto X”, “Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno”</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>“Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo”, “Tradurre la formula X in linguaggio Javascript”</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>“Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana”</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>“Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano”</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ...” - “Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ...” - “Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno”</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>“Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta”, “Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ...” - “Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno”</i>).

AUTOREGOLAZIONE (descrittori di riflessione, capacità metacognitive)	
Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).

Format per la progettazione di Prove di Competenza (PdC) – Primo Ciclo

1. Autore	Dipartimento Lingue - Inglese
2. Istituto scolastico	I.C. Pientia
3. Titolo della Prova	MY DAILY LIFE
4. Destinatari	Classe prima - Scuola secondaria di primo grado
5. Disciplina/e coinvolta/e Materiali necessari	Lingua inglese Traccia della prova e criteri; fogli/quaderno; dizionario cartaceo o digitale; eventuali immagini, mappe e fonti predisposte; PC/tablet e strumento di presentazione o registrazione quando richiesto.
6. Competenze Europee che la PDC si prefigge di perseguire e valutare.	• Competenza multilinguistica. • Competenza digitale. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
7. Competenze attese (disciplinari) che la PDC si prefigge di perseguire	• Comunicazione scritta e orale. Acquisire la capacità di comprendere e produrre testi orali e scritti su argomenti familiari e di studio, descrivere esperienze e situazioni personali, e presentare argomenti in modo chiaro e coerente. • Interazione sociale e consapevolezza culturale. Partecipare attivamente a conversazioni su argomenti familiari, utilizzando un linguaggio appropriato per esprimere idee e opinioni e necessità. Sviluppare strategie comunicative efficaci sulla base della comprensione delle norme sociali e linguistiche associate all'inglese anche e soprattutto in ottica di multiculturalità. • Autonomia nell'apprendimento. Sviluppare autonomia nell'apprendimento linguistico attraverso l'uso di strumenti digitali e risorse interattive, in conformità con il quadro europeo Digicomp 2.2.
8. Obiettivi che la PDC si prefigge di rilevare	• Descrivere routine, hobby, preferenze e abilità. • Chiedere e dare informazioni su orari, frequenza, interessi e capacità. • Produrre brevi testi usando Present Simple, avverbi di frequenza e can/can't. • Organizzare le informazioni per un destinatario reale. • Confrontare abitudini quotidiane in modo rispettoso. • Usare strumenti digitali e condivisione online in modo responsabile.
9. Principali contenuti disciplinari coinvolti (conoscenze/abilità)	• Daily routine, free time, hobbies, abilities, school day. • Present Simple; adverbs/expressions of frequency; can/can't; like/love/hate + -ing; basic connectors. • Funzioni: descrivere, esprimere preferenze e abilità, fare domande, confrontare. • Digitale/intercultura: contenuti multimodali, privacy, confronto di abitudini senza stereotipi.
10A. SITUAZIONE PROBLEMA da cui parte la Prova	Nel Virtual Exchange Project le classi partner stanno creando una bacheca comune A day in our lives. Devi realizzare un breve video, podcast o post multimediale sulla tua routine, sui tuoi hobby e sulle tue abilità. Il prodotto deve includere due domande per i partner e un piccolo confronto con una routine-modello di un coetaneo di un altro Paese.
10B. CONSEGNE con il modello R.I.Z.A. (sono le stesse consegne che poi saranno utilizzate dall'insegnante per valutare la prova in relazione ai Livelli Ministeriali: A-B-C-D)	• Individuare nella routine-modello orari, frequenza, hobby e abilità del coetaneo. • Selezionare le informazioni della propria giornata che aiutano davvero il partner a conoscerli. • Organizzare il contenuto in una sequenza comprensibile. • Produrre un video/podcast/post breve usando le strutture studiate e un supporto visivo o audio adeguato. • Confrontare la propria routine con il modello indicando almeno una somiglianza e una differenza senza giudizi stereotipati. • Motivare una scelta di contenuto e trovare eventuali errori linguistici o informazioni troppo personali prima della pubblicazione.
11. Durata della prova di competenza (deve essere coerente con il tempo didattico a disposizione)	1 - Tempo stimato per la fase di Interpretazione: 30 min 2 - Tempo stimato per la fase di Azione: 80 min 3 - Tempo stimato per la fase di Autoregolazione: 20 min Durata totale per svolgere la PdC: 2 ore e 10 min

RUBRICA DI VALUTAZIONE

deve essere costruita in modo coerente con la prova riportata ai punti 10A e 10B

	LIVELLO A (avanzato)	LIVELLO B (intermedio)	LIVELLO C (base)	LIVELLO D (iniziale)
IN T E R P R E T A Z I O N E	Individua e seleziona in autonomia tutte le informazioni pertinenti, distinguendo con sicurezza quelle essenziali da quelle accessorie.	Individua le informazioni principali e seleziona quasi sempre quelle pertinenti con limitati richiami.	Individua le informazioni più evidenti e seleziona quelle essenziali in situazioni note.	Solo se guidato individua alcune informazioni utili e necessita di criteri espliciti per selezionarle.
A Z I O N E	Organizza e produce un contenuto multimediale completo, chiaro e coerente; usa l'inglese in modo efficace e adeguato al livello, integra correttamente i vincoli della consegna.	Produce un contenuto multimediale chiaro e sostanzialmente coerente; usa l'inglese in modo generalmente corretto e rispetta quasi tutti i vincoli.	Produce un contenuto multimediale semplice ma comprensibile; usa strutture e lessico essenziali e rispetta i vincoli fondamentali.	Solo se guidato realizza un contenuto multimediale parziale; il messaggio è comprensibile solo con supporto e rispetta alcuni vincoli.
A U T O R E G O L A Z I O N E	Giustifica le proprie scelte con motivazioni pertinenti, controlla il prodotto con i criteri dati, individua errori o punti deboli e li corregge in autonomia.	Motiva le scelte principali e rivede il prodotto con limitati suggerimenti, correggendo gli errori più evidenti.	Fornisce semplici motivazioni e, con una checklist, riconosce e corregge alcuni errori.	Solo se guidato spiega alcune scelte e riconosce o corregge errori sulla base di indicazioni puntuali.

Descrittori modello R-I-Z-A	Descrizione dettagliata della prestazione
INTERPRETAZIONE (descrittori di percezione, capacità passive)	
Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi di interesse, non scelti soggettivamente ma definiti da una consegna data all'allievo (es. <i>"Cogliere gli elementi principali in un brano": l'allievo legge il brano e stabilisce mediante la propria comprensione quali elementi debbano ritenersi inerenti ad un tema o ad un obiettivo dato dalla consegna che deve soddisfare</i>).
Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) gli elementi che presentano caratteristiche identiche a quelle di un modello che l'allievo ha in mente (es. <i>"Identificare il soldato romano in un insieme di rappresentazioni di soldati dell'antichità": l'allievo deve riconoscere il soldato - anche se non l'ha mai visto prima in quella forma - sulla base delle immagini di soldati romani che ha già visto, stabilendo l'esistenza di una similitudine figurativa tra gli elementi che caratterizzano il soldato, quali ad esempio elmo, scudo, spada, calzari, ..., e quelli che conosce</i>).
Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)	Percepire in un insieme di elementi (mediante l'attenzione selettiva) quelli che rispettano determinate caratteristiche o criteri (es. <i>"Individuare in un testo le forme verbali composte": l'allievo deve isolare i verbi dal resto del testo e tra questi isolare quelli retti da un ausiliare</i>).
Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)	Percepire la collocazione spaziale di qualcosa o qualcuno oppure l'area interessata da un fenomeno (es. <i>"Localizzare le aree geografiche in cui si è sviluppata la civiltà Ittita": l'allievo deve esaminare le mappe e isolare mentalmente i territori in questione</i>).
Riconoscere ... (situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)	Associare un elemento informativo dato ad uno dei modelli già noti (es. <i>"Riconoscere l'oggetto illustrato e denominarlo": l'allievo ha già in memoria l'immagine dell'oggetto e deve recuperarne il nome dalla stessa; "Riconoscere il soldato romano tra gli esempi di soldati presentati": l'allievo ha già visto il soldato romano rappresentato esattamente in quella forma e quindi lo associa al modello presente nella sua memoria</i>).
Scegliere ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che a proprio avviso rispondono a determinati criteri soggettivi, senza applicare un processo sistematico (es. <i>"Scegliere gli algoritmi secondo voi più opportuni per risolvere un problema di calcolo": il soggetto opera una scelta sulla base di criteri soggettivi, esplorati in modo euristico e non sistematico</i>).
Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)	Isolare in un insieme di elementi quelli che soddisfano un insieme di criteri esterni dati, applicando un processo sistematico (es. <i>"Selezionare le teorie in grado di spiegare un fenomeno dato": il soggetto deve esaminare una per una le teorie disponibili ed estrarre quelle che soddisfano un insieme di criteri oggettivi ed espliciti che gli sono stati forniti</i>).

AZIONE (descrittori di esecuzione, capacità attive)	
Analizzare ... (contenuti, processi, ...)	Scomporre un materiale in parti costituenti (o estrarre delle parti da un insieme) e riorganizzarle in una forma differente in base ai propri scopi (es. <i>“Analizzare un problema di matematica”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni principali nel problema e quali quelle di sfondo, quali tra le informazioni principali sono i dati e quali sono le incognite, quali tra i dati sono effettivamente rilevanti e quali non sono rilevanti per la soluzione del problema, quali sono le conoscenze di matematica utili per risolverlo, ecc.; oppure <i>“Analizzare un testo descrittivo”</i> : il soggetto deve dire quali sono le informazioni esplicite/manifeste e quelle non esplicite/ricavabili, dire quali sono i fatti e quali sono le opinioni, dire quali sono gli assunti, le ipotesi, i metodi, i dati e le conclusioni, ecc.).
Attribuire ... (punti di vista, posizioni di autori differenti, ...)	Verbalizzare i punti di vista, le posizioni, i valori di fondo, gli intenti dei comunicanti, presenti in un materiale anche collegandoli ad una teoria o pensiero di un soggetto (es. <i>“Attribuire una dichiarazione ad un personaggio o scuola di pensiero”</i> : il soggetto deve estrarre punti di vista e posizioni dai materiali dati riconducendole ad un filone di pensiero conosciuto).
Calcolare ... (applicando algoritmi, ...)	Determinare una grandezza facendo uso di operazioni matematiche (es. <i>“Calcolare l'area della seguente figura”</i> : il soggetto deve utilizzare i dati a sua disposizione per ricavare quelli eventualmente mancanti, anche attraverso stime opportune, e con questi risolvere il problema).
Classificare ... (contenuti, processi, soluzioni, ...)	Inserire elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) all'interno di categorie fissate a priori, derivanti da una classificazione monodimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare”</i>) o multidimensionale (es. <i>“Oggetti di forma triangolare e di colore verde”</i>), in base ad associazioni non puramente mnemoniche ma riferite alle caratteristiche distintive degli oggetti appartenenti alla categoria (es. <i>“I triangoli hanno tre lati”</i>) o caratteristiche prototipali (es. <i>“Gli oggetti inseribili nella categoria ‘matite’ hanno le seguenti caratteristiche distintive: ...”</i>).
Confrontare ... (contenuti, processi, soluzioni, strategie, ...)	Osservare con attenzione due o più elementi (oggetti, eventi, concetti, asserti, problemi, situazioni) allo scopo di identificare corrispondenze “uno a uno” tra di loro. Le corrispondenze possono riguardare: a) biunivocità fra oggetti (es. <i>piatti-posate, bicchieri-bottiglie</i>); b) inclusione tra categorie (es. <i>la categoria “gatti” è inclusa nella categoria “felini”</i>); c) collocazione spaziale (es. <i>sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano</i>) e temporale (es. <i>prima-dopo, breve-prolungato, ieri-poco fa</i>); d) comparazione dimensionale, (es. <i>grande-piccolo, largo-stretto, lungo-corto, alto-basso, ecc.</i>); e) ordine tra elementi (seriazione) sulla base di determinati criteri (es. <i>grandezza, lunghezza, ecc.</i>); f) quantificazione, ossia corrispondenza tra un simbolo numerico e la molteplicità di un insieme di oggetti.
Costruire ... (prodotti, ...)	Mettere insieme e comporre prodotti materiali o immateriali, utilizzando determinati saperi e soddisfacendo determinati requisiti (es. <i>“Costruire una piramide con le seguenti caratteristiche ...”</i> , <i>“Costruire un sito Web che rispetti i seguenti requisiti ...”</i>).
Descrivere ...	Riprodurre verbalmente o per iscritto uno o più segmenti di informazione (verbale, visuale, uditiva, gestuale) memorizzata

(oggetti, processi, soluzioni, ...)	rievocandola dalla propria memoria o ricostruendola sulla base di un insieme strutturato di stimoli (es. <i>“Descrivere gli eventi principali della Rivoluzione francese”, “Descrivere un apparato elettronico di amplificazione di un segnale audio”</i>).
Dimostrare ... (soluzioni, ...)	Riprodurre verbalmente i passaggi logici compiuti per giungere da delle premesse a delle conclusioni (es. <i>“Dimostrare che due figure hanno la stessa area”, “Dimostrare che l’affermazione X è errata”</i>).
Eseguire ... (procedure, ...)	Mettere in atto una procedura (ossia una sequenza univoca di passi ordinati che portano ad un risultato predeterminato) allo scopo di risolvere un compito routinario, familiare per il soggetto che la mette in atto (es. <i>“Eseguire una procedura di ordinamento dei dati a disposizione sulla base del criterio X”</i>).
Formulare ... (piani di azione, strategie, soluzioni, ...)	Esplicitare una o più procedure allo scopo di raggiungere determinati obiettivi (es. <i>“Formulare una soluzione ad un problema dato”</i>).
Ideare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare idee e procedure originali (non rintracciabili nella stessa forma nei materiali studiati) allo scopo di scoprire relazioni non date e nuove implicazioni (es. <i>“Ideare una soluzione per un problema, sulla base di criteri e vincoli dati”, “Ideare una rappresentazione alternativa per un problema dato”, “Ideare una scorciatoia in grado di abbreviare il processo di inferenza per passare da un’idea ad un’altra”, “Ideare un modo per estendere regole costruite a partire da una data situazione ad una situazione differente”</i>).
Ipotizzare ... (soluzioni, strategie, ...)	Enunciare ipotesi di soluzione a problemi dati e strategie da sperimentare allo scopo di giungere a determinati obiettivi (es. <i>“Ipotizzare una soluzione geometrica ad un problema algebrico”</i>).
Organizzare ... (contenuti, processi, eventi, ...)	Mettere insieme e comporre vari elementi (oggetti, concetti, eventi, comportamenti) allo scopo di realizzare una struttura coerente (es. <i>“Organizzare i concetti estratti da un testo in una mappa concettuale”</i>), combinando selettivamente gli elementi stessi, determinandone le connessioni, stabilendo gerarchie, imponendo una logica all’insieme e determinando la funzione delle singole parti.
Pianificare ... (sequenze di azioni, processi, strategie, ...)	Utilizzare elementi dati ed elementi generati ex-novo con la propria creatività per definire una procedura atta ad adempiere ad un compito, identificando i passi necessari e la corretta sequenza (es. <i>“Pianificare una strategia per raggiungere l’obiettivo X”</i>).
Produrre ... (prodotti, ...)	Mettere in atto un piano definito allo scopo di costruire un prodotto, materiale o immateriale (es. <i>“Produrre un elaborato su un tema dato”</i>).
Progettare ... (soluzioni, strategie, ...)	Stendere un progetto inerente un’opera, materiale o immateriale, specificandone i dettagli tecnici (disegni, calcoli, studi necessari alla sua realizzazione, ecc.) necessari alla sua realizzazione (es. <i>“Progettare un sito Web che soddisfi determinate caratteristiche”</i>).
Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie, ...)	Realizzare un disegno, collage, schema o qualsiasi altra rappresentazione che metta in gioco linguaggi visuali allo scopo di rendere i significati associati ad un insieme di concetti e asserti relativi ad un dato dominio conoscitivo (es. <i>“Rappresentare graficamente i passaggi principali della Rivoluzione Francese”</i>).
Realizzare ... (prodotti, elaborati, ...)	Rendere “reale” (ossia fisicamente o virtualmente esperibile, un’idea o un progetto) attraverso la creazione di un prodotto materiale o immateriale (es. <i>“Realizzare un dipinto”</i>).

Riassumere ... (contenuti, processi, ...)	Astrarre il tema centrale o il punto principale da un testo, da un evento, da un'esperienza, riassumendone il significato in un unico concetto o asserto, in grado di rendere il significato del tutto (es. <i>"Riassumere il significato di un testo letto in una sola frase"</i>).
Ricavare ... (implicazioni, conclusioni, sintesi, ...)	Trarre un qualcosa da un insieme di elementi dati, applicando un processo di inferenza, deduzione o induzione logica (es. <i>"Ricavare una conclusione da un insieme di premesse"</i>).
Riformulare ... (problemi, soluzioni, strategie, ...)	Tradurre informazioni presentate in una data forma in una forma diversa, utilizzando lo stesso formalismo (es. <i>"Riformulare con parole proprie i contenuti presenti in un testo"</i>).
Spiegare ... (fenomeni, processi, ...)	Ricostruire ed esplicitare nessi causa-effetto (anche appoggiandosi a una o più teorie già conosciute) allo scopo di chiarire perché si è verificato un dato evento, ricomponendo la catena causale che lo ha reso possibile o che lo ha generato (es. <i>"Spiegare perché è accaduto il fatto X"</i> , <i>"Spiegare perché in determinate condizioni le piante producono ossigeno"</i>).
Tradurre da un formalismo ad un altro ... (contenuti, processi, ...)	Volgere informazioni ricevute in una data forma in una forma diversa, utilizzando un formalismo differente (es. <i>"Tradurre in forma grafica i contenuti presenti in un testo"</i> , <i>"Tradurre la formula X in linguaggio Javascript"</i>).
Trovare esempi di ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare esempi di oggetti appartenenti ad una data categoria concettuale (es. <i>"Trovare esempi di mammiferi che vivono nella savana"</i>).
Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi, ...)	Esplicitare un insieme organizzato di elementi (proprietà, caratteristiche, principi, ...) che non variano e un insieme organizzato di elementi che variano in una serie di oggetti, eventi, concetti o materiali di studio (es. <i>"Trovare le similarità che legano i seguenti oggetti ... e le differenze che invece li caratterizzano"</i>).
Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare un modello esplicito allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>"Utilizzare il calcolo algebrico per risolvere il seguente problema ..."</i> - <i>"Utilizzare il paradigma ... per coniugare il verbo ..."</i> - <i>"Utilizzare una griglia di criteri per valutare il prodotto di un vostro compagno"</i>).
Utilizzare una procedura per ... (risolvere un problema, ...)	Adottare una procedura esplicita allo scopo di raggiungere un obiettivo dato (es. <i>"Utilizzare la seguente ricetta ... per cucinare una torta"</i> , <i>"Utilizzare il seguente diagramma sequenziale ... per controllare la correttezza di questa soluzione al problema ..."</i> - <i>"Utilizzare la seguente procedura ... per trovare incongruenze nel prodotto di un vostro compagno"</i>).

Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Produrre una comunicazione persuasiva, orale o scritta, allo scopo di convincere l'interlocutore della bontà delle "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Argomentare le ragioni alla base della propria soluzione al problema X"</i>).
Chiarificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare o dettagliare maggiormente punti del proprio elaborato (o del processo che ha portato alla sua costruzione) che altri soggetti hanno giudicato "non chiari", producendo una comunicazione tale da soddisfare le richieste dell'interlocutore (es. <i>"Chiarificare le scelte fatte nel risolvere un problema"</i>).
Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Rilevare le incoerenze tra un prodotto (o il processo che lo ha generato) e un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Criticare la propria soluzione al problema X per stabilirne l'appropriatezza, la congruenza con gli obiettivi, il rispetto delle priorità, la qualità relativa in relazione ad altre soluzioni sulla base dei criteri forniti"</i>).
Difendere ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Ribattere alle critiche che altri soggetti hanno formulato al proprio elaborato o al processo che ha portato alla sua costruzione (es. <i>"Difendere il proprio elaborato in un dibattito con il docente e con i pari"</i>).
Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Assegnare un giudizio ad un proprio prodotto (o al processo che lo ha generato) sulla base di un insieme di criteri espliciti atti a valutarne la qualità (es. <i>"Giudicare il proprio elaborato sulla base di un sistema esplicito di assegnazione dei punteggi"</i>).
Giustificare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare le "buone ragioni" alla base delle scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Giustificare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente produrre una comunicazione persuasiva.
Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esplicitare dettagliatamente le scelte compiute nello svolgere un dato compito (es. <i>"Motivare le scelte fatte nel risolvere il problema X"</i>), senza necessariamente esplicitare le "buone ragioni" alla base delle stesse.
Trovare errori ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)	Esaminare un proprio elaborato allo scopo di esplicitare i punti in cui non viene rispettata la coerenza interna (es. <i>"Trovare incoerenze nel proprio elaborato"</i>) o esterna (es. <i>"Trovare punti del proprio elaborato che non rispettano i criteri dati"</i>).