

INDIRIZZO SERVIZI PER LA SANITA' E L'ASSISTENZA SOCIALE

UDA ORIENTATIVA		
01. Titolo UdA	Gioco: un viaggio verso il futuro	
02. Contestualizzazione/finalità	Uda di orientamento finalizzata alla conoscenza di sé e all'acquisizione di consapevolezza del proprio percorso passato e facilitare la strada verso il futuro. Si pensa che la metafora del viaggio sia adatta a questa finalità in quanto permette di aprirsi a molti percorsi: programma del viaggio, inciampi, bagagli, mappe, diario di bordo... utili per lo scopo dell'UDA	
03. Destinatari	Classi prime indirizzo servizi per la sanità e l'assistenza sociale	
04. Monte ore complessivo	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA - CURRICOLARI
	58	0
05. Situazione-problema / compiti di realtà dell'UdA	La classe dovrà progettare e realizzare, anche materialmente, un gioco da tavolo, con proprie regole, che rappresenti un viaggio verso il futuro. I partecipanti, giocando, dovranno superare una serie di prove e percorsi e dimostrare determinate competenze, relate alle 8 competenze chiave di cittadinanza EU, che rappresentano il bagaglio necessario per il loro viaggio verso il futuro	
06. Prodotti da realizzare Tipologie di prove	La classe dovrà realizzare il gioco fatto da: a) un cartellone - mappa come base b) la scrittura di un regolamento c) la preparazione delle prove che si incontrano nel viaggio d) dimostrazione del gioco ad un'altra classe	
07. Competenze obiettivo	07.1 Competenze Istruzione Professionale (D.L. 92 del 24/05/2018 e L.L.GG. 2019)	07.2 Competenze Chiave UE (Raccomandazione del Consiglio UE del 22/05/2018)
	07.1.1 Competenze Istruzione Professionale di Area Generale	a valenza orientativa: CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
	Gen1.1 BIENNIO: Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
	Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale	CCEU8 - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
	Gen5 BIENNIO: Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.	CCEU2 - competenza multilinguistica
	Gen12 BIENNIO: Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	CCEU3 - competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale
	07.2.1 Competenze Istruzione Professionale di Area di Indirizzo	
	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
	Ind3 BIENNIO: Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana.	CCEU6 - competenza in materia di cittadinanza
Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	
08. Prerequisiti	1) Struttura, funzione e tecniche compositive del testo regolativo (Italiano) 2) Obiettivi e tecniche di animazione ludica (Metodologie operative) 3) Funzione pedagogica del gioco (Scienze umane e sociali)	
09. Saperi	Conoscenze	Abilità
	riferita alla competenza	Gen1.1 BIENNIO: Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.
	GEN1.1 ASSE STORICO SOCIALE: I Principi fondamentali e la Parte I della Costituzione.	GEN1.1 ASSE STORICO SOCIALE: Adottare comportamenti responsabili, sia in riferimento alla sfera privata che quella sociale e lavorativa, nei confini delle norme, ed essere in grado di valutare i fatti alla luce dei principi giuridici
		GEN1.1 ASSE STORICO SOCIALE: Essere in grado di partecipare costruttivamente alla vita sociale e lavorativa del proprio paese ed essere in grado di costruire un proprio progetto di vita.
	riferita alla competenza	Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale
		GEN9 ASSE STORICO SOCIALE: Interpretare le diverse caratteristiche dei giochi e degli sport nelle varie culture
		GEN9 ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO: Comprendere e produrre consapevolmente i linguaggi non verbali
	riferita alla competenza	Gen5 BIENNIO: Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.
	GEN5 ASSE LINGUAGGI: Lessico, incluso quello specifico della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza	GEN5 ASSE LINGUAGGI: Comprendere i punti principali di testi orali in lingua standard abbastanza complessi, ma chiari, relativi ad ambiti di interesse generale, ad argomenti di attualità e ad argomenti attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.
	GEN5 ASSE LINGUAGGI: Tipi e generi testuali, inclusi quelli specifici della microlingua dell'ambito professionale di appartenenza	GEN5 ASSE LINGUAGGI: Fare descrizioni e presentazioni con sufficiente scioltezza, secondo un ordine prestabilito e coerente, utilizzando il lessico specifico e registri diversi in rapporto alle diverse situazioni sociali, anche ricorrendo a materiali di supporto (presentazioni multimediali, cartine, tabelle, grafici, mappe, ecc.), su argomenti noti di interesse generale, di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza.
		GEN5 ASSE LINGUAGGI: Scrivere testi chiari e sufficientemente dettagliati, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario utilizzando il lessico specifico, su argomenti noti di interesse generale, di attualità e attinenti alla microlingua dell'ambito professionale di appartenenza
	riferita alla competenza	Gen12 BIENNIO: Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.
	GEN12 ASSE MATEMATICO: Linguaggio naturale e linguaggio simbolico (linguaggio degli insiemi, dell'algebra elementare, delle funzioni, della logica matematica)	GEN12 ASSE MATEMATICO: Utilizzare diverse forme di rappresentazione (verbale, simbolica e grafica) per descrivere oggetti matematici, fenomeni naturali e sociali.
	riferita alla competenza	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi
	GEN2 ASSE LINGUAGGI: Strutture essenziali dei testi funzionali: descrittivi, espositivi, espressivi, valutativo-interpretativi, argomentativi, regolativi.	GEN2 ASSE LINGUAGGI: Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) anche in formato digitale, corretti sul piano morfossintattico e ortografico, con scelte lessicali appropriate, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario, curati nell'impaginazione, con lo sviluppo chiaro di un'idea di fondo e con riferimenti/citazioni funzionali al discorso
	GEN2 ASSE LINGUAGGI: Tecniche compositive per diverse tipologie di produzione scritta anche professionale	
riferita alla competenza	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	

INDIRIZZO SERVIZI PER LA SANITA' E L'ASSISTENZA SOCIALE

	IND2 BIENNIO: Il gruppo e le sue dinamiche.	IND2 BIENNIO: Esporre le proprie idee all'interno di un gruppo di lavoro osservando le regole dello scambio comunicativo
	IND2 BIENNIO: Modi, forme e funzioni della comunicazione.	IND2 BIENNIO: Ascoltare attivamente e comunicare in modo non conflittuale.
		IND2 BIENNIO: Individuare le dinamiche alla base del funzionamento dei gruppi.
	riferita alla competenza	Ind3 BIENNIO: Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana.
	IND3 BIENNIO: Tecniche e strumenti per la comunicazione multimediale e nei social media.	IND3 BIENNIO: Riconoscere la dimensione socio-culturale individuale e della comunità di appartenenza.
		IND3 BIENNIO: Utilizzare gli strumenti della comunicazione multimediale e dei social per la divulgazione e socializzazione di contenuti.
		IND3 BIENNIO: Individuare stereotipi e pregiudizi e modalità comportamentali volte al loro superamento.
	riferita alla competenza	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.
	IND8 BIENNIO: Obiettivi e tecniche dell'animazione ludica e sociale anche con strumenti multimediali.	IND5 BIENNIO: Distinguere lo stato di salute e di malattia.
	IND8 BIENNIO: Tecniche ludico-motorie: attività fisiche e sportive come strumento educativo, di animazione e di socializzazione.	IND5 BIENNIO: Descrivere i compiti dei soggetti che partecipano alla presa in carico della persona ammalata.
	Insegnamento	ore curricolari
10. Insegnamenti coinvolti	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	21
	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	8
	Asse storico sociale: Diritto e Economia	6
	Asse dei Linguaggi: Italiano	5
	Scienze Motorie	6
	Asse dei Linguaggi: Inglese	6
	Asse matematico: Matematica	6
	Asse scientifico tecnologico prof.le: TIC	0

FASI DELL'UDA

NR E TITOLO	CONTENUTI	INSEGNAMENTI	STRATEGIE DIDATTICHE	TIPO DI ATTIVITA'	STRUMENTI	ESITI/PRODOTTI INTERMEDI	CRITERI EVIDENZE PER LA VALUTAZIONE				RIFERIMENTI TEMPORALI									
							COMP	a valenza orientativa: CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE PORTFOLIO (DISTRIBUITE NELLE FASI DETTAGLiate)	CURRICOLARI	EXTRA-CURRICOLARI								
FASE 0.	TUTTI GLI INSEGNAMENTI COINVOLTI NELL'UDA	STRATEGIE DI METACOGNIZIONE	LEZIONE PARTECIPATA	GLI STUDENTI ACCOMPAGNANO LO SVOLGIMENTO DI OGNI FASE DELL'UDA CON LA COMPILAZIONE DEL PORTFOLIO	PC, TABLET O SMARTPHONE	PORTFOLIO DIGITALE	COMP	a valenza orientativa: CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE PORTFOLIO (DISTRIBUITE NELLE FASI DETTAGLiate)	0	0								
PORTFOLIO							EVID	Riflettere sul percorso svolto, autovalutare i metodi ed i risultati ottenuti ipotizzando strategie di miglioramento.	Rubrica metacognitiva											
FASE 1.	Asse dei Linguaggi: Italiano	LEZIONE PARTECIPATA	Presentazione dell'attività dell'UDA attraverso la metafora del viaggio. Riflessione insieme agli studenti circa le conoscenze, abilità e competenze utili per fare un viaggio nel proprio futuro. Produzione scritta individuale in relazione al tema: "Come immagino il mio futuro".	PRESENTAZIONE DIGITALE	Produzione di un testo soggettivo	COMP 1	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE	3	0								
Un viaggio nel futuro										EVID 1.1	Intervenire in maniera pertinente portando un contributo significativo alla discussione	Rubrica di processo	1^ SETTIMANA	SI	3	-				
												EVID 1.2	Produrre un testo pertinente, coerente con la tematica e la traccia, approfondito dal punto di vista del contenuto, comprensibile e formalmente corretto, utilizzando un lessico appropriato.	Lavagna/cartellone con sintesi degli interventi	2^ SETTIMANA					
														Rubrica di prodotto	3^ SETTIMANA					
			Testo individuale	4^ SETTIMANA																
FASE 2.	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	BRAINSTORMING	Brainstorming: "Cosa ci serve per affrontare un viaggio nel futuro?" Si esplorano le idee degli studenti per orientarle verso le competenze europee. Dibattito per creare corrispondenza tra i Post-It e le 8 competenze chiave.	DIGITAL BOARD	Post-it	COMP 1	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE	4	0								
Il mio bagaglio										EVID 1.1	Intervenire in maniera pertinente portando un contributo significativo	Rubrica di processo	1^ SETTIMANA	SI	4					
												EVID 1.2	Saper argomentare e spiegare i collegamenti tra le abilità emerse dai post it e le competenze chiave	Post it	2^ SETTIMANA					
														Rubrica di prodotto	3^ SETTIMANA					
														Cartellone	4^ SETTIMANA					
														COMP 2	Gen1.1 BIENNIO: Saper valutare fatti e orientare i propri comportamenti personali in ambito familiare, scolastico e sociale.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	5^ SETTIMANA		-
EVID 2.1	Intervenire in maniera pertinente portando un contributo significativo	Rubrica di processo	6^ SETTIMANA																	
			lavagna/cartellone con sintesi degli interventi	7^ SETTIMANA																
FASE 3.	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	PBL	Gli studenti, lavorando in gruppo, trasformano i cartelli in un tabellone di un gioco di società	Fasi di progettazione; utilizzazione Piattaforma MIRO	Progettazione e realizzazione del tabellone del gioco	COMP 1	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE	14	0								
Il tabellone del gioco										EVID 1.1	Progettare e realizzare il tabellone del gioco in modo funzionale e originale	Rubrica di prodotto	1^ SETTIMANA							
												EVID 1.2		Il tabellone	2^ SETTIMANA	SI	7			
															3^ SETTIMANA	SI	7			
														COMP 2	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	5^ SETTIMANA		
																		EVID 2.1	Collaborare in gruppo per progettare e realizzare il tabellone del gioco in modo funzionale e originale	Rubrica di processo
			Lavagna/cartellone con sintesi degli interventi	7^ SETTIMANA																
FASE 4.	Asse dei Linguaggi: Inglese	COOPERATIVE LEARNING	Lavoro in piccolo gruppo	LABORATORIO	Ogni gruppo deve realizzare almeno 8 challenge (due per ogni tipologia)	COMP 1	Gen5 BIENNIO: Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.	CCEU2 - competenza multilinguistica	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE	6	0								
Challenge linguistico										EVID 1.1	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza multilinguistica in una lingua inglese	Rubrica di prodotto	1^ SETTIMANA							
													Le sfide	2^ SETTIMANA						
														4^ SETTIMANA	SI	3				
										EVID 1.2				5^ SETTIMANA	SI	3				
													COMP 2	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	5^ SETTIMANA	SI	3	
																	EVID 2.1	Prodotto almeno 8 sfide relative alla competenza alfabetica funzionale	Rubrica di prodotto	6^ SETTIMANA
														7^ SETTIMANA						
														COMP ATTIVITA' COOPERATIVA	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	10^ SETTIMANA			
														EVID ATTIVITA' COOPERATIVA	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Rubrica di processo	PORTFOLIO			0

FASI DELL'UDA

NR E TITOLO	CONTENUTI	INSEGNAMENTI	STRATEGIE DIDATTICHE	TIPO DI ATTIVITA'	STRUMENTI	ESITI/PRODOTTI INTERMEDI	CRITERI EVIDENZE PER LA VALUTAZIONE				RIFERIMENTI TEMPORALI				
FASE 5. Challenge STEM	Asse matematico: Matematica	COOPERATIVE LEARNING	Lavoro in piccolo gruppo	Inventare delle challenge (di quattro tipi: verbale, pratico, problemi da risolvere, creativo) sulla competenza matematica e scientifico tecnologica. Al termine dell'attività è previsto un confronto e condivisione delle prove ideate, allo scopo di approntare eventuali modifiche.	LABORATORIO	Ogni gruppo deve realizzare almeno 8 challenge (due per ogni tipologia)	COMP 1	Gen12 BIENNIO: Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	CCEU3 - competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE			6	0
											SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI	ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI
							1^ SETTIMANA					-			
	2^ SETTIMANA														
	4^ SETTIMANA				SI		3								
Asse scientifico tecnologico prof.le: TIC	LEZIONE PARTECIPATA						COMP ATTIVITA' COOPERATIVA	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	10^ SETTIMANA					
							EVID ATTIVITA' COOPERATIVA	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Rubrica di processo	PORTFOLIO		0			
FASE 6. Challenge sociale	Asse storico sociale: Diritto e Economia	COOPERATIVE LEARNING	Lavoro in piccolo gruppo	Inventare delle challenge (di quattro tipi: verbale, pratico, problemi da risolvere, creativo) sulla competenza in materia di cittadinanza. Al termine dell'attività è previsto un confronto e condivisione delle prove ideate, allo scopo di approntare eventuali modifiche.	LABORATORIO	Ogni gruppo deve realizzare almeno 8 challenge (due per ogni tipologia)	COMP 1	Ind3 BIENNIO: Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana.	CCEU6 - competenza in materia di cittadinanza	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE			6	0
											SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI	ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI
							1^ SETTIMANA					-			
	2^ SETTIMANA														
	4^ SETTIMANA				SI		3								
Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	LEZIONE PARTECIPATA						COMP ATTIVITA' COOPERATIVA	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	10^ SETTIMANA					
							EVID ATTIVITA' COOPERATIVA	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Rubrica di processo	PORTFOLIO		0			
FASE 7. Challenge espressivo	Scienze Motorie	COOPERATIVE LEARNING	Lavoro in piccolo gruppo	Inventare delle challenge (di quattro tipi: verbale, pratico, problemi da risolvere, creativo) sulla competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. Al termine dell'attività è previsto un confronto e condivisione delle prove ideate, allo scopo di approntare eventuali modifiche.	LABORATORIO	Ogni gruppo deve realizzare almeno 8 challenge (due per ogni tipologia)	COMP 1	Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale	CCEU8 - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE			6	0
											SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI	ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI
							1^ SETTIMANA					-			
	2^ SETTIMANA														
	3^ SETTIMANA														
4^ SETTIMANA			SI	3											
	LEZIONE PARTECIPATA				selezione tra:		COMP 2		Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	5^ SETTIMANA	SI	3			
							COMP ATTIVITA' COOPERATIVA	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	10^ SETTIMANA					
					selezione tra:		EVID ATTIVITA' COOPERATIVA	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Rubrica di processo	PORTFOLIO			0		
FASE 8. Il regolamento del gioco	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	LABORATORIO	Lavoro in piccolo gruppo	Revisione e scrittura del regolamento		Scrittura del regolamento del gioco	COMP 1	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE			2	0
											SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI	ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI
							1^ SETTIMANA					-			
	2^ SETTIMANA														
	5^ SETTIMANA														
Asse dei Linguaggi: Italiano							EVID 2.1	Scrivere un testo regolativo con le istruzioni per lo svolgimento del gioco, chiaro, corretto e funzionale allo scopo	Rubrica di prodotto	6^ SETTIMANA	SI	2			
										7^ SETTIMANA					
FASE 9.	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative		Lavoro in piccolo gruppo	Sperimentazione del gioco in classe		Valutazione della funzionalità del gioco	COMP 1	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE			3	0
							SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI	ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI				
1^ SETTIMANA					-										
2^ SETTIMANA															

FASI DELL'UDA

NR E TITOLO	CONTENUTI	INSEGNAMENTI	STRATEGIE DIDATTICHE	TIPO DI ATTIVITA'	STRUMENTI	ESITI/PRODOTTI INTERMEDI	CRITERI EVIDENZE PER LA VALUTAZIONE				RIFERIMENTI TEMPORALI							
							EVID 2.1		Selezionare tra:	6° SETTIMANA	SI	3						
Giochiamo		Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali																
FASE 10.		Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	LABORATORIO	Animazione e presentazione ad un'altra classe del gioco		Presentazione e conduzione del gioco.	COMP 1	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	ORE TOTALI FASE		3	0				
SCANSIONE SETTIMANE			ORE SETTLI CURRICOLARI								ORE SETTLI EXTRA-CURRICOLARI							
...ora giocate con noi			Compito di realtà							EVID 1.1	Presentare il gioco e illustrare il regolamento in modo chiaro ed efficace, con proprietà di linguaggio		Rubrica di processo	1° SETTIMANA				-
										EVID 1.2			Selezionare tra:	2° SETTIMANA				
										COMP 2	Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale	CCEU8 - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Modalità di verifica e valutazione dell'evidenza	5° SETTIMANA				
	Scienze Motorie					EVID 2.1	Riuscire a tenere vivo l'interesse durante lo svolgimento del gioco e coinvolgere gli spettatori nella prova		Rubrica di processo	6° SETTIMANA								
										7° SETTIMANA	SI	3						

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

COMPITO DI REALTA':					PRODOTTI:				
<p>La classe dovrà progettare e realizzare, anche materialmente, un gioco da tavolo, con proprie regole, che rappresenti un viaggio verso il futuro. I partecipanti, giocando, dovranno superare una serie di prove e percorsi e dimostrare determinate competenze, relazionate alle 8 competenze chiave di cittadinanza EU, che rappresentano il bagaglio necessario per il loro viaggio verso il futuro</p>					<p>La classe dovrà realizzare il gioco fatto da: a)un cartellone - mappa come base b)la scrittura di un regolamento c)la preparazione delle prove che si incontrano nel viaggio d)dimostrazione del gioco ad un'altra classe</p>				
					LIVELLI DI PADRONANZA DELLE EVIDENZE				
FASE UDA	INSEGNAMENTO	COMPETENZA IP	COMPETENZA CHIAVE UE	DIMENSIONE DI VALUTAZIONE	EVIDENZA	INIZIALE (D)	BASE (C)	INTERMEDIO (B)	AVANZATO (A)
FASE 0. PORTFOLIO	TUTTI GLI INSEGNAMENTI COINVOLTI NELL'UDA	a valenza orientativa: CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		Rubrica metacognitiva	Riflettere sul percorso svolto, autovalutare i metodi ed i risultati ottenuti ipotizzando strategie di miglioramento.	Lo studente ricostruisce in modo frammentario le attività svolte presentando riflessioni sintetiche e poco significative sul proprio operato e sugli esiti conseguiti.	Lo studente ricostruisce sinteticamente ed in modo sufficientemente ordinato le attività svolte presentando semplici riflessioni sul proprio operato e sugli esiti conseguiti.	Lo studente ricostruisce in modo ordinato e abbastanza completo le attività svolte presentando ampie riflessioni sul proprio operato e sugli esiti conseguiti.	Lo studente ricostruisce in modo completo e organico le attività svolte presentando riflessioni consapevoli e significative sul proprio operato, sugli esiti conseguiti e avanzando proposte di miglioramento
FASE 1. Un viaggio nel futuro	Asse dei Linguaggi: Italiano	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale	Rubrica di processo	Intervenire in maniera pertinente portando un contributo significativo alla discussione	Lo studente interviene solo se sollecitato	Lo studente interviene portando un proprio semplice contributo	Lo studente interviene in modo pertinente portando un contributo significativo	Lo studente interviene in modo pertinente, portando contributo altamente significativo e originale
				Rubrica di prodotto	Produrre un testo pertinente, coerente con la tematica e la traccia, approfondito dal punto di vista del contenuto, comprensibile e formalmente corretto, utilizzando un lessico appropriato.	Lo studente produce un testo frammentario, abbastanza pertinente alla traccia assegnata	Lo studente produce un testo sufficientemente corretto e chiaro, pertinente alla traccia data.	Lo studente produce un testo complessivamente corretto, pertinente alla traccia e funzionale alla tematica	Lo studente produce un testo corretto, pertinente alla traccia, personale e approfondito
FASE 2. Il mio bagaglio	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Rubrica di prodotto	Saper argomentare e spiegare i collegamenti tra le abilità emerse dai post it e le competenze chiave	Lo studente riesce a riconoscere i collegamenti se aiutato	Lo studente collega le abilità emerse e le competenze chiave in autonomia dando spiegazioni fornendo semplici spiegazioni	Lo studente collega le abilità emerse e le competenze chiave in autonomia dando spiegazioni e motivandole in maniera chiara e abbastanza articolata	Lo studente collega le abilità emerse e le competenze chiave in autonomia dando spiegazioni articolate e motivazioni significative.
				Rubrica di processo	Intervenire in maniera pertinente portando un contributo significativo	Lo studente interviene solo se sollecitato	Lo studente interviene portando un proprio semplice contributo	Lo studente interviene in modo pertinente portando un contributo significativo	Lo studente interviene in modo pertinente, portando contributo altamente significativo e originale
FASE 3. Il tabellone del gioco	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Rubrica di prodotto	Progettare e realizzare il tabellone del gioco in modo funzionale e originale	Il gruppo progetta un tabellone poco articolato e funzionale e lo realizza con una grafica basilare	Il gruppo progetta un tabellone semplice e abbastanza funzionale e lo realizza con una grafica opportuna	Il gruppo progetta un tabellone articolato e funzionale e lo realizza con una grafica gradevole	Il gruppo progetta un tabellone articolato, chiaro e pienamente funzionale e lo realizza con una grafica originale
	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Rubrica di processo	Collaborare in gruppo per progettare e realizzare il tabellone del gioco in modo funzionale e originale	Lo studente segue le fasi della progettazione con l'aiuto del docente e/o dei compagni. Nella realizzazione del tabellone partecipa se sollecitato e necessita di supporto nello svolgimento di richieste pratiche.	Lo studente segue le fasi della progettazione in maniera orientata. Nella realizzazione del tabellone partecipa attivamente e riesce a svolgere semplici richieste pratiche.	Lo studente segue le fasi della progettazione in maniera orientata e sicura. Nella realizzazione del tabellone partecipa attivamente apportando contributi personali e riesce a svolgere abilmente le richieste pratiche.	Lo studente segue le fasi della progettazione in maniera orientata e sicura, anticipando l'emersione di problematiche. Nella realizzazione del tabellone partecipa attivamente apportando contributi personali e creativi e riesce a svolgere abilmente le richieste pratiche sostenendo il processo collaborativo nel gruppo.
FASE 4. Challenge linguistico	Asse dei Linguaggi: Inglese	Gen5 BIENNIO: Utilizzare la lingua straniera, in ambiti inerenti alla sfera personale e sociale, per comprendere i punti principali di testi orali e scritti; per produrre semplici e brevi testi orali e scritti per descrivere e raccontare esperienze ed eventi; per interagire in situazioni semplici e di routine e partecipare a brevi conversazioni.	CCEU2 - competenza multilinguistica	Rubrica di prodotto	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza multilinguistica in una lingua inglese	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti
				Rubrica di prodotto	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza alfabetica funzionale	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti
	Asse dei Linguaggi: Italiano	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale	Rubrica di prodotto	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza alfabetica funzionale	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti

		CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		Rubrica di processo	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora solo se sollecitato/aiutato da un compagno o dal docente rispettando solo in parte il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo alcune parti del compito e non sempre comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora fornendo semplici contributi, rispetta sostanzialmente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo le parti elementari del compito e comunicando in modo quasi sempre corretto.	Lo studente collabora attivamente fornendo validi contributi, rispetta in modo diligente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo parti importanti del compito e comunicando in modo corretto.	Lo studente coordina il lavoro di gruppo, fornisce contributi originali, gestisce i tempi e organizza lo svolgimento del compito tra i membri comunicando in modo costruttivo e aperto al dialogo.
FASE 5. Challenge STEM	Asse matematico: Matematica	Gen12 BIENNIO: Utilizzare i concetti e gli strumenti fondamentali dell'asse culturale matematico per affrontare e risolvere problemi strutturati anche utilizzando strumenti e applicazioni informatiche.	CCEU3 - competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Rubrica di prodotto	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza chiave in matematica e scientifico-tecnologica	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti
	Asse scientifico tecnologico prof.le: TIC	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		Rubrica di processo	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora solo se sollecitato/aiutato da un compagno o dal docente rispettando solo in parte il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo alcune parti del compito e non sempre comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora fornendo semplici contributi, rispetta sostanzialmente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo le parti elementari del compito e comunicando in modo quasi sempre corretto.	Lo studente collabora attivamente fornendo validi contributi, rispetta in modo diligente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo parti importanti del compito e comunicando in modo corretto.	Lo studente coordina il lavoro di gruppo, fornisce contributi originali, gestisce i tempi e organizza lo svolgimento del compito tra i membri comunicando in modo costruttivo e aperto al dialogo.
FASE 6. Challenge sociale	Asse storico sociale: Diritto e Economia	Ind3 BIENNIO: Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana.	CCEU6 - competenza in materia di cittadinanza	Rubrica di processo	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza chiave in materia di cittadinanza	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti
	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		Rubrica di processo	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora solo se sollecitato/aiutato da un compagno o dal docente rispettando solo in parte il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo alcune parti del compito e non sempre comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora fornendo semplici contributi, rispetta sostanzialmente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo le parti elementari del compito e comunicando in modo quasi sempre corretto.	Lo studente collabora attivamente fornendo validi contributi, rispetta in modo diligente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo parti importanti del compito e comunicando in modo corretto.	Lo studente coordina il lavoro di gruppo, fornisce contributi originali, gestisce i tempi e organizza lo svolgimento del compito tra i membri comunicando in modo costruttivo e aperto al dialogo.
FASE 7. Challenge espressivo		Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale	CCEU8 - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Rubrica di processo	Produrre almeno 8 sfide relative alla competenza chiave in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il gruppo produce parte delle sfide previste proponendo prove di facile soluzione	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove di semplici ma stimolanti.	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate e stimolanti	Il gruppo produce tutte le sfide previste proponendo prove articolate, originali e coinvolgenti
	Scienze Motorie	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare		Rubrica di processo	Collaborare in gruppo per la realizzazione del prodotto/servizio, nel rispetto del ruolo dei compiti e dei tempi assegnati, comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora solo se sollecitato/aiutato da un compagno o dal docente rispettando solo in parte il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo alcune parti del compito e non sempre comunicando in modo corretto.	Lo studente collabora fornendo semplici contributi, rispetta sostanzialmente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo le parti elementari del compito e comunicando in modo quasi sempre corretto.	Lo studente collabora attivamente fornendo validi contributi, rispetta in modo diligente il ruolo e i tempi assegnati, svolgendo parti importanti del compito e comunicando in modo corretto.	Lo studente coordina il lavoro di gruppo, fornisce contributi originali, gestisce i tempi e organizza lo svolgimento del compito tra i membri comunicando in modo costruttivo e aperto al dialogo.
FASE 8. Il regolamento del gioco	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	Ind2 BIENNIO: Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.	CCEU5 - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Rubrica di processo	Collaborare in gruppo, nel rispetto dei ruoli, dei tempi e dei compiti assegnati, per scrivere un testo regolativo inerente al regolamento del gioco	Lo studente collabora se sollecitato dai compagni o dal docente, fornendo pochi contributi alla stesura del testo regolativo e rispettando parzialmente i compiti assegnati	Lo studente collabora fornendo alcuni semplici contributi alla stesura del testo regolativo e rispettando sostanzialmente i compiti assegnati	Lo studente collabora fornendo validi contributi alla stesura del testo regolativo e rispettando ruolo e compiti assegnati	Lo studente collabora attivamente e coordina gli interventi e i contributi finalizzati alla stesura del testo regolativo, rispettando diligentemente ruolo e compiti assegnati
	Asse dei Linguaggi: Italiano	Gen2 BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa, orale e scritta, in relazione agli interlocutori e al contesto. Comprendere i punti principali di testi orali e scritti di varia tipologia, provenienti da fonti diverse, anche digitali. Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi	CCEU1 - competenza alfabetica funzionale	Rubrica di prodotto	Scrivere un testo regolativo con le istruzioni per lo svolgimento del gioco, chiaro, corretto e funzionale allo scopo	Il gruppo scrive un testo regolativo con istruzioni organizzate in modo poco chiaro e scorrevole, che risulta solo in parte funzionale allo scopo	Il gruppo scrive un testo regolativo con istruzioni organizzate in modo abbastanza chiaro e sintetico, che risulta in buona parte funzionale allo scopo	Il gruppo scrive un testo regolativo con istruzioni organizzate in modo chiaro e scorrevole, che risulta sostanzialmente funzionale allo scopo	Il gruppo scrive un testo regolativo articolato e completo, con istruzioni espresse in modo chiaro, corretto e scorrevole, che risulta pienamente funzionale allo scopo
FASE 9. Giochiamo	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Rubrica di prodotto	Giocare e saper valutare se il gioco realizzato funziona	Il gioco funziona solo in parte: le sfide risultano non sempre comprensibili o poco coinvolgenti, il regolamento non sempre chiaro e ci sono varie incoerenze da risolvere	Il gioco funziona in buona parte: le sfide risultano comprensibili ma talvolta troppo semplici e non sempre coinvolgenti, il regolamento è abbastanza chiaro e ci sono alcune incoerenze da risolvere	Il gioco funziona bene: le sfide risultano comprensibili e abbastanza coinvolgenti, il regolamento è chiaro e ci sono lievi incoerenze da risolvere	Il gioco funziona molto bene: le sfide risultano essere comprensibili, coinvolgenti e originali, il regolamento è chiaro e lineare, non ci sono incoerenze da risolvere
FASE 10. ...ora giocate con noi	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	Ind8 BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.	CCEU7 - competenza imprenditoriale	Rubrica di processo	Presentare il gioco e illustrarne il regolamento in modo chiaro ed efficace, con proprietà di linguaggio	Lo studente illustra il gioco in modo poco chiaro ed efficace	Lo studente illustra il gioco in modo abbastanza chiaro ed efficace, con discreta proprietà di linguaggio	Lo studente illustra il gioco in modo chiaro ed efficace, con una buona proprietà di linguaggio	Lo studente illustra il gioco in modo chiaro ed efficace, con ottima proprietà di linguaggio
	Scienze Motorie	Gen9 BIENNIO: Praticare l'espressività corporea ed esercitare la pratica sportiva, in modo efficace, in situazioni note, in ambito familiare, scolastico e sociale	CCEU8 - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Rubrica di processo	Riuscire a tenere vivo l'interesse durante lo svolgimento del gioco e coinvolgere gli spettatori nella prova	Lo studente, dimostrando una scarsa espressività corporea, convince poco gli spettatori che perdono saltuariamente l'interesse al gioco.	Lo studente riesce ad attrarre l'interesse degli spettatori con discrete doti di espressività e a coinvolgerli talvolta nella prova del gioco	Lo studente riesce ad attrarre con continuità l'interesse degli spettatori grazie a buone doti di espressività e a coinvolgerli spesso nella prova del gioco	Lo studente riesce a mantenere vivo e costante l'interesse degli spettatori grazie a ottime doti di espressività e a coinvolgerli continuamente nella prova del gioco

	1^ SETTIMANA			2^ SETTIMANA			3^ SETTIMANA			4^ SETTIMANA			5^ SETTIMANA			6^ SETTIMANA			7^ SETTIMANA		
	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI	DAL ___ AL ___	ORE CURRICOLARI	ORE EXTRA CURRICOLARI
FASE 1.	Asse dei Linguaggi: Italiano	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Un viaggio nel futuro	PORTFOLIO	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 2.	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Il mio bagaglio	Asse scientifico tecnologico prof.le: PORTFOLIO	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 3.	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	7	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Il tabellone del gioco	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 4.	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse dei Linguaggi: Inglese	3	-	Asse dei Linguaggi: Inglese	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Challenge linguistico	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse dei Linguaggi: Italiano	-	-	Asse dei Linguaggi: Italiano	0	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 5.	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse matematico: Matematica	3	-	Asse matematico: Matematica	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Challenge STEM	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le:	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le:	0	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 6.	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse storico sociale: Diritto e Economia	3	-	Asse storico sociale: Diritto e Economia	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Challenge sociale	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le:	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le:	0	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 7.	-	-	-	-	-	-	-	-	Scienze Motorie	3	-	Scienze Motorie	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Challenge espressivo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	PORTFOLIO	0	-	-	-	-	-	-	-	-
FASE 8.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze umane e sociali	2	-	-
Il regolamento del gioco	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse dei Linguaggi: Italiano	-	-	-
FASE 9.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Metodologie operative	3	-	-
FASE 10.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Asse scientifico tecnologico prof.le: Scienze Motorie	3	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	PORTFOLIO	0	0	0