

Progettazione UdA

Disciplina: Lingua francese

Classe: I

Docenti: S. Scartozzi, MG. Vexina.

UdA n. 2		Titolo: Mon entourage	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE SPECIFICHE
<input type="checkbox"/> 1. Competenza alfabetica funzionale. <input checked="" type="checkbox"/> 2. Competenza multilinguistica. <input type="checkbox"/> 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. <input checked="" type="checkbox"/> 4. Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. <input checked="" type="checkbox"/> 6. Competenza in materia di cittadinanza. <input checked="" type="checkbox"/> 7. Competenza imprenditoriale. <input checked="" type="checkbox"/> 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	La forma negativa La negazione e gli articoli indeterminativi Il pronome «on» Preposizioni articolate La forma interrogativa totale Gli aggettivi possessivi Preposizioni con i nomi geografici Pronomi tonici Il plurale dei nomi e degli aggettivi (2) Pronome dimostrativo «ça» Il y a / il n'y a pas I verbi, faire, préférer, aller, venir, lire.	Porre domande Rispondere affermativamente e negativamente Parlare dei passa tempi Dire ciò che si ama fare Parlare della famiglia Identificare e descrivere oggetti	Riuscire a: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere messaggi, brevi testi orali e scritti relativi alla sfera personale, alla vita quotidiana e ad argomenti di studio. • Produrre testi orali e scritti inerenti l'ambito personale, la vita quotidiana e gli argomenti di studio. • Osservare le parole nei contesti d'uso e rilevare le eventuali variazioni di significato. • osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. • confrontare parole e strutture relative a codici verbali diversi. • riconoscere i propri errori e i propri modi di apprendere le lingue. cogliere le peculiarità inerenti ad alcuni aspetti della cultura e della geografia della Francia e dei paesi francofoni • fare paragoni con la propria cultura di appartenenza
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
A,B,C,D,E,F,G.		Lessico: i giorni, i mesi, le stagioni, gli sport, i passa tempi, i numeri fino a 69, la famiglia, paesi extra europei, aspetto fisico (1), la casa e le stanze, animali domestici, preposizioni di luogo.	

<u>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</u>	Alcuni aspetti della cultura e della geografia della Francia e dei paesi francofoni		
1.1,1.2,2.1,2.2,2.3,3.1,4.1,4.2,5.1,5.2,5.3,5.4			

MEDIAZIONE DIDATTICA			
TEMPI	METODOLOGIE	STRUMENTI	RISORSE
Secondo quadrimestre	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale <input checked="" type="checkbox"/> Lezione dialogata <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring e/o peer education <input type="checkbox"/> Brain storming <input type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Attività laboratoriali <input type="checkbox"/> Ricerche ed approfondimenti <input checked="" type="checkbox"/> Studio individuale e domestico <input checked="" type="checkbox"/> Attività a coppie e/o a gruppi <input type="checkbox"/> Altro: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Uso di audiovisivi <input checked="" type="checkbox"/> Uso di tecnologie multimediali e di rete (scanner, stampante, video-fotocamera, Internet, ecc.) <input checked="" type="checkbox"/> LIM <input type="checkbox"/> Computer/tablet <input checked="" type="checkbox"/> Libro di testo (cartaceo misto digitale) <input type="checkbox"/> Software didattico <input checked="" type="checkbox"/> Materiali strutturati (mappe, schemi, ecc.) <input checked="" type="checkbox"/> Materiale di facile consumo (colori, colla, ecc.) <input type="checkbox"/> Materiale di recupero <input type="checkbox"/> Testi alternativi di approfondimento e riviste <input checked="" type="checkbox"/> Esercizi guidati e schede strutturate <input type="checkbox"/> Altro: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Docente di classe <input type="checkbox"/> Altri docenti della classe <input type="checkbox"/> Docenti di altre classi <input type="checkbox"/> Esperto <input type="checkbox"/> Altro: _____
SPAZI			MODALITÀ DI RECUPERO
<input checked="" type="checkbox"/> Aula/sezione <input type="checkbox"/> Aula informatica <input type="checkbox"/> Salone/corridoio <input type="checkbox"/> Cortile/giardino <input type="checkbox"/> Palestra <input checked="" type="checkbox"/> Altro: _____			<input checked="" type="checkbox"/> Recupero curriculare <input type="checkbox"/> Altro: _____
			MODALITÀ DI POTENZIAMENTO
			<input checked="" type="checkbox"/> Potenziamento curriculare <input type="checkbox"/> Altro: _____

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ			
<p>Per il raggiungimento degli obiettivi prefissati si farà costante riferimento ad un approccio comunicativo di tipo funzionale-situazionale. Gli alunni saranno continuamente coinvolti in attività singole, di gruppo e collettive e le lezioni si svolgeranno prevalentemente in lingua straniera, tenendo ovviamente conto della capacità di comprensione della classe. L'articolazione delle diverse fasi dell'unità didattica metterà in atto strategie volte allo sviluppo equilibrato delle quattro abilità che contraddistinguono la competenza in L2. Gli alunni saranno sempre resi consapevoli delle fasi del loro processo d'apprendimento, nella prospettiva di una sempre maggiore autonomia di lavoro e di giudizio sul proprio operato.</p> <p>Articolazione delle diverse fasi dell'UdA:</p> <p>Pre-ascolto; Ascolto; Comprensione orale e scritta; Osservazione e Rielaborazione; Consultazione del libro di testo; Analisi, sintesi e rielaborazione personale guidata; Acquisizione di contenuti; Produzione orale e scritta (dialoghi).</p>			

STANDARD MINIMI DI APPRENDIMENTO
In caso di alunni in difficoltà, si attiveranno interventi di recupero curricolare (lettura-comprensione-analisi, esercizi di recupero lessicale morfosintattico).
PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO
<p>Per gli alunni con bisogni educativi speciali, in coerenza con il PDP, gli obiettivi verranno di volta in volta adeguati ai loro bisogni attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none">• l'utilizzo di strumenti compensativi e dispensativi;• la semplificazione: si modificherà il lessico, si ridurrà la complessità concettuale , si modificheranno i criteri di corretta esecuzione di un compito (consentendo più errori e imprecisioni, tenendo conto del contenuto e non della forma); <p>Considerato il livello di abilità sociali degli alunni della classe, non sono ancora possibili la proposta di strategie didattiche, quali il cooperative learning, il tutoring, il peer teaching, pertanto la guida e il supporto ai bambini con bisogni speciali è affidato all'insegnante.</p>

STRUMENTI DI VALUTAZIONE	GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
<input checked="" type="checkbox"/> Compito reale <input checked="" type="checkbox"/> Questionario a risposte aperte o misto (risposte aperte, frasi aperte, vero o falso, risposte multiple ecc.) <input type="checkbox"/> Prova di carattere logico-applicativo <input type="checkbox"/> Prova grafica: disegno <input checked="" type="checkbox"/> Prova orale <input checked="" type="checkbox"/> Prova scritta <input checked="" type="checkbox"/> Autovalutazione <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche. <input type="checkbox"/> Altro: _____ <p>(*) <u>Per la valutazione in decimi si rimanda al PTOF (allegato 5)</u></p>	<p>Le prove di lingua straniera, sia scritte che orali, verificheranno la competenza linguistica raggiunta dagli studenti. Le prove scritte, proporranno esercizi graduati per fasce di livello mirati alla misurazione di: 1. competenza lessicale 2. correttezza ortografica 3. conoscenza strutture grammaticali 4. competenza comunicativa 5. comprensione 6. capacità espositiva. Le prove orali privilegeranno il dialogo studente-insegnante, studente-studente e tenderanno a verificare in primo luogo la comprensione e la competenza comunicativa, quindi la correttezza grammaticale e fonetica. È prassi consolidata, come è evidente, verificare più abilità contemporaneamente (ciò non esclude che si possano anche utilizzare prove mirate a misurare singole abilità).</p>

TABELLA N. 1 COMPETENZE/COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
<p>1) La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.</p> <p>2) La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.</p> <p>3) La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).</p> <p>3.1) La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. 3.2) La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>4) La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>5) Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p> <p>6) Competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. 6.1) La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p>7) Spirito di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p> <p>8) Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>	<p>- Autonomia: è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;</p> <p>- Relazione: interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;</p> <p>- Partecipazione: collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;</p> <p>- Responsabilità: rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;</p> <p>- Flessibilità: reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con l'utilizzo originale di materiali, ecc.;</p> <p>- Consapevolezza: è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.</p>
	<p>LIVELLO DELLE COMPETENZE</p> <p>A) Avanzato L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p>B) Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p> <p>C) Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p> <p>D) Iniziale L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>

TABELLA N. 2 TRAGUARDI COMPETENZE E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CLASSE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
PRIMA SECONDA TERZA	<p>A. L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>B. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>C. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>D. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>E. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>F. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>G. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>H. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>I. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>1. VEDERE OSSERVARE SPERIMENTARE</p> <p>1.1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p> <p>1.2. Leggere, interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</p> <p>1.3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi</p> <p>1.4. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari tipi di materiali.</p> <p>1.5. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</p> <p>2. PREVEDERE IMMAGINARE PROGETTARE</p> <p>2.1. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>2.2. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>2.3. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità</p> <p>2.4. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto servendosi di materiali di uso quotidiano</p> <p>2.5. Progettare una gita di istruzione o la visita ad una mostra utilizzando Internet per la raccolta delle informazioni</p> <p>3. INTERVENIRE TRASFORMARE PRODURRE</p> <p>3.1. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni</p> <p>3.2. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (es. cottura alimenti)</p> <p>3.3. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi avvalendosi di software specifici</p> <p>3.4. Eseguire interventi di riparazione o manutenzione su oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</p> <p>3.5. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze concrete</p> <p>3.6. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot</p>