

# Classe 5^E

Servizi culturali e dello spettacolo

## Allegato 2

### UdA disciplinari

1. UdA dell’Insegnamento di Lingua inglese *Movies and their genres*
2. UdA dell’Insegnamento di Matematica *Analisi dati*
3. UdA dell’Insegnamento di Scienze motorie *Alimentazione e doping*
4. UdA dell’Insegnamento di Scienze motorie *Espressività corporea e acrosport*
5. UdA dell’Insegnamento di Scienze motorie *Sport e regole*
6. UdA dell’Insegnamento di Religione cattolica *Il ruolo delle esperienze spirituali tra passato e futuro*
7. UdA dell’Insegnamento di Religione cattolica *Moralità ed etica nei processi di evoluzione scientifica e tecnologica*

**Tabella:** *Descrittori generali dei livelli di competenza*

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°1				
LINGUA INGLESE				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Movies and their genres		
COMPETENZE				
COMPETENZE	ASSE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	
Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro (IP.C.IRC.04 - codice Istituto).	Linguaggi	-Saper conversare su argomenti personali, conoscere espressioni e termini riferiti a famiglia, hobby, lavoro, viaggi e fatti di attualità. -Conoscere e comprendere termini ed espressioni legate alla microlingua di indirizzo.	-Saper capire ed usare frasi ed espressioni di uso quotidiano e specifico/tecnico. -Saper sostenere brevi conversazioni su argomenti generali e tecnici. -Saper trasporre in italiano testi scritti di argomento generico e legati alla microlingua studiata. -Sapersi esprimere in maniera sufficiente per mettersi in relazione con altri soggetti.	
MATERIE				
Lingua inglese				
INFORMAZIONI				
Monte ore complessivo		3		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti		Realizzare una presentazione sui generi cinematografici.		
Strumenti		Presentazioni prodotte dal docente e condivise nell’aula digitale, mappe, piattaforme (ad esempio: “Netflix”), fotocopie fornite dal docente, aula LIM.		
Conoscenze		-Talking about movies and their genres. -Describing a movie using proper adjectives. -Watching “The Great Gatsby”. -Vocabulary.		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Talking about movies genres.	Lingua inglese	Attività di ascolto e visione di materiali autentici. Attività di lettura e comprensione.	2

2	Watching movies.	Lingua inglese	Visione di film in base ai generi studiati.	1
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE				
Competenza	Indicatori	Descrittori	Livelli	
Utilizzare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro (IP.C.IRC.04 - codice Istituto).	1	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.	Iniziale	
		Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	Base	
		Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.	Intermedio	
		Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste.	Avanzato	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°2				
MATEMATICA				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Analisi dati		
COMPETENZE				
COMPETENZE	ASSE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	
Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento (IP.CG.08 - codice Istituto).	Matematico	Le funzioni e la loro rappresentazione (numerica, funzionale, grafica).	Utilizzare in modo consapevole strumenti di calcolo automatico.	
Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi (IP.CG.12 – codice Istituto).			Operare con i numeri razionali e valutare l'ordine di grandezza dei risultati.	
MATERIE				
Educazione civica, Matematica				
INFORMAZIONI				
Monte ore complessivo		4		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti		L'obiettivo è l'interpretazione di dati e/o tabelle, calcolando relativi indici statistici.		
Strumenti		Utilizzo del libro di testo, documenti digitali, di appunti, fotocopie, materiale preparato dal docente, piattaforme informatiche, pc, tablet. Ci si avvarrà dell'aula e del laboratorio. Gli alunni BES usufruiranno dei formulari, calcolatrici.		
Conoscenze		Interpretare grafici e dati relativi ai censimenti della popolazione italiana.		
REQUISITI				
Requisiti in ingresso ed eventuali certificazioni necessarie		Elementi di statistica descrittiva		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Interpretare dati e grafici pubblicati dall'Istat.	Matematica	Lezioni partecipate, lavori di gruppo, ricerche in rete e uso di applicativi web.	3
2	Verifica	Matematica	Questionario	1

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°2			
MATEMATICA			
Elementi identificativi dei destinatari dell’UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo	
Titolo UdA		Analisi dati	
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE			
Competenza	Indicatori	Descrittori	Livelli
Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento (IP.CG.08 - codice Istituto).	1/2	Lo studente, anche se guidato, ha difficoltà a comprendere la consegna. Analizza e interpreta dati con imprecisioni in situazioni semplici. Fornisce rappresentazioni grafiche non sempre corrette, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico con approssimazione anche se indirizzato dal docente.	Iniziale
		Lo studente comprende autonomamente la consegna. Analizza e interpreta dati in semplici situazioni. Fornisce rappresentazioni grafiche, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico in situazioni note.	Base
		Lo studente analizza e interpreta dati anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando in autonomia gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Intermedio
		Lo studente analizza e interpreta dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Avanzato
Utilizzare i concetti e i fondamentali strumenti degli assi culturali per comprendere la realtà ed operare in campi applicativi (IP.CG.12 – codice Istituto).	1/2	Lo studente non utilizza autonomamente gli strumenti di calcolo e non individua le strategie appropriate per la soluzione di problemi, anche se guidato dal docente.	Iniziale
		Lo studente utilizza gli strumenti di calcolo, ma individua le strategie appropriate per la soluzione di problemi solo con l’ausilio del docente.	Base
		Lo studente utilizza autonomamente gli strumenti di calcolo e individua le strategie appropriate per la soluzione di problemi.	Intermedio
		Lo studente utilizza facilmente gli strumenti di calcolo e individua strategie originali per la soluzione di problemi.	Avanzato

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°3				
SCIENZE MOTORIE				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Alimentazione e doping		
COMPETENZE				
COMPETENZE	ASSE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).	Scienze motorie	-Gli aspetti scientifici e sociali delle problematiche alimentari e del doping. -Approfondimenti sugli gli aspetti positivi di uno stile di vita attivo per il benessere fisico e socio-relazionale della persona.	-Scegliere autonomamente di adottare corretti stili di vita.	
Competenza di cittadinanza Progettare.			-Adottare autonomamente stili di vita attivi che durino nel tempo: long life learning.	
MATERIE				
Educazione civica, Scienze motorie				
INFORMAZIONI				
Monte ore complessivo		14		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti		Pianificare un'alimentazione corretta e adeguata al proprio fabbisogno energetico.		
Strumenti		Aula della classe, laboratorio LIM e palestre. Attrezzature sportive varie, materiale fornito dal docente.		
Conoscenze		- I nutrienti. - Calorie e dispendio energetico. - Composizione e peso corporeo. - Alimentazione e attività fisica. - Il doping.		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Presentazione dell'UdA e approccio iniziale all'attività.	Scienze motorie	Lezione frontale Lezione dialogata Lezione pratica	2
2	I nutrienti. Calorie e dispendio energetico. Composizione e peso corporeo. Alimentazione e attività fisica. Il doping. Esercitazioni individuali e di gruppo.	Scienze motorie	Lezione dialogata Lezione pratica Problem solving	8
3	Compito di realtà ed eventuali recuperi.	Scienze motorie		4

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°3			
SCIENZE MOTORIE			
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo	
Titolo UdA		Alimentazione e doping	
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE			
Competenza	Indicatori	Descrittori	Livelli
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).  Progettare.	1	Lo studente, anche se guidato, ha difficoltà a comprendere la consegna. Analizza e interpreta dati con imprecisioni in situazioni semplici. Fornisce rappresentazioni grafiche non sempre corrette, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico con approssimazione anche se indirizzato dal docente.	Iniziale
		Lo studente comprende autonomamente la consegna. Analizza e interpreta dati in semplici situazioni. Fornisce rappresentazioni grafiche, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico in situazioni note.	Base
		Lo studente analizza e interpreta dati anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando in autonomia gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Intermedio
		Lo studente analizza e interpreta dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Avanzato

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°4			
SCIENZE MOTORIE			
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo	
Titolo UdA		Espressività corporea e acrosport	
COMPETENZE			
COMPETENZE	ASSE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).	Scienze motorie	-La comunicazione non verbale per migliorare l'espressività nelle relazioni interpersonali. -Le caratteristiche della musica e del ritmo in funzione del movimento e delle sue possibilità di utilizzo. -Le diverse caratteristiche personali in ambito motorio e sportivo. -Il ritmo personale nelle azioni motorie e sportive. -Approfondimenti sulla conoscenza delle tecniche dei giochi e degli sport.	-Padroneggiare gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea. -Individuare tra le diverse tecniche espressive quella più congeniale alla propria modalità espressiva. -Ideare e realizzare sequenze ritmiche espressive complesse individuali, a coppie, in gruppo, in modo fluido e personale. -Avere consapevolezza delle proprie attitudini nell'attività motoria e sportiva. -Mettere in atto comportamenti responsabili e di tutela del bene comune come stile di vita: long life learning. -Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti.
Competenza di cittadinanza Collaborare e partecipare.			
MATERIE			
Insegnamenti coinvolti	Educazione civica, Scienze motorie		
INFORMAZIONI			
Monte ore complessivo	14		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti	Ideare ed eseguire una sequenza collettiva di acrosport contenente figure statiche e/o dinamiche di due o più persone.		
Strumenti	Aula della classe, laboratorio LIM e palestre. Attrezzature sportive varie, materiale fornito dal docente.		
Conoscenze	- Linguaggio del corpo. - Forza, mobilità, coordinazione ed equilibrio. - Acrosport.		



UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°4				
SCIENZE MOTORIE				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Espressività corporea e acrosport		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Presentazione dell'UdA e approccio iniziale all'attività.	Scienze motorie	Lezione frontale Lezione dialogata Lezione pratica	2
2	Linguaggio del corpo. Forza, mobilità, coordinazione ed equilibrio. Acrosport. Esercitazioni individuali e di gruppo.	Scienze motorie	Lezione dialogata Lezione pratica Problem solving	8
3	Compito di realtà ed eventuali recuperi.	Scienze motorie	Lezione pratica	4
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE				
Competenza	Indicatori	Descrittori	Livelli	
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).  Collaborare e partecipare.	1	Lo studente, anche se guidato, ha difficoltà a comprendere la consegna. Analizza e interpreta dati con imprecisioni in situazioni semplici. Fornisce rappresentazioni grafiche non sempre corrette, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico con approssimazione anche se indirizzato dal docente.	Iniziale	
		Lo studente comprende autonomamente la consegna. Analizza e interpreta dati in semplici situazioni. Fornisce rappresentazioni grafiche, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico in situazioni note.	Base	
		Lo studente analizza e interpreta dati anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando in autonomia gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Intermedio	
		Lo studente analizza e interpreta dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Avanzato	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°5			
SCIENZE MOTORIE			
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo	
Titolo UdA		Sport e regole	
COMPETENZE			
COMPETENZE	ASSE DI RIFERIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).	Scienze motorie	-Le diverse caratteristiche personali in ambito motorio e sportivo. -Il ritmo personale nelle azioni motorie e sportive. -Approfondimenti sulla conoscenza delle tecniche dei giochi e degli sport. -Sviluppo delle strategie tecnico-tattiche dei giochi e degli sport. -Padronanza della terminologia, del regolamento tecnico, del fairplay e dei modelli organizzativi (tornei, feste sportive). -L'importanza degli sport nelle diverse culture.	-Avere consapevolezza delle proprie attitudini nell'attività motoria e sportiva. -Mettere in atto comportamenti responsabili e di tutela del bene comune come stile di vita: long life learning. -Trasferire autonomamente tecniche sportive proponendo varianti. -Trasferire e realizzare autonomamente strategie e tattiche nelle attività sportive. -Svolgere ruoli di direzione, organizzazione e gestione di eventi sportivi. -Cercare, attraverso lo sport, di favorire l'inclusione ed avvicinare culture differenti.
<b>Competenza di cittadinanza</b> Agire in modo autonomo e responsabile.			
MATERIE			
Educazione civica, Scienze motorie			
INFORMAZIONI			
Monte ore complessivo	19		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti	Partecipare in forma propositiva ad una competizione sportiva.		
Strumenti	Aula della classe, laboratorio LIM e palestre. Attrezzature sportive varie, materiale fornito dal docente.		
Conoscenze	- Cenni sulla storia dello sport. - Le regole di base. - Elementi tecnici-tattici. - I ruoli principali. - Il fair play e i suoi principi.		

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°5				
SCIENZE MOTORIE				
Elementi identificativi dei destinatari dell’UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Sport e regole		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Presentazione dell’UDA e approccio iniziale all’attività.	Scienze motorie	Lezione frontale Lezione dialogata Lezione pratica	2
2	Cenni sulla storia dello sport. Le regole di base e il fair play. Elementi tecnici-tattici. I ruoli principali. Esercitazioni individuali e di gruppo.	Scienze motorie	Lezione dialogata Lezione pratica Problem solving	14
3	Compito di realtà ed eventuali recuperi.	Scienze motorie	Lezione pratica	3
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE				
Competenza	Indicatori	Descrittori	Livelli	
Riconoscere i principali aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell’espressività corporea ed esercitare in modo efficace la pratica sportiva per il benessere individuale e collettivo (IP.CG.09 - codice Istituto).  Agire in modo autonomo e responsabile.	1	Lo studente, anche se guidato, ha difficoltà a comprendere la consegna. Analizza e interpreta dati con imprecisioni in situazioni semplici. Fornisce rappresentazioni grafiche non sempre corrette, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico con approssimazione anche se indirizzato dal docente.	Iniziale	
		Lo studente comprende autonomamente la consegna. Analizza e interpreta dati in semplici situazioni. Fornisce rappresentazioni grafiche, usa gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico in situazioni note.	Base	
		Lo studente analizza e interpreta dati anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando in autonomia gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Intermedio	
		Lo studente analizza e interpreta dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l’ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.	Avanzato	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°6				
IRC				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Il ruolo delle esperienze spirituali tra passato e futuro		
COMPETENZE				
COMPETENZE	Asse di riferimento/ Discipline coinvolte	CONOSCENZE	ABILITÀ	
Sviluppare un maturo senso critico e un personale progetto di vita, riflettendo sulla propria identità nel confronto con il messaggio cristiano, aperto alla giustizia e solidarietà in un contesto multiculturale (IP.C.IRC.04 - codice Istituto).	IRC	Ruolo della religione nella società contemporanea. Secolarizzazione, pluralismo, nuovi fermenti religiosi e globalizzazione.	Individuare la visione cristiana della vita e il suo fine ultimo, in confronto con quello di altre tradizioni culturali e religiose.	
MATERIE				
Insegnamento della Religione cattolica				
INFORMAZIONI				
Monte ore complessivo		15		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti		Scegliere uno tra i pensatori moderni trattati nel percorso ed elaborare considerazioni personali in merito ad una tematica trattata esponendo il proprio punto di vista e le ragioni a partire dalle quali lo si è maturato.		
Strumenti		Ricerche, articoli, visione di filmati e documentari, lezione frontale.		
Conoscenze		<ul style="list-style-type: none"><li>- Nuove forme di religiosità.</li><li>- Confronto con alcuni pensatori moderni su senso dell'esistenza e rapporto tra la religione e la concezione della vita umana.</li><li>- Confronto tra il ruolo della religione nel passato e nella modernità in occidente e in altri contesti culturali.</li><li>- Confronto tra alcuni pensatori atei e credenti.</li></ul>		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Nuove forme di religiosità.	IRC	Lezione frontale, proiezione di contenuti.	4
2	Confronto con alcuni pensatori moderni su senso dell'esistenza e rapporto tra la religione e la concezione della vita umana.	IRC	Visione di filmati, interviste e convegni con confronto successivo a gruppi.	4

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°6				
IRC				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Il ruolo delle esperienze spirituali tra passato e futuro		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
3	Confronto tra il ruolo della religione nel passato e nella modernità in occidente e in altri contesti culturali.	IRC	Ricerca a gruppi, lezione frontale.	4
4	Confronto tra alcuni pensatori atei e credenti.	IRC	Ricerca a gruppi su web e articoli, confronto a gruppi, lezione frontale.	3
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE				
Competenza	Indicatori	Descrittori		Livelli
Sviluppare un maturo senso critico e un personale progetto di vita, riflettendo sulla propria identità nel confronto con il messaggio cristiano, aperto alla giustizia e solidarietà in un contesto multiculturale (IP.C.IRC.04 - codice Istituto).	1	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.		Iniziale
		Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.		Base
		Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.		Intermedio
		Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste.		Avanzato

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°7				
IRC				
Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Moralità ed etica nei processi di evoluzione scientifica e tecnologica		
COMPETENZE				
COMPETENZE	Asse di riferimento/ Discipline coinvolte	CONOSCENZE	ABILITÀ	
Utilizzare le fonti autentiche del Cristianesimo interpretandone i contenuti nel confronto con il mondo del lavoro e della professionalità (IP.C.IRC.06 - codice Istituto).	IRC	Il magistero della Chiesa sulle realtà sociali.	Riconoscere il valore morale delle azioni umane in ambito scientifico e tecnologico.	
MATERIE				
Insegnamento della Religione cattolica				
INFORMAZIONI				
Monte ore complessivo		15		
Obiettivi – Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti		Identificare una fra le più recenti scoperte o ricerche in ambito scientifico-tecnologico e valutare il loro impatto sulla vita professionale e personale con una particolare riflessione sui risvolti etici.		
Strumenti		Libro di testo, articoli, riviste, documentari e filmati, interviste, ricerche web.		
Conoscenze		<ul style="list-style-type: none"><li>- Contenuti essenziali del magistero della chiesa nell’ambito sociale, scientifico e tecnologico nella sua evoluzione storica.</li><li>- L’evoluzione storica dei documenti ecclesiali in merito al rapporto tra lavoro e dignità della persona nei suoi diritti e doveri.</li><li>- Confronto tra concezione religiosa della vita e intervento della scienza e tecnologia in ambito sia lavorativo che personale.</li><li>- Nuove frontiere della scienza e della tecnica nella vita futura.</li></ul>		
FASI				
Fase	Contenuti essenziali delle attività	Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
1	Contenuti essenziali del magistero della chiesa nell’ambito sociale, scientifico e tecnologico nella sua evoluzione storica.	IRC	Lezione frontale, ricerche personali su web e riviste.	4
2	L’evoluzione storica dei documenti ecclesiali in merito al rapporto tra lavoro e dignità della persona nei suoi diritti e doveri.	IRC	Lezione frontale e lavoro di gruppo.	4

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°7				
IRC				
Elementi identificativi dei destinatari dell’UdA		Classe 5^E – Indirizzo Servizi culturali e dello spettacolo		
Titolo UdA		Moralità ed etica nei processi di evoluzione scientifica e tecnologica		
FASI				
Contenuti essenziali delle attività		Disciplina	Modalità didattiche	Monte ore
3	Confronto tra concezione religiosa della vita e intervento della scienza e tecnologia in ambito sia lavorativo che personale.	IRC	Visione di filmati e documentari. Lezione frontale.	4
4	Nuove frontiere della scienza e della tecnica nella vita futura.	IRC	Lavoro di gruppo, ricerca su web.	3
VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE				
Competenza		Indicatori	Descrittori	Livelli
Utilizzare le fonti autentiche del cristianesimo interpretandone i contenuti nel confronto con il mondo del lavoro e della professionalità (IP.C.IRC.06 - codice Istituto).		1	Lo studente ha incontrato difficoltà nell’affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall’insegnante o da un pari.	Iniziale
			Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	Base
			Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste.	Intermedio
			Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità richieste.	Avanzato

## DESCRITTORI GENERALI DEI LIVELLI DI COMPETENZA

INDICATORI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>1. Rubrica di processo</b>  (valuta la competenza agita in situazione)	Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.	Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali	Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste	Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste
<b>2. Rubrica di prodotto</b>  (risultato dell'agire competente in termini di elaborato)	L'elaborato prodotto presenta varie imperfezioni, una struttura poco coerente e denota un basso livello di competenza da parte dell'alunno	L'elaborato prodotto risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto, perciò dimostra come l'alunno sia in grado di utilizzare le principali conoscenze e abilità richieste	L'elaborato prodotto risulta essere ben sviluppato ed in gran parte corretto, perciò dimostra come l'alunno abbia raggiunto un buon livello di padronanza della competenza richiesta	L'elaborato prodotto risulta essere significativo ed originale, corretto e ben strutturato, perciò dimostra un'ottima padronanza della competenza richiesta da parte dell'alunno
<b>3. Rubrica di consapevolezza metacognitiva</b>  (risultato della relazione individuale sull'UdA o dell'esposizione)	La relazione/esposizione mostra uno scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione/illustrazione approssimata ed imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con una proprietà di linguaggio da migliorare	La relazione/esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione semplice ed essenziale dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso basilare del linguaggio specifico	La relazione/esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione precisa e abbastanza dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso corretto del linguaggio specifico	La relazione/esposizione denota un livello profondo di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione completa, ragionata e approfondita delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso costante e preciso del linguaggio specifico