

RUBRICHE DELLE COMPETENZE

RIPORTARE, PER OGNI COMPETENZA TARGET, I RISULTATI DI APPRENDIMENTO INTERMEDI E GLI ASSI CULTURALI COINVOLTI (ALLEGATO B - sez. unità di apprendimento sito IP Falck)

COMPETENZE	COMPETENZE INTERMEDIE	ASSI CULTURALI	
COMPETENZE GENERALI			
<p>2 Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici e professionali</p> <div data-bbox="188 1031 714 1214" style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>INSERIRE LE COMPETENZE TARGET INDIVIDUATE IN FASE DI PROGETTAZIONE DELL'UDA (PUNTO 4_FORMAT UDA)</p> </div>	<p>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.</p> <p>Elaborare testi funzionali, orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.</p>	<p>Asse dei linguaggi</p> <p>Asse scientifico, tecnologico e professionale</p>	

RIPORTARE I RISULTATI DI APPRENDIMENTO DEL PROFILO DI INDIRIZZO (VEDI SEZIONE Unità di apprendimento del sito → allegati Competenze per indirizzo)

SPECIFICARE NELLA COLONNA CENTRALE LA COMPETENZA RELATIVA ALL'ANNO O PERIODO (BIENNIO PER LE PRIME E SECONDE, TERZO ANNO).

COMPETENZE PROFESSIONALI

COMPETENZA	COMPETENZE INTERMEDIE		
<p>2 Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro e nelle équipes multi-professionali in diversi contesti organizzativi /lavorativi.</p>	<p>Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.</p>	<p>Asse Scientifico tecnologico e professionale</p> <p>Asse dei linguaggi</p>	
<p>4 Prendersi cura e collaborare al soddisfacimento dei bisogni di base di bambini, persone con disabilità, anziani nell'espletamento delle più comuni attività quotidiane.</p>	<p>Rilevare, in modo guidato, condizioni, stili di vita e bisogni legati all'età.</p>	<p>Asse scientifico, tecnologico e professionale</p>	
<p>8 Realizzare in autonomia o in collaborazione con altre figure professionali, attività educative, di animazione sociale, ludiche e culturali adeguate ai diversi contesti e ai diversi bisogni.</p>	<p>Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.</p>	<p>Asse scientifico, tecnologico e professionale</p>	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE:

- A) Livello pienamente raggiunto
- B) Livello raggiunto
- C) L'allievo in alcune situazioni per raggiungere il risultato deve essere guidato
- D) L'allievo raggiunge il risultato solo se guidato e supportato
- E) Livello di competenza ancora da raggiungere

AREA GENERALE

Inserire le EVIDENZE OSSERVABILI/ **INDICATORI** E I RISPETTIVI DESCRITTORI (**LIVELLI**).

2. Utilizzare il patrimonio lessicale ed economico, tecnologici e professionali.
COMPETENZA DI BIENNIO: Gestire l'interazione comunicativa orale e scritta di varia tipologia, provenienti da contesti diversi.
 Elaborare testi funzionali orali e scritti, di varie tipologie, per descrivere esperienze, spiegare fenomeni e concetti, raccontare eventi, con un uso corretto del lessico di base e un uso appropriato delle competenze espressive.

L'indicatore precisa quale tipo di prestazione viene valutata, cioè cosa ci permette di comprendere se lo studente sta facendo progressi sulla competenza individuata.
 Concorrono a inserire le evidenze i docenti coinvolti.

...tifici,
 ...ncipali di testi

INDICATORI	LIVELLO A	LIVELLO B	LIVELLO C	LIVELLO D	LIVELLO E
ANALISI DEL LINGUAGGIO DA UTILIZZARE CON I BAMBINI DI ETÀ 3-6	L'alunno è in grado di calarsi empaticamente nei bisogni del bambino modulando il suo linguaggio per renderlo comprensibile ed efficace	L'alunno è in grado di modulare il suo linguaggio per renderlo comprensibile ed efficace	L'alunno è in grado di modulare il suo linguaggio per renderlo comprensibile ed efficace solo se guidato	L'alunno è in grado di modulare il suo linguaggio per renderlo comprensibile ed efficace solo se guidato e supportato	L'alunno non è ancora in grado di modulare il suo linguaggio per renderlo comprensibile ed efficace anche se guidato
Esempio: PRODUZIONE DI UN ELABORATO PROPOSTO

AREA PROFESSIONALE

2 Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro e nelle équipes multi-professionali in diversi contesti organizzativi /lavorativi.

COMPETENZA DI BIENNIO “Partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico.”

INDICATORI	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D	Livello E
Interazione nel gruppo	Collaborativo, propositivo, Attivo	Collaborativo e attivo	Collaborativo	Deve essere incoraggiato dal docente ad interagire	Non interagisce nel gruppo, si isola, tende a svolgere la propria parte da solo
Rispetto dell'altro	Conosce e rispetta sempre e consapevolmente i diversi punti di vista e ruoli altrui	Conosce e rispetta sempre i diversi punti di vista e i ruoli altrui.	Generalmente rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui	Rispetta saltuariamente i diversi punti di vista e i ruoli altrui	Non rispetta i diversi punti di vista e il ruolo altrui

4 Prendersi cura e collaborare al soddisfacimento dei bisogni di base di bambini, persone con disabilità, anziani nell'espletamento delle più comuni attività quotidiane.**COMPETENZA DI FINE BIENNIO: Rilevare, in modo guidato, condizioni, stili di vita e bisogni legati all'età.**

INDICATORI	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D	Livello E
Capire le necessità, gli interessi e i bisogni legati all'età del bambino nella realizzazione del libro tattile	E' pienamente in grado di realizzare materiale didattico coerente all'età dell'utenza con soluzioni originali e spunti per il miglioramento	E' in grado di realizzare materiale didattico coerente all'età dell'utenza con soluzioni originali	E' in grado di realizzare materiale didattico coerente all'età dell'utenza	E' in grado di realizzare materiale didattico coerente all'età dell'utenza guidato e supportato dall'insegnante	Non è ancora in grado di realizzare materiale didattico coerente all'età dell'utenza anche se guidato e supportato dall'insegnante

8 Realizzare in autonomia o in collaborazione con altre figure professionali, attività educative, di animazione sociale, ludiche e culturali adeguate ai diversi contesti e ai diversi bisogni.**COMPETENZA DI FINE BIENNIO: Realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti.**

INDICATORI	Livello A	Livello B	Livello C	Livello D	Livello E
------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Progettare e realizzare l'attività ludica-ricreativa coerente con la programmazione, rivolta ai bambini di età 3-6 anni.	E' pienamente in grado di progettare e realizzare giochi adatti a sviluppare la creatività del bambino, migliorando la motricità fine e la conoscenza di elementi naturali	E' in grado di progettare e realizzare giochi adatti a sviluppare la creatività del bambino, migliorando la motricità fine e la conoscenza di elementi naturali	E' in grado di progettare e realizzare giochi adatti a sviluppare la creatività del bambino, migliorando la motricità fine e la conoscenza di elementi naturali, guidato dall'insegnante	E' in grado di progettare e realizzare giochi adatti a sviluppare la creatività del bambino, migliorando la motricità fine e la conoscenza di elementi naturali, guidato e supportato dall'insegnante	Non è ancora in grado di progettare e realizzare giochi adatti a sviluppare la creatività del bambino, migliorando la motricità fine e la conoscenza di elementi naturali, anche se guidato e supportato.
--	--	---	--	---	---