

CURRICOLI LATINO E CODING
ISTITUTO COMPRENSIVO 2 CHIETI

CURRICOLO DI ISTITUTO

LATINO

		Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Contenuti
ASCOLTO	Scuola Secondaria di Primo Grado	<p>Classe prima: Comprendere testi orali italiani attinenti il latino e in seguito semplici e brevi sententiae latine; riferire in forma chiara e comprensibile i contenuti.</p>	<p>Comprendere i punti principali di discorsi, relazioni, esposizioni sulla materia di studio e argomenti collegati; riconoscere e comprendere informazioni specifiche in testi di argomenti quotidiani di studio;</p>	<p>Organizzazione del contenuto della comunicazione orale, secondo il criterio della successione logico-temporale;</p>
		<p>Classe seconda: Comprendere e riferire in italiano, generalizzando le informazioni, un semplice brano latino adatto al percorso studiato.</p> <p>Classe terza: Comprendere e riferire in italiano informazioni specifiche, relative ad un brano latino, adatto al percorso studiato.</p>	<p>comprendere istruzioni dettagliate relativamente ad esercizi dati.</p>	<p>comprensione degli elementi principali della comunicazione orale: concordanze, pause, durate, accenti, intonazione nella frase;</p> <p>comprensione di un racconto letto e/o narrato dall'insegnante riguardo i principali aspetti della civiltà romana.</p>

		Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Contenuti
LETTURA	Scuola Secondaria di Primo Grado	<p>Classe prima: Leggere un testo secondo le leggi fonetiche della lingua latina; comprendere il senso globale di un semplice testo latino.</p> <p>Classe seconda: Comprendere testi di difficoltà crescente, contestualizzandoli, traendone, attraverso la riflessione linguistica, confronti con la lingua madre.</p> <p>Classe terza: Comprendere testi di diverse tipologie, anche letterarie, contestualizzandoli, traendone, attraverso la riflessione linguistica, confronti con la lingua madre.</p>	<p>Interpretare il significato fondamentale di un testo adatto all'età, motivando le proprie scelte con opportuni riscontri testuali.</p>	<p>Brani di diverse tipologie testuali, relativi alla civiltà, alla vita quotidiana, alla letteratura, ecc.</p>

		Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Contenuti
TRADUZIONE	Scuola Secondaria di Primo Grado	<p>Classe prima: Saper rielaborare appunti;</p> <p>conoscere la specifica struttura del dizionario latino e sapersi orientare nella ricerca dei lemmi;</p> <p>tradurre in un corretto italiano semplici frasi latine.</p> <p>Classe seconda: Saper tradurre in modo chiaro e coerente un semplice brano, dando conto almeno del suo significato globale.</p> <p>Classe terza Saper tradurre in modo chiaro e coerente un brano di versione latino, cogliendone il senso e rendendolo in un italiano corretto e scorrevole.</p>	<p>Saper collegare logicamente e cronologicamente concetti, sequenze, frasi;</p> <p>mettere in relazione/confronto le proprie conoscenze pregresse (linguistiche, culturali, sia relative alla lingua madre, sia alla lingua latina) con il testo da tradurre;</p> <p>saper riutilizzare frasi ed espressioni memorizzate in testi nuovi da tradurre o analizzare;</p> <p>saper tradurre correttamente le strutture di base morfosintattiche sottese alla coesione di un testo;</p> <p>saper pianificare la stesura di una traduzione;</p>	<p>Semplici e brevi testi latini;</p> <p>brani di versione d'autore adattati;</p> <p>brani d'autore.</p>

			<p>riscrivere in italiano rispettando la coerenza del testo e la sua coesione morfosintattica.</p>	
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Contenuti
RIFLESSIONE SULLA LINGUA	Scuola Secondaria di Primo Grado	<p>Classe prima: Conoscere e comprendere le origini latine della lingua italiana; comprendere e acquisire il meccanismo suffissale e flessivo della lingua latina; assimilare gli elementi di base del lessico (su base frequenziale).</p> <p>Classe seconda: Conoscere gli elementi di base della sintassi della frase semplice, le concordanze fondamentali, i complementi di base (termine, oggetto, mezzo, luogo, tempo, ecc.).</p> <p>Classe terza: Conoscere i principali elementi della sintassi della proposizione: coordinazione e subordinazione, le proposizioni con l'indicativo (relative, temporali, causali).</p>	<p>Acquisire la consapevolezza della comune matrice latina della cultura europea, specie nella sua dimensione linguistica;</p> <p>saper riconoscere gli elementi morfologici e sintattici di base della lingua latina anche attraverso il metodo dell'analisi contrastiva italiano/latino</p> <p>- l'organizzazione linguistica del testo: gli elementi di coerenza e di coesione (concordanze, connettivi; coesione semantica e morfosintattica);</p> <p>saper leggere, contestualizzare, analizzare, tradurre e interpretare testi latini</p>	<p>Le parti fondamentali della 'parola' latina: radice, tema, suffisso, prefisso, desinenza;</p> <p>il lessico fondamentale;</p> <p>famiglie di parole e alcuni campi semantici legati ai nuclei fondanti della civiltà latina (es. mito, familia/gens/polis-civitas/imperium, religione, scuola, ecc.);</p> <p>le cinque declinazioni;</p> <p>le due classi degli aggettivi, aggettivi possessivi, uso di suus e di eius, eorum , earum;</p> <p>l'indicativo attivo e passivo, l'imperativo, l'infinito presente, concetto di paradigma e di concordanza;</p> <p>i pronomi possessivi, riflessivi, dimostrativi, determinativi, relativi;</p>

			<p>di difficoltà adeguata alle competenze acquisite;</p> <p>saper trasporre il testo latino in un italiano corretto e corrente.</p>	<p>i principali complementi; le proposizioni causali, temporali e relative.</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------

		Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Contenuti
<i>CIVITAS</i>	Scuola Secondaria di Primo Grado	<p>Classe prima: Conoscere, attraverso brani in italiano, i principali aspetti della vita quotidiana dell'antica Roma.</p> <p>Classe seconda: Conoscere i principali nuclei fondanti della civiltà latina.</p> <p>Classe terza: Conoscere, attraverso testi di autori in lingua o in traduzione e adeguati al livello della classe, i primi elementi di letteratura latina.</p>	<p>Saper fornire una descrizione/ esposizione chiara di argomenti studiati riferendone i punti principali;</p> <p>saper organizzare un discorso seguendo un ordine logico-temporale;</p> <p>saper esprimere riflessioni su argomenti della civiltà latina studiati;</p> <p>saper confrontare un testo letto con altri, che presentino tematiche o altri elementi in analogia;</p> <p>saper padroneggiare il lessico specifico, in modo da esprimersi adeguatamente sugli argomenti studiati.</p>	<p>Lettura e analisi di testi sulla civiltà, anche scelti tra autori latini, in lingua o in traduzione, riguardo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli aspetti del vivere quotidiano: la famiglia, la vita privata e i sentimenti, la scuola e l'educazione, l'alimentazione, le strade e gli acquedotti, l'abbigliamento e le acconciature, gli spettacoli e i ludi, le terme, le abitazioni, le tappe della vita, ecc.; - i principali nuclei fondanti della civiltà latina: la religione, il concetto di civitas/imperium, la politica e il cursus honorum, l'esercito,

				ecc.
--	--	--	--	------

CURRICOLO DI ISTITUTO

CODING

		<p align="center">Obiettivi di apprendimento Conoscenze/abilità</p>	<p align="center">Traguardi per lo sviluppo delle competenze</p>	<p align="center">Contenuti/Attività</p>
	<p>Scuola dell'Infanzia 5 ANNI</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato di algoritmo inteso come una sequenza ordinata di istruzioni; • conoscere il significato dei simboli utilizzati come linguaggio di programmazione (freccie direzionali etc.); • conoscere alcune semplici funzioni (ripetizione etc.). <p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper giocare con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione; • saper scomporre e ricomporre giocattoli e/o oggetti; • sapersi muovere avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera e su percorsi liberi; • saper mettere in successione le istruzioni dei blocchi visuali per costruire un semplice algoritmo; • saper verbalizzare un semplice percorso da compiere; • saper convertire i movimenti in istruzioni simboliche. 	<p>Il bambino comprende la logica che si trova dietro una semplice sequenza algoritmica;</p> <p>usa il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</p> <p>riflette sull'errore ed è in grado di correggerlo;</p> <p>riferisce verbalmente una semplice sequenza algoritmica;</p> <p>collabora in gruppo per trovare strategie risolutive di un problema.</p>	<p>Giochi di movimento su grandi scacchiere (es. Cody Roby);</p> <p>attività su scacchiere utilizzando smart toys (robot programmabili);</p> <p>giochi di programmazione in modalità unplugged e su piattaforma digitale (Code.org, etc.).</p>

Scuola Primaria	<p>Al termine della classe terza</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il concetto di algoritmo come sequenza ordinata di istruzioni; • conoscere il significato dei simboli utilizzati come linguaggio di programmazione; • conoscere il concetto di ripetizione; • conoscere gli atteggiamenti e i comportamenti adeguati per un corretto uso della tecnologia digitale; • conoscere registri linguistici specifici per comunicare algoritmi. <p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper scomporre e ricomporre giocattoli e/o oggetti; • saper convertire i movimenti in istruzioni simboliche; • saper comunicare idee attraverso codici e simboli; • saper individuare le diverse direzioni da far compiere ad un oggetto/personaggio in uno spazio virtuale; • saper utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori; • sviluppare e applicare il pensiero logico-matematico per risolvere in modo efficace una serie di problemi, individuando le strategie appropriate. 	<p>L'alunno comunica idee attraverso codici e simboli;</p> <p>generalizza il processo di risoluzione del problema per utilizzarlo in altre situazioni – problema;</p> <p>individua l'errore (test) e lo utilizza come nuovo spunto di lavoro (debugging);</p> <p>sa collaborare in gruppo per elaborare strategie diverse per risolvere un problema.</p>	<p>Giochi di movimento su scacchiere da pavimento e da tavolo (es. Cody Roby);</p> <p>attività su scacchiere utilizzando smart toys (robot programmabili);</p> <p>giochi di programmazione in modalità unplugged e su piattaforma digitale (Code.org, Scratch, etc.);</p> <p>partecipazione a "L'ora del codice" e "Code week".</p>
	<p>Al termine della classe quinta</p> <p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato dei simboli utilizzati come linguaggio di programmazione; • conoscere il concetto di funzione e di variabile; • conoscere registri linguistici specifici per comunicare algoritmi. <p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare strategie funzionali e scorciatoie per ottimizzare la costruzione del "codice" (es. blocco di 	<p>L'alunno riesce a risolvere dei problemi mediante la loro decomposizione in parti più piccole;</p> <p>usa il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni algoritmi e costruire semplici</p>	<p>Giochi di movimento su scacchiere da pavimento e da tavolo (es. Cody Roby);</p> <p>attività su scacchiere utilizzando smart toys (robot</p>

		<p>ripetizione, blocco variabile);</p> <ul style="list-style-type: none"> • saper convertire una serie di azioni multiple in un singolo ciclo; • saper costruire un semplice programma come insieme di algoritmi; • saper esprimere i propri punti di vista e le proprie proposte; • saper prevedere l'esito di un programma dato. 	<p>programmi;</p> <p>comunica idee attraverso codici e simboli;</p> <p>generalizza una soluzione e la adatta ad altre situazioni;</p> <p>individua ed analizza l'errore (test) utilizzandolo come base per la scomposizione della situazione-problema e successivamente per la ricostruzione del percorso funzionale all'obiettivo;</p> <p>collabora in gruppo per elaborare strategie diverse finalizzate alla risoluzione di un problema;</p> <p>comprende la logica che si trova dietro la tecnologia (programmazione e algoritmi) come strumento per costruire progetti.</p>	<p>programmabili);</p> <p>giochi di programmazione in modalità unplugged e su piattaforma digitale (Code.org, Scratch, etc.);</p> <p>partecipazione a "L'ora del codice" e "Code week".</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Scuola Secondaria di primo grado</p>	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il significato dei simboli utilizzati come linguaggio di programmazione; • conoscere il concetto di funzione e di variabile; • conoscere registri linguistici specifici per comunicare algoritmi. <p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare concetti e problemi in forma algoritmica; • saper analizzare un problema e codificarlo; • saper individuare i casi particolari di un determinato problema e codificarli; • saper generalizzare un problema; • saper operare per artefatti e modelli che si possono utilizzare in diversi contesti. 	<p>L'allievo riesce a programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare sistemi esterni come i robot;</p> <p>sa utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>sa individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi.</p>	<p>Architettura del calcolatore;</p> <p>aritmetica binaria (cenni);</p> <p>diagrammi di flusso;</p> <p>pseudo codifica;</p> <p>programmazione senza codice:</p> <p>Scratch.</p>
--	------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------