

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>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 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; comprendere istruzioni dettagliate relativamente ad esercizi dati.</p>	<p>Organizzazione del contenuto della comunicazione orale, secondo il criterio della successione logico-temporale;</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>	Interpretare il significato fondamentale di un testo adatto all'età, motivando le proprie scelte con opportuni riscontri testuali.	Brani di diverse tipologie testuali, relativi alla civiltà, alla vita quotidiana, alla letteratura, ecc.

		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>
--	--	---	--	---