



ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO SERVIZI PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA

CON CONVITTO ANNESSO – CORSO SERALE

Via Leopardi, 4 88068 Soverato (Catanzaro) Tel. 0967620477

Cod. mecc. Istituto: CZRH04000Q – Cod. Mecc.corso serale: CZRH040505 -C.F. 84000690796 - Codice Unico: UF9M13

www.alberghierosoverato.gov.it – czrh04000q@istruzione.it - czrh04000q@pec.istruzione.it

**CURRICOLO D'ISTITUTO
TRIENNIO – 1^A ANNO
(CLASSI TERZE)**

X Enogastronomia cucina

X Enogastronomia Sala

X Accoglienza Turistica

Codice ATECO

A. S. 2024-2025

DIPARTIMENTO DI LETTERE
DISCIPLINA: STORIA

ù

COMPETENZA AREA GENERALE: N.3 Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.					ATTIVITA' DIDATTICA				
Competenza/e di cittadinanza: 1-2-4-5-6-8									
N° Ud A	ASSI COINVOLTI	ABILITÀ'	CONOSCENZE	CONTENUTI	CONTESTO	TIPO DI ATTIVITÀ	TEMPI	PROVE	VALUTAZIONE
1	LINGUAGGI <input type="checkbox"/> MATEMATICO <input type="checkbox"/> SCIENT- <input type="checkbox"/> TECNOL. <input type="checkbox"/> STORICO- <input type="checkbox"/> SOCIALE <input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire i processi di trasformazione storica. Riconoscere la varietà e lo sviluppo storico dei sistemi politici, economici e sociali. Individuare relazioni e nessi tra i principali fatti storici. Utilizzare il lessico specifico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> Principali processi di trasformazione dall'anno Mille alla Controriforma. Evoluzione dei sistemi politico-istituzionale ed economico-sociale del periodo storico di riferimento. Categorie e metodi della ricerca storica. Lessico delle scienze storico-sociali. 	<ul style="list-style-type: none"> LA RIPRESA DEL BASSO MEDIOEVO La rinascita dopo il Mille I Comuni e la vita urbana La lotta per le investiture e le Crociate Il Papato, l'Impero e i Comuni 		<ul style="list-style-type: none"> Lezione frontale Laboratorio storico Lettura guidata della Costituzione. Esercitazioni in classe Ricerche 	I Quadri mestre	Prove orali e scritte. Prove strutturate	Secondo Rubriche di Valutazione allegate
	DISCIPLINE COINVOLTE a) _____ b) _____ c) _____ d) _____								
COMPETENZA AREA GENERALE: N.3 Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.					ATTIVITA' DIDATTICA				
Competenza/e di cittadinanza: 1-2-4-5-6-8									
N° Ud	ASSI COINVOLTI	ABILITÀ'	CONOSCENZE	CONTENUTI	CONTESTO	TIPO DI ATTIVITÀ	TEMPI	PROVE	VALUTAZIONE

A									
2	LINGUAGGI <input type="checkbox"/> MATEMATICO <input type="checkbox"/> SCIENT-TECNOL. <input type="checkbox"/> STORICO-SOCIALE <input type="checkbox"/> DISCIPLINE COINVOLTE e) _____ — f) _____ — g) _____ — h) _____ —	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire i processi di trasformazione storica. Riconoscere la varietà e lo sviluppo storico dei sistemi politici, economici e sociali. Individuare relazioni e nessi tra i principali fatti storici. Utilizzare il lessico specifico della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> Principali processi di trasformazione dall'anno Mille alla Controriforma. Evoluzione dei sistemi politico-istituzionale ed economico-sociale del periodo storico di riferimento. Categorie e metodi della ricerca storica. Lessico delle scienze storico-sociali. 	<ul style="list-style-type: none"> IL TRAMONTO DEL MEDIOEVO L'Impero mongolo, Marco Polo e la peste Monarchie nazionali e Signorie regionali Umanesimo e Rinascimento I NUOVI ORIZZONTI DEL CINQUECENTO La scoperta di nuovi mondi Riforma e Controriforma 	<ul style="list-style-type: none"> Lezione frontale Laboratorio storico Lettura guidata della Costituzione. Esercitazioni in classe Ricerche 	II Quadri mestre	Prove orali e scritte. Prove strutturate	Secondo Rubriche di Valutazione allegate	

N.B.

- ❖ Le competenze delle discipline contenute nell'AREA GENERALE sono indicate negli allegati A e B
- ❖ Le competenze delle discipline contenute nell'AREA DI INDIRIZZO sono indicate nell' allegato 2- g

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01)

1. Competenza alfabetica funzionale	capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
2. Competenza multilinguistica	capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali.
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
4. Competenza digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
6. Competenza in materia di cittadinanza	si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
7. Competenza imprenditoriale	si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Rubrica di valutazione				
LIVELLI				
Competenza/e	LIVELLO BASE NON RAGGIUNTO - 1 Lo studente svolge in modo inadeguato compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità parziali e di non sapere applicare regole e procedure fondamentali.	LIVELLO BASE - 2 Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.	LIVELLO INTERMEDIO - 3 Lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	LIVELLO AVANZATO - 4 Lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.
<p>Correlare la conoscenza storica generale agli sviluppi delle scienze, delle tecnologie e delle tecniche negli specifici campi professionali di riferimento.</p> <p>Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, e le trasformazioni avvenute nel corso del tempo.</p>	<p>Ricostruisce in maniera confusa processi di trasformazione in situazioni note, non individuando elementi di persistenza e discontinuità neppure in forma guidata.</p> <p>Analizza con superficialità i contesti che hanno favorito le innovazioni scientifiche e tecnologiche, non cogliendone i fattori determinanti.</p> <p>Individua episodicamente e solo in forma guidata elementi di evoluzione sociale, culturale ed ambientale del territorio.</p> <p>Conosce limitati aspetti della storia locale che non correla alla storia generale.</p>	<p>Ricostruisce in maniera semplice processi di trasformazione, individuando alcuni elementi di persistenza e discontinuità.</p> <p>Analizza in modo adeguato contesti e fattori che hanno favorito le innovazioni scientifiche e tecnologiche.</p> <p>Individua gli elementi basilari dell'evoluzione sociale, culturale ed ambientale del territorio.</p> <p>Mette in relazione aspetti della storia locale con la storia generale.</p>	<p>Ricostruisce processi di trasformazione individuando con buona autonomia elementi di persistenza e discontinuità.</p> <p>Analizza con adeguata capacità critica contesti e fattori che hanno favorito le innovazioni scientifiche e tecnologiche.</p> <p>Individua l'evoluzione sociale, culturale ed ambientale del territorio.</p> <p>Interpreta aspetti della storia locale in relazione alla storia generale.</p>	<p>Ricostruisce con ottima padronanza processi di trasformazione, individuando elementi di persistenza e discontinuità.</p> <p>Analizza con consapevolezza i contesti che hanno favorito le innovazioni scientifiche e tecnologiche, cogliendone i fattori determinanti e la correlazione con i campi professionali di riferimento.</p> <p>Individua ed analizza criticamente l'evoluzione sociale, culturale ed ambientale del territorio.</p> <p>Interpreta aspetti della storia locale che mette consapevolmente in relazione alla storia generale.</p>

() ELEMENTI GENERALI DI VALUTAZIONE (PTOF):**

- Accertamento dei livelli di partenza
- Risultati delle prove di verifica in itinere (accertamento del raggiungimento degli obiettivi minimi)
- Progressi in itinere
- Impegno e capacità di recupero
- Risposte alle sollecitazioni culturali (senso di responsabilità)
- Metodo ed autonomia di studio, competenze, capacità di rielaborazione personale
- Qualità espressive, coerenza e consequenzialità logica, intuizione
- Frequenza regolare delle lezioni
- Rispetto delle norme disciplinari, partecipazione al dialogo scolastico
- Eventuali situazioni di svantaggio e loro superamento.

LIVELLI E VOTI - INDICATORI E DESCRITTORI
Punteggio in decimi
10 = ECCELLENTE (E)
Conoscenza completa e profonda Rielaborazione critica e personale con spunti significativi ed originali Realizzazione creativa a livello tecnico-pratico Esposizione brillante, ricca di efficacia espressiva
9 = OTTIMO (O)
Conoscenza organica ed esauriente Spiccate capacità di interpretazione e giudizio Collegamenti efficaci Realizzazione accurata a livello tecnico-pratico Esposizione fluida e ricca
8 = BUONO (B)
Conoscenza ampia e sicura Rielaborazione precisa dei contenuti Interesse per alcuni argomenti Esecuzione disinvolta a livello tecnico-pratico Esposizione sciolta e sicura

7 = DISCRETO (D)
Conoscenza abbastanza articolata dei contenuti Rielaborazione con spunti personali su alcuni argomenti Esecuzione esatta delle consegne a livello tecnico-pratico Esposizione abbastanza appropriata
6 = SUFFICIENTE (S)
Conoscenza degli elementi fondamentali della disciplina Comprensione/considerazione semplice dei contenuti Esecuzione adeguata negli aspetti essenziali a livello tecnico-pratico Esposizione semplice ma sostanzialmente corretta
5 = INSUFFICIENTE (I)
Conoscenza incompleta o imprecisa /superficiale degli argomenti trattati Limitata autonomia nella rielaborazione correlazione dei contenuti Esecuzione talvolta imprecisa a livello tecnico-pratico Esposizione incerta/imprecisa e poco lineare
4 = SENSIBILMENTE INSUFFICIENTE (SI)
Conoscenza frammentaria e poco corretta dei contenuti fondamentali Limiti quantitativi e qualitativi nell'apprendimento Esecuzione imprecisa ed approssimativa a livello tecnico-pratico Esposizione scorretta e stentata

3 = GRAVEMENTE INSUFFICIENTE (GI)

Esposizione gravemente scorretta e confusa

1-2 = TOTALMENTE INSUFFICIENTE (TI)

Preparazione nulla, sino al rifiuto di sottoporsi alle prove di verifica

Incomprensione dei contenuti e del linguaggio

Esecuzione del tutto mancante dei fondamenti a livello tecnico-pratico

Soverato, li 05/09/2024