



Istituto Comprensivo Statale "Francesco Severi"
via Bari 15 - 74012 CRISPIANO (TA)
C.F. 80012840734 - Fax: 0998115790
Tel. 099616078 (segreteria) - Tel. 099611371 (presidenza)
Peo: taic83400g@istruzione.it – Pec: taic83400g@pec.istruzione.it
sito web: www.severi.edu.it



PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL PRIMO MODULO: ***Un mare da salvare*** **(2 ottobre 2023 – 31 gennaio 2024)**

Alla base del titolo della progettazione "***Un mare da salvare***" vi è la motivazione di voler "sensibilizzare la comunità scolastica alla prevenzione e alla riduzione dell'inquinamento marino di tutti i tipi, in particolare quello proveniente dalle attività terrestri". Da ciò nasce l'esigenza di approfondire i temi ambientali ed ecologici al fine della valorizzazione e conservazione degli stessi.

E' apparso opportuno, quindi, incentrare l'intero percorso educativo-didattico del presente modulo sulla conoscenza dell'AGENDA 2030 per coinvolgere e sensibilizzare i nostri alunni, attraverso la scuola e le varie iniziative che saranno messe in campo, al rispetto verso gli ecosistemi marini per evitare impatti negativi su tutto il pianeta. A tal proposito si farà riferimento al:

GOAL 14 - Vita sott'acqua

In molti settori il *modulo* è un elemento versatile, impiegabile in diversi modi e in svariati contesti. Per "modulo" educativo-didattico vogliamo intendere la più piccola unità della progettazione annuale dell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi", la quale viene articolata in tre segmenti: Modulo Accoglienza; Primo Modulo; Secondo Modulo. La progettazione modulare si rivela duttile, in quanto si adatta ai bisogni degli alunni, alle specificità delle discipline e ai molteplici scopi dell'offerta formativa degli insegnanti. In questo senso il modulo, costituito dall'insieme delle progettazioni di ciascun docente, descrive un processo e costituisce il tentativo di superare la visione "disciplinare" in direzione della collegialità e della complementarità.

Il presente documento coincide con la Progettazione del **Primo Modulo**, che nell'anno scolastico **2023/2024** si svolge nel periodo compreso tra il **2 ottobre** e il **31 gennaio 2024**.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE VERTICALE

Nell'Istituto Comprensivo Statale "F. Severi" la progettazione educativo-didattica viene ideata e formulata in tre fasi consecutive di lavoro.

Nella prima fase tutti i docenti della Scuola dell'Infanzia "Giovanni XXIII", della Scuola Primaria "Giovanni XXIII" e della Scuola Secondaria di I grado "F. Severi", riuniti in sede di Dipartimento verticale, stabiliscono priorità comuni e trasversali.

Le due competenze chiave prevalenti da monitorare nel triennio del PTOF 2022-2025 sono:

- la *Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*;
- la *Competenza in materia di cittadinanza*.

Vista la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018, per questo Modulo il Dipartimento verticale ha deliberato di attivare percorsi mirati allo sviluppo delle seguenti tre competenze correlate:

- la *Competenza alfabetica funzionale*;
- la *Competenza multilinguistica*;
- la *Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria*;
- la *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*;
- la *Competenza digitale*.

Quadro di riferimento europeo Competenze europee	Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza
<p>Competenza alfabetica funzionale La competenza alfabetica funzionale indica la 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. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>	<p>Comunicare Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>Competenza multilinguistica Tale competenza definisce la 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: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>	<p>Comunicare nella lingua straniera Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>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. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. B. 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.</p>	<p>Risolvere problemi Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando secondo il tipo di problema contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>
<p>Competenza in materia di cittadinanza La 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.</p>	<p>Collaborare e partecipare Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali La 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.</p>	<p>Individuare collegamenti e relazioni Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendo la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>
<p>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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<p>Risolvere problemi Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando secondo il tipo di problema contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>

Quadro di riferimento europeo Competenze europee	Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la 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 inclusive.</p>	<p>Imparare ad imparare Organizzare il proprio apprendimento, consapevoli del fatto che è un processo, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie, dei propri bisogni, del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>

La Rubrica di valutazione delle competenze

Come previsto nel PTOF 2022/2025, le due competenze chiave e le rispettive dimensioni da monitorare nel triennio sono:

Competenza	Dimensione
<i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i>	Elaborazione
	Organizzazione del lavoro
	Revisione del lavoro
<i>Competenza in materia di cittadinanza</i>	Interazione

Stante la griglia di valutazione delle competenze (come da certificazione ministeriale e relativi indicatori di riferimento), il Dipartimento ha, inoltre, costruito la seguente Rubrica di Valutazione, con cui valuterà le competenze da monitorare attraverso i CUR quadrimestrali predisposti: per la Scuola dell'Infanzia per ogni intersezione degli alunni quinquenni; per la Scuola Primaria per ogni interclasse; per la Scuola Secondaria di I grado un CUR per ogni classe parallela.

Rubrica di valutazione delle competenze da monitorare nel triennio 2022-2025

Competenza chiave	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Dimensioni	Livello avanzato (A)	Livello intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.	Elaborazione	<input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo pertinente e completo. <input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico e personale con la presenza di evidenti elementi di originalità. <input type="checkbox"/> È capace di fare inferenze.	<input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo completo. <input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico. <input type="checkbox"/> Ricava in formazioni implicite quando sono facilmente individuabili.	<input type="checkbox"/> Svolge il compito solo in parte e in modo approssimativo. <input type="checkbox"/> Rielabora solo le informazioni essenziali.	<input type="checkbox"/> Ha bisogno di essere guidato nel lavoro da svolgere.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.	Organizzazione del lavoro	<input type="checkbox"/> È capace di organizzare gli strumenti necessari all'esecuzione del compito con metodo, sia in relazione a un complesso di azioni pensate e messe in atto sia in relazione all'impiego di materiali tecnici che si è procurato da solo. <input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti.	<input type="checkbox"/> È capace di organizzare gli strumenti necessari all'esecuzione del compito, riuscendo a mettere in atto gran parte delle azioni pensate, impiegando i materiali tecnici a disposizione. <input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti.	<input type="checkbox"/> Segue semplici criteri per organizzare lo svolgimento del compito e gli vengono indicati da altri gli strumenti necessari. <input type="checkbox"/> Nei tempi stabiliti porta a termine un lavoro essenziale.	<input type="checkbox"/> Ha bisogno di aiuto per lo svolgimento del compito.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.	Revisione del lavoro	<input type="checkbox"/> Revisiona con attenzione il lavoro svolto, migliorandolo e curando la qualità e la quantità delle informazioni.	<input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto, curando la quantità delle informazioni.	<input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto e ha riportato solo le informazioni essenziali.	<input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto solo seguendo le indicazioni dell'insegnante.
▪ Competenza in materia di cittadinanza	▪ Collaborare, partecipare e gestire i conflitti.	Interazione	<input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo, propositivo e rispetta le idee degli altri. <input type="checkbox"/> Assume il ruolo di tutor nei confronti dei compagni che ne hanno bisogno. <input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione e alla cooperazione. <input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere conflitti.	<input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo e rispetta le idee degli altri. <input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione con gli altri. <input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere la maggior parte delle situazioni conflittuali in cui si trova.	<input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è esecutivo. <input type="checkbox"/> È selettivo nel relazionarsi agli altri. <input type="checkbox"/> Incontra difficoltà a gestire e risolvere situazioni conflittuali.	<input type="checkbox"/> Interagisce con gli altri solo se sollecitato. <input type="checkbox"/> Deve essere aiutato per risolvere le situazioni conflittuali.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE ORIZZONTALE

Dopo aver selezionato le "competenze chiave", il Dipartimento verticale si è subarticolato per gradi di scuola, al fine di definire un sistema di riferimento proprio per ogni grado di scuola.

In questa seconda fase i Dipartimenti subarticolati, vista la suddetta progettazione dipartimentale verticale e alla luce delle *Indicazioni Nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* e del *Piano Triennale dell'Offerta Formativa*, hanno definito la progettazione dipartimentale orizzontale, che per ogni disciplina è strutturata come segue:

- Traguardi per lo sviluppo delle competenze
- Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)
- Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/Attività
- Metodologie e strategie
- Strumenti
- Valutazione (descrizione analitica dei criteri generali di valutazione)

SCUOLA PRIMARIA "GIOVANNI XXIII"

PROGETTAZIONE DISCIPLINARE DELLA CLASSE 1 SEZ A/B

Nella terza fase il Consiglio d'Interclasse, considerati i bisogni, le rilevazioni in ingresso e le osservazioni iniziali, declina la progettazione dipartimentale (verticale e orizzontale) nelle singole classi. Gli insegnanti definiscono e specificano meglio:

- Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/Attività
- Metodologie e strategie
- Strumenti

- quanto ritenuto opportuno in merito alla Valutazione.

Qui di seguito sono proposte le progettazioni disciplinari, secondo l'ordine previsto nel *Curricolo Verticale per competenze*.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Italiano (ins. ROSELLI Vincenza)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Ascolto e parlato

L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.

Ascolta e comprende semplici testi ascoltati, ne individua il senso globale e le informazioni principali

Letture

Legge brevi parole e frasi di vario tipo, individuando gli elementi essenziali richiesti

Scrittura

Scrive brevi parole e semplici frasi

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e a impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Ascolto e parlato

Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola

Ascoltare e comprendere l'argomento e le informazioni principali di un testo o di discorsi affrontati in classi

Letture

Acquisire la lettura strumentale (di decifrazione) e quella di una prima comprensione

Scrittura

Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura

Scrivere sotto dettatura

Scrivere autonomamente parole secondo modelli

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto, sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole

Ampliare il patrimonio lessicale attraverso attività di interazione orale e di lettura

Orientamento scolastico e professionale

Riconoscere e verbalizzare i propri interessi, i propri desideri

Comunicare i propri bisogni

Comunicare paure, sogni, incubi

Raccontare della famiglia, amici, persone

Raccontare di sé e dei propri vissuti

Curricolo locale

Conoscere e riconoscere le tradizioni locali

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

- La conversazione e le sue regole
- Il racconto di vissuti e narrazioni ascoltate
- La successione logico-temporale
- Pregrafismo
- Il carattere stampato maiuscolo
- I suoni vocalici e consonantici
- La corrispondenza fonema-grafema
- La sintesi sillabica
- Lettura e scrittura (sotto dettatura di vocali, sillabe e brevi parole)
- Associazione di parole ad immagini
- Completamento di parole
- Completamento di schede strutturate
- Arricchimento lessicale
- Le festività di Halloween, Natale: filastrocche e poesie
- "Pettolata in allegria"
- Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale"
- Primo CUR.
- Autunno e Inverno
- Prove di verifiche di diversa tipologia
- Verifiche di fine quadrimestre

Orientamento scolastico e professionale

- Chi sono?
- Cosa mi piace fare?
- Quali sono i miei interessi?

Curricolo locale

- Storie e leggende di Crispiano

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione (istruzioni orali e scritte, comprensione ed esecuzione)

Competenza digitale: Accensione e spegnimento corretti del PC

Metodologie e strategie

Il primo approccio scelto, per avviare l'integrazione di tutti, sarà quello ludico. Si vorranno, in ogni contesto, incrementare i momenti durante i quali gli alunni potranno socializzare tra pari e con gli adulti, per familiarizzare nel nuovo contesto scolastico.

Il metodo utilizzato per l'apprendimento della letto-scrittura sarà quello fonico-sillabico. Si procederà partendo da giochi motori per la "costruzione corporea" dei suoni vocalici, dal riconoscimento sonoro e dalla discriminazione visiva per poi passare a quelli sillabici. Al fine di consentire tale apprendimento la motivazione sarà stimolata attraverso la visione di cartoni animati, laboratori e ascolto di canzoncine proposte da libro di testo, presentate sulla lavagna digitale che da valido supporto, incentiva, costantemente e in modo molto "accattivante" la partecipazione, l'attenzione nonché l'apprendimento/conoscenza degli alunni. Un contributo funzionale al tutto sarà dato dall'ascolto di storie per allenare gli alunni all'ascolto stesso e comprensione mirata; i bambini saranno stimolati alla verbalizzazione orale sia nel riferire quanto richiesto, sia nell'esposizione di fatti del proprio vissuto e di pensieri e considerazioni personali; tale esposizione orale sarà curata in modo graduale al fine di migliorare i messaggi esposti e garantire un arricchimento lessicale continuo. Non mancheranno lavori di gruppo, attività in cooperative learning e di tutoraggio. La cornice essenziale perché tutta la "vita scolastica didattico-educativa" possa viverci sarà un clima sereno che, da sfondo, consentirà lo sviluppo di autostima laddove deficitaria, l'inclusione e non in ultimo uno spirito di solidarietà e collaborazione reciproca.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato:

- Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione

Livello Intermedio:

- Potenziare la fiducia e autostima in se stessi
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà;
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento.

Livello basilare:

- Promuovere lo sviluppo di autostima personale
- Affiancare l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor";
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo
- Seguire lezioni semplificate e programmate a piccoli gruppi.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti
- Reiterazione degli interventi didattici
- Esercizi guidati e schede strutturate

Strumenti

Libro di testo, quaderno operativo e libro dell'Accoglienza, uso delle piattaforme autorizzate del nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals, uso del libro digitale come strumento per avviare spiegazioni, svolgere esercitazioni e correzioni collettive, uso della lavagna digitale Dabliu per proiezione di materiali multimediali presenti in rete.

Valutazione

Tipologia di prova

COMPITI SIGNIFICATIVI

Interagire in modo pertinente nelle conversazioni

Esprimere oralmente, in modo comprensibile e coerente, argomenti appresi da esperienze o testi sentiti

Memorizzare filastrocche e poesie

Scrivere parole

Individuare fonemi, grafemi, sillabe e parole

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli, selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spegnimento pc)

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA= 10 - Scrive e legge con sicurezza e senza errori parole bisillabe e frasi conosciute. Comprende immediatamente tutte le consegne relative ad una attività e riconosce tutti gli elementi di una storia ascoltata.

LA= 9 - Scrive e legge senza esitazione parole bisillabe e frasi conosciute. Comprende le consegne relative ad un'attività e gli elementi di una storia ascoltata.

LB= 8 - Scrive e legge quasi tutte le parole bisillabe e le frasi conosciute. Comprende quasi sempre le consegne relative ad un'attività e gli elementi di una storia.

LB= 7 - Scrive e legge parole bisillabe. Necessita di rinforzi nella comprensione delle consegne relative ad attività e nella comprensione degli elementi di una storia ascoltata.

LC= 6 - Solo se guidato, scrive e legge parole bisillabe. La comprensione di consegne e storie ascoltate è deficitaria e necessita di facilitazioni.

LD= 5 - Non legge e non scrive parole bisillabe. Non comprende consegne e storie.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Lingua inglese (ins. ROSELLI Vincenza)

L'alunno è motivato all'apprendimento.

L'alunno ascolta e comprende brevi messaggi orali.

L'alunno è capace di interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana utilizzando semplici espressioni e frasi memorizzate.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale: Conosce principi, poteri e funzioni delle istituzioni che presiedono alla convivenza e alla vita democratica della comunità locale, alla quale sente di appartenere.

Competenza digitale: Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Ascolto (comprensione orale)

Ascoltare e comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.

Ascoltare e comprendere semplici istruzioni e frasi di uso quotidiano relative al proprio vissuto.

Conoscere le principali festività tradizionali della cultura dei paesi anglofoni.

Parlato (produzione e interazione orale)

Interagire in brevi scambi comunicativi utilizzando il lessico e le strutture comunicative adeguati alle varie situazioni.

Lettura (comprensione scritta)

Leggere e comprendere semplici parole e/o brevi frasi accompagnate da supporti visivi o sonori, in relazione al lessico acquisito.

Scrivere parole per trasposizione.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale: Comprendere e rispondere a un saluto. Presentarsi e chiedere il nome delle persone

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Lessico e strutture comunicative relative ai colori. Le principali festività tradizionali della cultura dei paesi anglofoni: Halloween, Christmas.

Istruzioni e frasi di uso quotidiano. Formule di saluto, presentazione, congedo. Messaggi augurali, rhymes, chants.

Produzioni grafiche. Scrittura per trasposizione e riconoscimento di semplici parole

Spettacolo "Dolci note di Natale"

Primo CUR.

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale . Formule di saluto e semplici frasi in dialetto locale confrontate con quelle dei paesi anglofoni.

Competenza digitale: Accensione e spegnimento computer (procedure).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni (Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione).

Metodologie e strategie

L'approccio all'apprendimento della lingua inglese sarà motivante per gli alunni; le attività saranno prevalentemente di tipo ludico. Tale metodo consentirà agli alunni di apprendere semplici strutture linguistiche che consentano di comunicare in modo efficace. Saranno messe in atto strategie inclusive come il cooperative learning e la didattica inclusiva per favorire l'autostima, la consapevolezza, il clima sereno e per promuovere le competenze disciplinari e relazionali nonché l'integrazione all'interno del nuovo gruppo classe.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello Avanzato (LA):

- Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità.
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.
- Assunzione del ruolo di tutor.

Livello intermedio (LB)

- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento.

Livello Base (LC)

- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.
- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor".
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Seguire lezioni semplificate.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Si utilizzerà il libro di testo e fascicoli allegati, il libro digitale, file audio, flashcards. Si farà uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro istituto.

Valutazione

Tipologie di prova

Ascoltare e comprendere semplici messaggi su aspetti di vita quotidiana.

Scambiare semplici messaggi con coetanei e adulti su aspetti della vita quotidiana.

Leggere parole (flashcards) su aspetti di vita quotidiana.

Scrivere parole per imitazione su aspetti di vita quotidiana.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione e spegnimento del computer).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie; confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

LA= 10. L'alunno ascolta e comprende con sicurezza vocaboli e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; interagisce oralmente, con sicurezza, in modo coerente e completo in situazioni di vita quotidiana.

LA= 9. L'alunno ascolta e comprende correttamente vocaboli e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; interagisce oralmente in modo completo in situazioni di vita quotidiana.

LB= 8. L'alunno ascolta e comprende in modo globale vocaboli e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; interagisce oralmente in modo completo in situazioni di vita quotidiana.

LB= 7. L'alunno ascolta e comprende pochi vocaboli e semplici frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente; interagisce oralmente in modo semplice in situazioni di vita quotidiana.

LC= 6. L'alunno ascolta e comprende singoli vocaboli e/o brevi frasi di uso quotidiano solo se pronunciate lentamente; interagisce oralmente in modo semplice in situazioni di vita quotidiana.

LD= 5. L'alunno ascolta e comprende semplici vocaboli, solo con l'aiuto dell'insegnante o grazie all'utilizzo di immagini mediatrici; interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana, se supportato dall'insegnante o da immagini mediatrici.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Matematica (ins. MICCOLI Elisabetta)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno conosce e utilizza numeri naturali in situazioni reali.

Esegue calcoli scritti e mentali.

Localizza elementi nello spazio.

Riconosce e rappresenta le principali forme del piano e dello spazio.

Denomina e classifica figure in base alle principali caratteristiche geometriche.

Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riesce a risolvere facili problemi, con e senza numeri.

Competenza digitale: Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Numeri

Associare quantità al numero.

Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali entro il 9.

Scoprire i diversi contesti d'uso dei numeri.

Contare oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo.

Ordinare i numeri sulla retta numerica e scoprire altre forme di rappresentazione.

Operare in situazioni concrete con oggetti e numeri e rappresentare le operazioni effettuate con il linguaggio grafico e matematico.

Intuire i concetti di addizione e sottrazione in situazioni reali e iniziare ad eseguire mentalmente semplici addizioni e sottrazioni, usando materiale strutturato e no.

Conoscere il comportamento dell'1 e dello 0 nell'addizione e sottrazione.

Raggruppare oggetti e/o elementi secondo criteri dati, riconoscendone i criteri di classificazione.

Confrontare raggruppamenti di oggetti usando le espressioni: di più-di meno/tanti-quantità.

Operare corrispondenze biunivoche tra insiemi.

Usare il numero per contare raggruppamenti di oggetti.

Spazio e figure

Conoscere le relazioni spaziali.

Percepire la propria posizione nello spazio.

Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico e grafici, usando termini adeguati.

Osservare oggetti e individuare grandezze misurabili.

Eseguire ritmi.

Riconoscere, denominare e disegnare le principali figure geometriche piane.

Distinguere linee, regione interna /esterna e confine.

Relazioni, dati e previsioni

Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà.

Individuare quale criterio è stato usato per realizzare classificazioni e ordinamenti.

Leggere i dati riportati in semplici tabelle.

Riconoscere la regolarità in una sequenza di figure.

Somiglianze e differenze tra immagini e quantità numeriche.

Raccogliere dati riferiti a esperienze di vita quotidiana e organizzarli con semplici rappresentazioni grafiche secondo opportune modalità.

Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli...) e iniziare risolvere semplici situazioni problematiche, utilizzando addizioni e sottrazioni

Conoscere ed usare i quantificatori e i connettivi logici.

Orientamento scolastico e professionale/Curricolo locale: Leggere, scrivere e utilizzare i numeri per indicare la quantità (ho due occhi, un naso, una bocca...).

Osservare, contare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze.

Rispetto a un tema trattato, esprimere preferenze e raccogliere i dati dell'indagine rappresentandoli in semplici grafici.

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Numeri

I ritmi.

I quantificatori.

I numeri entro il 10.

Giochi di conta in senso progressivo e regressivo.

Esercizi di confronto di quantità con materiale strutturato e non.

La linea dei numeri.

Gli "amici del 10".

L'aspetto cardinale e ordinale.

Le relazioni di maggioranza, minoranza e uguaglianza.

Il concetto di addizione con materiale strutturato e non.

Spazio e figure

I ritmi.

I concetti topologici.

Giochi di orientamento spaziale.

Le relazioni spaziali.

Le grandezze misurabili: piccolo/grande, alto/basso/ lungo/corto.

Linee curve, spezzate, rette, aperte e chiuse.

Il confine e la regione esterna e interna.

Le figure piane principali.

Relazioni, dati e previsioni

I ritmi.

La classificazione.

Insieme, sottoinsieme.

Somiglianze e differenze tra immagini e quantità numeriche.

Tabelle e grafici.

L'autunno e l'inverno.

Halloween.

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale".

Primo CUR.

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale: Calcoli e dati statistici relativi a situazioni ed esperienze personali concrete.

Competenza digitale: Accensione e spegnimento computer (procedure).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni (Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione).

Metodologie e strategie

Si procederà rispettando le tappe relative alle fasi attiva-iconica-simbolica, proprie della matematica: alla concettualizzazione/ragionamento logico si arriverà solo attraverso molteplici attività pratiche ed esperienze concrete.

La metodologia sarà prevalentemente manipolativa e analogica, basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua. Si favoriranno momenti di riflessione sulle modalità di acquisizione delle conoscenze e si stimoleranno gli alunni a confrontarsi reciprocamente e con l'insegnante sui concetti acquisiti. Si procederà ad essenzializzare i contenuti disciplinari e a trasformarli in contesti di apprendimento stimolanti e motivanti, a partire da situazioni problematiche vicine e contestualizzate. Inoltre, si farà uso di sussidi didattici strutturati e non. Si favoriranno il lavoro in coppia, il tutoraggio tra pari e il lavoro in piccoli gruppi. Si cercherà, inoltre, di sviluppare le abilità sociali propedeutiche ad esperienze di cooperative learning e la didattica inclusiva per favorire l'autostima, la consapevolezza, il clima sereno, nonché promuovere le competenze disciplinari stesse. Si stimolerà l'uso degli indicatori spaziali durante le conversazioni e durante le attività, soprattutto attraverso l'esplorazione dell'ambiente circostante. Anche i primi concetti della geometria saranno supportati da esperienze reali. La modalità laboratoriale sarà una costante, come il metodo "tessitore": si partirà dall'attivazione delle preconoscenze e delle abilità degli alunni e si proseguirà, "tessendo", su di esse, gli apprendimenti successivi, giungendo ogni volta alla "scoperta personale" dei nuovi saperi. Gli stimoli relativi al Coding, presenti nel libro, guideranno l'alunno ad avviare lo sviluppo del "pensiero computazionale" e la capacità di risolvere situazioni di diversa complessità.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello Avanzato (LA):

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità.
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.
- Assunzione del ruolo di tutor.

Livello intermedio (LB)

- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento.

Livello Base (LC)

- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.
- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor".
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Seguire lezioni semplificate.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Si utilizzerà: il libro di testo e il quaderno operativo allegato; il libro delle verifiche; il libro digitale, come strumento per avviare spiegazioni, esercitazioni, correzioni collettive e per utilizzare i contenuti aggiuntivi a disposizione del docente; le schede strutturate; la linea dei numeri collettiva e personale. Si farà uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals. La Dabliu sarà impiegata per proiezione di lavagne digitali e per la fruizione di materiali multimediali presenti in rete. Saranno utilizzati materiali didattici strutturati e non.

Valutazione

Tipologie di prova

Eseguire esperienze concrete di lettura, scrittura e confronto di numeri naturali.

Fare esperienze e giochi per localizzare oggetti e persone nello spazio vissuto utilizzando correttamente gli indicatori topologici.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione e spegnimento del computer).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze.

LA= 10. Conosce ed usa correttamente e con sicurezza il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica in modo preciso forme, relazioni e strutture.

LA= 9. Conosce ed usa correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture.

LB= 8. Conosce ed usa quasi sempre correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture, utilizzando una buona discriminazione e un discreto livello di astrazione.

LB= 7. Conosce ed usa in maniera abbastanza adeguata il numero per contare, ordinare, confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture, utilizzando una discreta discriminazione e un discreto livello di astrazione.

LC= 6. Se guidato riconosce il numero, ma non sempre lo associa correttamente. Ha difficoltà nell'ordinare e confrontare. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture con qualche incertezza.

LD= 5. Non riconosce i numeri e non li associa alla quantità. Riconosce e classifica forme, relazioni e strutture solo con l'aiuto dell'insegnante.

Scienze (ins. MICCOLI Elisabetta)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno osserva, pone domande, fa esperienze e le verifica.

Riconosce e descrive fenomeni fondamentali del mondo fisico biologico.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Scoprire, individuare, conoscere le proprietà di oggetti utilizzando i cinque sensi.

Riconoscere i bisogni primari del proprio corpo.

Individuare, attraverso l'interazione diretta e l'uso dei sensi, la struttura di oggetti semplici e analizzarne qualità e proprietà.

Ricostruire il ciclo delle stagioni.

Osservare con uscite all'esterno i momenti significativi nella vita di piante e animali.

Discriminare caratteristiche di viventi e non viventi.

Orientamento scolastico e professionale: Osservare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze. Localizzare e conoscere gli organi di senso: vedo con..., sento con..., tocco con..., annuso con..., gusto con...

Esplorare e conoscere con i cinque sensi l'ambiente vissuto.

Curricolo locale: Riconoscere l'interazione uomo-ambiente a livello locale.

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Osservazione sul campo.

I cinque sensi.

I viventi e non viventi.

Le piante e gli animali.

L'autunno.

L'inverno.

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale"

Primo CUR.

Interrogazioni orali.

Prove di verifiche di diversa tipologia.

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale: Conoscere gli organi di senso.

Curricolo locale: Prodotti agricoli del nostro territorio: uva e olive.

Competenza digitale: Accensione e spegnimento computer (procedure) e il linguaggio iconico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni (istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione).

Metodologie e strategie

Al fine di sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il mondo naturale, si incoraggeranno gli alunni all'osservazione dell'ambiente circostante e dei suoi elementi, diretta, quando è possibile, e/ o attraverso la lettura di immagini e fotografie, utilizzando gli strumenti multimediali a disposizione della scuola. La metacognizione e il "Brainstorming" favoriranno la ricostruzione di ciò che l'alunno già sa e questo sarà il punto di partenza di ogni nuovo percorso, come momento di grande inclusività. Quindi il metodo "tessitore" sarà sempre usato anche per l'apprendimento delle scienze. Si valorizzeranno i processi attraverso i quali si costruisce il sapere scientifico: l'osservazione, la deduzione e la sperimentazione. Pertanto, costante sarà la modalità "Learning by doing", promossa anche dalle svariate proposte operative presenti nel testo. L'approccio alle scienze naturali sarà prevalentemente ludico e basato sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata, nonché il dialogo e il confronto di esperienze dirette e non, per sviluppare le competenze nella madre lingua, gratificando gli alunni al fine di sviluppare l'autostima e mantenere vivo l'interesse. Inoltre, si ricorrerà a una mediazione didattica multicanale, adatta ai sistemi sensoriali e ai differenti stili cognitivi presenti nella classe.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello Avanzato (LA):

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità.

- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.

- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.

- Assunzione del ruolo di tutor.

Livello intermedio L(B)

- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.

- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.

- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.

- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento.

Livello Base (LC)

- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.

- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor".

- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Seguire lezioni semplificate.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Gli strumenti maggiormente utilizzati saranno il libro di testo, le schede strutturate, i "Posters" e il libro delle verifiche. Si proseguirà l'uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals. Il libro digitale, proiettato, sarà uno strumento per avviare le spiegazioni e la ricostruzione delle preconcoscenze, l'osservazione di immagini e mappe, per correggere collettivamente le proposte operative; si farà anche uso delle sue risorse aggiuntive interne a disposizione dell'insegnante. Sovente si utilizzerà Internet per la fruizione di materiali multimediali o per ricerche, attraverso la Dabliu. Quest'ultima sarà usata anche come lavagna digitale.

Valutazione

Tipologie di prova

Descrivere semplici oggetti e fenomeni della vita quotidiana.

Osservare con uscite all'esterno i momenti significativi nella vita di piante, animali e fenomeni naturali.

Competenza digitale: Utilizzare i mezzi informatici e seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione e spegnimento del computer).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

LA= 10. Opera con sicurezza indagini ed interpretazioni del mondo naturale. Espone le conoscenze acquisite in modo chiaro e completo.

LA= 9. Opera correttamente indagini ed interpretazioni del mondo naturale. Espone correttamente le conoscenze acquisite.

LB= 8. Opera indagini ed interpretazioni originali e pertinenti del mondo naturale. Espone le conoscenze acquisite in modo abbastanza chiaro e completo.

LB= 7. Opera indagini ed interpretazioni frammentarie del mondo naturale. Espone le conoscenze acquisite in modo sufficientemente chiaro.

LC= 6. Procede solo se seguito nelle indagini e interpretazioni del mondo naturale. Espone le conoscenze acquisite solo se guidato

LD= 5. Mostra difficoltà ad indagare e interpretare del mondo naturale. Non espone le conoscenze acquisite.

Tecnologia (ins.MICCOLI Elisabetta)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Riesce a ricercare e a procurarsi velocemente nuove informazioni e a impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Vedere e osservare

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Intervenire e trasformare

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo (oralmente) la sequenza delle operazioni.

Orientamento: Osservare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze

Curricolo locale: Osservare e ragionare sulla funzione degli oggetti utilizzati nell'ambiente vissuto

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Realizzazione di semplici manufatti che prevedano anche l'utilizzo di materiali diversi.

Osservazione e confronto di oggetti e materiali presenti nell'ambiente circostante.

Attribuzione di funzione ad oggetti

Individuazione di somiglianze e differenze tra oggetti e materiali.

Halloween e Natale

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale"

Autunno e Inverno

Biglietti augurali

Prove di verifica secondo varie tipologie

Verifiche di fine quadrimestre

Primo CUR

Curricolo locale -Orientamento: Gonfalone e stemma di Crispiano

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione

Competenza digitale: Accensione e spegnimento corretti del PC

Metodologie e strategie

Partendo da situazioni reali e concrete gli alunni saranno gradualmente accompagnati nella conoscenza delle caratteristiche di semplici oggetti di uso quotidiano (materiali, struttura e funzione). Attraverso l'utilizzo di strumenti di uso comune, inoltre, gli alunni potranno realizzare semplici attività di costruzione di manufatti individuando (oralmente) fasi e procedure indispensabili per la produzione degli oggetti progettati e/o presentati. Saranno privilegiate, in tal senso, attività motivanti e prevalentemente ludiche basate, sulle seguenti metodologie: problem solving, cooperative learning, circle time, didattica laboratoriale e attività di tutoraggio. Gli alunni saranno incoraggiati ad una partecipazione attiva e positiva alle differenti proposte educativo-didattiche.

L'attività manipolativa rivestirà un ruolo fondamentale sia per sviluppare la motricità fine che per la produzione di lavoretti e biglietti augurali in occasione delle diverse festività o occasioni importanti.

L'apprendimento sarà facilitato dall'uso di libri di testo che fanno propria una visione unitaria del bambino e hanno come sfondo l'adozione del Metodo Tessitore; quest'ultimo spinge verso l'unitarietà del sapere. È la costruzione di reti di competenze che si vuole, gradualmente negli anni, raggiungere, conoscere ciascuna disciplina e saperla collegare; finalità essenziale: dar vita ad un sapere frutto di un lavoro euristico e personale.

Livello avanzato:

Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità

Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico

Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione

Livello Intermedio:

Potenziare la fiducia e autostima in se stessi

Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà;

Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese

Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento.

Livello basilare:

Promuovere lo sviluppo di autostima personale

Affiancare l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor";

Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo

Seguire lezioni semplificate e programmate a piccoli gruppi.

Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.

Semplificazione dei contenuti

Reiterazione degli interventi didattici

Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Libro di testo, quaderno operativo, uso delle piattaforme autorizzate del nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals, uso del libro digitale come strumento per avviare spiegazioni, svolgere esercitazioni e correzioni collettive, uso della Dabliu, lavagna digitale, per proiezione e fruizione di materiali multimediali presenti in rete.

Valutazione

Tipologia di prova

COMPITI SIGNIFICATIVI

Analizzare e descrivere il funzionamento di strumenti di uso comune

Saper riconoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli, selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spengimento pc)

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA=10. Conosce e usa strumenti di quotidiano e ne descrive il funzionamento con padronanza, in modo corretto e completo.

LA= 9. Conosce e usa strumenti di quotidiano e ne descrive il funzionamento in modo corretto, completo ed esauriente.

LB= 8. Conosce e usa strumenti di quotidiano e ne descrive il funzionamento in modo corretto e completo.

LB= 7. Conosce e usa strumenti di quotidiano e ne descrive il funzionamento in modo abbastanza corretto.

LC= 6. Conosce e usa alcuni strumenti di uso quotidiano e ne descrive il funzionamento in maniera semplice.

LD= 5. Con l'aiuto dell'insegnante, riconosce alcuni strumenti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e ne spiega il funzionamento in maniera essenziale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Insegnamento della Religione Cattolica (ins. Marangi Maria)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si avvia a riflettere su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei. Riconosce il significato Cristiano del Natale. Si interroga sul valore di tali festività nell'esperienza familiare e sociale.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Dio e l'uomo: scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo.
La Bibbia e le fonti: ascoltare e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali.
Il linguaggio religioso: riconoscere i segni cristiani in particolare del Natale, nell'ambiente, nelle celebrazioni nella pietà e nella tradizione popolare
I valori religiosi: riconoscere che la morale Cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo, come insegnato da Gesù.
Orientamento scolastico e professionale
A partire dalla curiosità e dall'esperienza, comprendere la propria unicità. Saper identificare che cosa piace o non piace.
Curricolo locale
Riconoscere le tradizioni locali e viverle consapevolmente.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Ascoltare e seguire semplici istruzioni.
Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.
Competenza digitale
Sotto la supervisione del docente: collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto
Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Dio e l'uomo: Dio creatore e Padre, i racconti della creazione dal libro della Genesi. Le vicende che danno origine al popolo ebraico. Patriarchi.
Gesù.
Il Messia.
Il compimento delle promesse di Dio.
La Bibbia e le fonti: la struttura della Bibbia e i principali personaggi biblici dell'Antico Testamento.
Il linguaggio religioso: riti, gesti, simboli delle feste religiose.
Significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare...)
I valori religiosi: l' universalità dei valori cristiani.
Orientamento scolastico e professionale
Chi sono? Che cosa mi piace fare? Quali sono i miei valori? Che cosa mi piacerebbe... (essere, avere, fare...)?
Curricolo locale
Riti, gesti, simboli della tradizione Cristiana territoriale.
I culti antichi.
Storia, leggenda immagini dei Santi.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.
Competenza digitale
Procedere per produzione di testi, disegni, video, presentazioni.
Elementi di coding.
Attività: realizzazione di lapbook, giochi, laboratori manuali per la produzione di manufatti relativi alla festività nel corso dell'anno scolastico.
Consultazione della Bibbia e dei testi religiosi.
Visione di video attinenti gli argomenti trattati.
Giochi on-line.

Metodologie e strategie

La storia di Gesù.
Realizzazione di un biglietto augurale e ascolto di canti natalizi.
Rappresentazioni grafiche, attività pittoriche e manuali.
Conversazioni basate su fatti tratti dall'esperienza quotidiana dell'uomo e del mondo che lo circonda.
Schede da compilare.
Libro di classe e quaderno.
schede operative.

Strumenti

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti:
Libri di testo in adozione.
Test online
Strumenti didattici complementari o alternativi a libri di testo
Materiale strutturato e non
Audio
Esercizi guidati
Schede strutturate

Valutazione

Tipologie di prova
Leggere, ascoltare ed eseguire semplici testi riferiti alla creazione dal libro della genesi, dei Vangeli e dell'infanzia, le parabole e i miracoli nei Vangeli, le vicende che danno origine al popolo ebraico.
Saper dialogare nel gruppo.

Ascoltare e leggere testi semplici di tipo narrativo o di informazione, raccontati o letti dall'insegnante, riferendo l'argomento o le informazioni principali.

Eseguire attività manuali

Ricostruire le storie attraverso sequenze di immagini.

Ascoltare, leggere e imparare il "Padre Nostro".

Utilizzare internet i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure.

Sotto la guida del docente: dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguere le fasi e pianificarle nel tempo, identificando le priorità dalle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe.

Criteri di valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

OTTIMO scoprire in modo completo e dettagliato che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconoscere i segni del Natale.

DISTINTO scoprire in modo chiaro e completo che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconosce i segni cristiani del Natale.

BUONO: scoprire in modo spontaneo e chiaro che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconosce i segni cristiani del Natale.

DISCRETO: scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconosce i segni cristiani del Natale.

SUFFICIENTE: scoprire solo dietro sollecitazione che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconosce i segni cristiani del Natale.

INSUFFICIENTE: non riconosce che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e riconosce i segni cristiani del Natale.

Attività alternativa all'Insegnamento della Religione Cattolica (ins. MICCOLI Elisabetta/NUZZO Valentina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno/a si rapporta in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa confrontarsi e sostenere le proprie idee; sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato; conosce la propria storia personale e familiare, le tradizioni della comunità e le confronta con altre realtà; sviluppa un'adesione consapevole a valori condivisi e atteggiamenti cooperativi, collaborativi e di solidarietà; compie scelte e agisce in modo consapevole. Interagisce nel gruppo, nel rispetto dei diritti degli altri e dei diversi punti di vista, contribuendo all'apprendimento comune e alla condivisione del lavoro.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Favorire l'integrazione e la promozione delle pari opportunità nel rispetto della diversità;

Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti;

Acquisire autonomia nell'uso dei linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose;

Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti;

Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione;

Migliorare la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di materiali diversi;

Comprendere che le immagini costituiscono un linguaggio e che attraverso esse si può comunicare esprimendo un messaggio (nel disegno, nella pittura, nel modellare...);

Sviluppare la fantasia e l'immaginazione;

Sviluppare la capacità di osservazione;

Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri;

Utilizzare in modo corretto il materiale, facendo attenzione a non sprecarlo e a rimmetterlo in ordine dopo averlo usato in quanto proprietà di tutti.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

I colori fondamentali e composti

I vissuti e le emozioni

Gli oggetti nello spazio

Le tecniche di colorazione

Realizzazione di semplici manufatti che prevedano anche l'utilizzo di materiali diversi.

Osservazione e confronto di oggetti e materiali presenti nell'ambiente circostante.

Attribuzione di funzione ad oggetti

Individuazione di somiglianze e differenze tra oggetti e materiali

Metodologie e strategie

Come metodologia si preferirà utilizzare la didattica laboratoriale basata sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. La ricerca condotta con questo metodo costituirà un percorso didattico, che non soltanto trasmetterà conoscenza, ma, molto spesso, aprirà nuove piste di conoscenza e producendo nuove fonti documentarie. Il percorso laboratoriale avrà come fine far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili e farli uscire dalla ristrettezza e dalla ripetitività dell'insegnamento e dell'apprendimento tradizionali. Il laboratorio sarà considerato anche come "luogo mentale", cioè una pratica del "fare storia", che valorizzerà la centralità dell'apprendimento e metterà in stretta relazione l'attività sperimentale degli allievi con le competenze degli insegnanti.

Strumenti

Utilizzo di materiale strutturato e non, percettivo, manipolativo, multimediale, schede, disegni, cartelloni, computer, stampante, scanner, internet. Saranno utilizzati: matite colorate, pennarelli, acquerelli, tempere, colori a cera, argilla, das, stampi, carta, paint.

Valutazione

OTTIMO: l'alunno manifesta vivace interesse e partecipazione per le attività proposte
DISTINTO: l'alunno manifesta interesse e partecipazione costante per le attività proposte.
BUONO: l'alunno manifesta adeguato interesse e partecipazione per le attività proposte.
SUFFICIENTE: l'alunno manifesta sufficiente interesse e partecipazione per le attività proposte.
NON SUFFICIENTE: l'alunno manifesta scarso interesse e partecipazione per le attività proposte

Storia (ins. NUZZO Valentina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce, esplora le tracce storiche nel territorio cogliendo le trasformazioni nel tempo.
Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individua successioni, durate, periodizzazioni.
Riconosce elementi significative del passato e del presente.
Ricostruisce una storia ascoltata.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale: Conosce principi, poteri e funzioni delle istituzioni che presiedono alla convivenza e alla vita democratica della comunità locale, alla quale sente di appartenere. Assume consapevolmente comportamenti solidali nei confronti degli altri e corretti in relazione all'alimentazione, alla salute e alla sicurezza.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Uso delle fonti: Riconoscere fatti ed esperienze del passato utilizzando fonti diverse.

Riconoscere che il trascorrere del tempo provoca cambiamenti nelle persone, nelle cose e negli ambienti.

Organizzazione delle informazioni: Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Ordinare una storia, un fatto, un'esperienza riconoscendo i rapporti di successione. Usare le parole della successione e della contemporaneità. Intuire che le azioni e i fatti hanno una durata. Individuare fatti ed eventi che si ripetono ciclicamente (giorno-notte, mesi-anno, stagioni, giorni della settimana). Riconoscere, distinguere e stabilire relazioni di successione, di contemporaneità e di causa-effetto delle azioni relative a esperienze vissute, ascoltate o rappresentate.

Strumenti Concettuali: Individuare analogie e differenze tra passato e presente.

Produzione scritta e orale: Rappresentare graficamente le attività, i fatti vissuti o narrati oralmente con semplici didascalie.

Orientamento scolastico e professionale: Riconosce fatti ed esperienze del passato utilizzando fonti diverse.

Curricolo locale: Collocare nel tempo i fatti, gli eventi e le esperienze della comunità locale.

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Uso delle fonti: Vari tipi di fonti: scritte, orali, iconografiche, reperti. Le categorie temporali: prima/adesso/ora.

Organizzazione delle informazioni: Il concetto di tempo inteso come successione e contemporaneità. La linea del tempo. Gli indicatori temporali. Il tempo come durata (soggettiva e oggettiva). Il tempo lineare e ciclico. Il rapporto causa-effetto e i nessi logici e causali. Le parole della successione e della contemporaneità.

Strumenti concettuali: Le analogie tra passato e presente.

Produzione scritta e orale: Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute. Spettacolo

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale".

Primo CUR.

Prove di verifiche di diversa tipologia.

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale: Vari tipi di fonti: scritte, orali, iconografiche, reperti riferiti alla storia personale.

Curricolo locale: Le tradizioni e le abitudini locali.

Competenza digitale: Accensione e spegnimento computer (procedure) e il linguaggio iconico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione.

Metodologie e strategie

Al fine di sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il passato, si privilegeranno attività ludiche e si incoraggeranno gli alunni a riflettere sulle esperienze personali, vissute e da collocare nel tempo, per procedere gradualmente, all'acquisizione e sistematizzazione dei concetti temporali in chiave sincronica e diacronica nonché del lessico specifico. Le conversazioni guidate e le attività di brainstorming tenderanno al coinvolgimento e partecipazione di ogni alunno, all'acquisizione di una sempre più efficace capacità di ascolto e comprensione nonché del parlato.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello Avanzato (LA):

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità.

- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.

- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.

- Assunzione del ruolo di tutor. Livello intermedio L(B)
- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento. Livello Base (LC)
- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.
- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor".
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Seguire lezioni semplificate.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Gli strumenti che maggiormente saranno utilizzati saranno il libro di testo cartaceo e digitale con relative risorse, le schede strutturate, video e racconti reperiti in rete e coerenti con i contenuti affrontati. Si proseguirà l'uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto Axios e Google Workspace for Education Fundamentals. Utilizzo del monitor con l'applicazione Dabliu. Il libro digitale, proiettato, sarà uno strumento per avviare le spiegazioni e la ricostruzione delle preconoscenze, l'osservazione di immagini e mappe, per svolgere e/o correggere collettivamente le proposte operative; si farà anche uso delle sue risorse aggiuntive interne a disposizione dell'insegnante.

Valutazione

Tipologie di prova

Conoscere e utilizzare le categorie temporali, riconoscere i rapporti di causalità e successione. Costruire linee del tempo e collocare su di esse eventi, fatti e avvenimenti.

Acquisire la conoscenza cronologica in senso diacronico, sincronico e ciclico del tempo. Produrre verbalizzazioni orali riferite ai concetti appresi.

Rappresentare graficamente le attività, i fatti vissuti o narrati oralmente con semplici didascalie.

Competenza digitale: Utilizzare i mezzi informatici e seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione e spegnimento del computer).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarli in quadri di sintesi coerenti.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA= 10. Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali in modo eccellente, con padronanza e sicurezza.

LA= 9. Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali con correttezza e completezza.

LB= 8. Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali in modo corretto e completo.

LB= 7. Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali in modo abbastanza corretto.

LC= 6. Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali in modo essenziale e parzialmente corretto.

LD= 5. Solo con l'aiuto dell'insegnante, riesce a collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo semplici rapporti di successione esistenti fra loro, attraverso gli indicatori temporali.

Geografia (ins. NUZZO Valentina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si orienta nello spazio circostante descrivendo, rappresentando, individuando relazioni tramite gli indicatori spaziali. Analizza e collega con semplici relazioni uno spazio conosciuto, scoprendone gli elementi caratterizzanti

Curricolo locale/Orientamento scolastico e professionale: Conosce e riconosce i segni e i simboli delle associazioni e delle istituzioni del proprio territorio, con particolare riferimento agli Enti locali riconosciuti dalla Costituzione italiana.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Orientamento: Collocare sé stesso e gli oggetti in uno spazio definito: sopra/sotto, alto/basso, su/giù, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, confine/regione, destra/sinistra.

Rappresentare se stessi e gli oggetti da prospettive diverse.

Il linguaggio della geo - graficità: Leggere e rappresentare graficamente percorsi e spazi vissuti attraverso un uso di una simbologia non convenzionale.

Regione e sistema territoriale: Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, propri e di altri elementi nello spazio vissuto. Descrivere la posizione di un oggetto ricorrendo alla lateralizzazione.

Esplorare l'aula e gli spazi comuni della scuola per conoscere ubicazioni, uso di arredi, attrezzature. Rappresentare graficamente lo spazio vissuto attraverso mappe e simboli.

Curricolo locale: Orientarsi nell'esperienza di vita quotidiana in base a punti di riferimento fissi e mobili.

Orientamento scolastico e professionale: Osservare e collocare la propria posizione nello spazio vissuto rispetto anche a quella degli oggetti e ai diversi punti di riferimento.

Competenza digitale: Utilizzare la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare ed eseguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Orientamento

I localizzatori spaziali: sopra/sotto, davanti/dietro, sinistra/destra... I punti di vista osservativi: di fronte/dietro, dall'alto/dal basso, di fianco. I reticoli.

I punti di riferimento.

Il linguaggio della geo-graficità

I percorsi.

Regione e sistema territoriale

Linea aperta e chiusa: confine, regione interna, regione esterna. Spazi e funzioni.

Elementi fissi e mobili. La lateralizzazione.

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale".

Primo CUR.

Prove di verifica di tipologie diverse.

Prove di verifica quadrimestrali.

Curricolo locale: Gli ambienti naturali di Crispiano.

Orientamento scolastico e professionale: L'ambiente vissuto: la scuola, la casa, il mio quartiere.

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione.

Metodologie e strategie

I contenuti saranno proposti con attività di tipo prevalentemente ludico tali da incuriosire e motivare gli alunni all'acquisizione dell'orientamento e della collocazione negli spazi e ambienti noti e vissuti, riconoscendo altresì la propria posizione nello spazio anche in relazione a persone e oggetti. L'attività didattica vedrà l'uso equilibrato di conversazioni guidate, ascolto e parlato, giochi e percorsi coerenti con i contenuti proposti, cooperative learning, al fine di coinvolgere tutti gli alunni e renderli protagonisti consapevoli del proprio processo di apprendimento, incoraggiandoli alla partecipazione e promuovendo lo sviluppo dell'autostima, del clima sereno e del dialogo positivo.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello Avanzato (LA):

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità.
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.
- Assunzione del ruolo di tutor. Livello intermedio L(B)
- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento. Livello Base (LC)
- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.
- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor".
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Seguire lezioni semplificate.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati e schede strutturate.

Strumenti

Si utilizzeranno strumenti didattici di diverso tipo: il libro di testo e libro digitale; materiale strutturato e non. Si farà uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals e della Dabliù per la fruizione di materiali multimediali presenti in rete. Il libro digitale, proiettato, sarà uno strumento per avviare le spiegazioni e la ricostruzione delle preconcoscenze, l'osservazione di immagini e mappe, per svolgere e/o correggere collettivamente le proposte operative; si farà anche uso delle sue risorse aggiuntive interne a disposizione dell'insegnante.

Valutazione

Tipologie di Prova

Orientarsi nello spazio circostante, attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) e le mappe di spazi noti. Rappresentare sé stesso e gli oggetti da prospettive diverse.

Descrivere spostamenti propri e altrui negli spazi vissuti e/o rappresentati.

Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.

Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi dell'uomo e individuare modalità di utilizzo dello spazio, esercitando la cittadinanza attiva.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarli in quadri di sintesi coerenti.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:
LA= 10. L'alunno si orienta nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali con padronanza e completa sicurezza; descrive verbalmente un percorso in modo chiaro, completo e accurato.
LA= 9. L'alunno si orienta nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali in modo corretto, sicuro e completo; descrive verbalmente un percorso in modo chiaro e completo.
LB= 8. L'alunno si orienta nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali in modo corretto e sicuro; descrive verbalmente un percorso in modo chiaro.
LB= 7. L'alunno si orienta nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali in modo abbastanza corretto; descrive verbalmente un percorso in modo corretto.
LC= 6. L'alunno si orienta nello spazio in maniera parziale; descrive verbalmente un percorso utilizzando in maniera essenziale gli indicatori spaziali.
LD= 5. L'alunno si orienta nello spazio con incertezza; descrive verbalmente un percorso effettuato solo con l'aiuto dell'insegnante

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Arte e Immagine (ins. NUZZO Valentina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sperimenta semplici tecniche, materiali e strumenti per realizzare prodotti grafici, plastica e pittorici

Osserva, esplora, descrive e legge immagini

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Riesce a ricercare e a procurarsi velocemente nuove informazioni e a impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Esprimersi e comunicare: Orientarsi nello spazio grafico. Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio grafico. Usare tecniche di campitura di superfici (punti/linee/tratteggiate...). Costruire semplici sequenze di immagini in ordine temporale. Manipolare materiali plastici a fini espressivi

Osservare e leggere le immagini: Cogliere gli elementi essenziali di un'immagine e intuirne il messaggio comunicativo. Leggere sequenze narrative per immagini.

Orientamento scolastico e professionale: Rappresentare sé stessi in modo realistico, simbolico e fantastico. Osservare, esplorare e illustrare la realtà che ci circonda. Rielaborare in modo personale le immagini con diverse tecniche, materiali e strumenti.

Curricolo locale: Osservare, esplorare e illustrare forme, colori e segni della realtà civica locale.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

I colori fondamentali e composti I vissuti e le emozioni

Gli oggetti nello spazio

Le tecniche di colorazione

Gli addobbi

Il ritmo e l'alternanza di elementi compositivi: forme, colori e segni

-Le festività di Halloween e Natale

"Pettolata in allegria"

Spettacolo di plesso "Dolci note di Natale".

-Autunno e Inverno

- Primo CUR

-Prove di verifiche di diversa tipologia

-Verifiche di fine quadrimestre

Orientamento scolastico e professionale

Il disegno del proprio corpo

Curricolo locale

-Lo stemma di Crispiano

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione

Competenza digitale: Accensione e spegnimento corretti del PC

Metodologie e strategie

Un contributo funzionale al tutto sarà dato dall'ascolto di storie per allenare gli alunni all'ascolto stesso e alla comprensione mirata; i bambini saranno stimolati alla verbalizzazione orale sia nel riferire quanto richiesto, sia nell'esposizione di fatti del proprio vissuto e di pensieri e considerazioni personali; tale esposizione orale sarà curata in modo graduale al fine di migliorarne i messaggi esposti e garantire un arricchimento lessicale continuo. La cornice essenziale perché tutta la "vita scolastica didattico-educativa" possa vivere sarà un clima sereno che, da sfondo, consentirà lo sviluppo di autostima laddove deficitaria, l'inclusione e non in ultimo uno spirito di solidarietà e collaborazione reciproca.

Gli alunni saranno stimolati all'uso corretto dei colori in campiture date o in disegni da loro stessi prodotti; sarà incentivato lo spirito d'osservazione che da elemento essenziale nell'arte grafica svilupperà l'attenzione e via via la capacità di rappresentazione di se stessi e di elementi della realtà circostante, seppur in modo

elementare. L'attività manipolativa rivestirà un ruolo fondamentale sia per sviluppare la motricità fine che per la produzione di lavoretti e biglietti augurali in occasione delle diverse festività o occasioni importanti.

L'apprendimento sarà facilitato dall'uso di libri di testo che fanno propria una visione unitaria del bambino e hanno come sfondo la finalità essenziale e condivisa, ossia quella di dar vita ad un sapere frutto di un lavoro euristico e personale.

Livello avanzato:

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione Livello Intermedio:
- Potenziare la fiducia e autostima in se stessi
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà;
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento. Livello basilare:
- Promuovere lo sviluppo di autostima personale
- Affiancare l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno "tutor";
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo
- Seguire lezioni semplificate e programmate a piccoli gruppi.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Semplificazione dei contenuti
- Reiterazione degli interventi didattici
- Esercizi guidati e schede strutturate

Strumenti

Libro di testo, materiale strutturato e di facile consumo; uso delle piattaforme autorizzate del nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals, uso della lavagna digitale Dabliù per proiezione di materiali multimediali presenti in rete.

Valutazione

Tipologia di prova

COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire rappresentazioni grafiche, manufatti, cartelloni, lavoretti, addobbi con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi, mostre, progetti Rappresentare semplici drammatizzazioni/spettacoli utilizzando linguaggi diversi

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli, selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spegnimento pc)

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA= 10. Esegue con particolare precisione e accuratezza grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo esauriente e creativo

LA= 9. Esegue con precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo completo

LB= 8. Esegue con una buona precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo corretto

LB= 7. Esegue con adeguata precisione grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo adatto

LC= 6. Esegue, se guidato, grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo essenziale

LD= 5. Non è in grado di eseguire grafismi e coloritura di spazi delimitati e ritagli di semplici sagome. Osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo non adeguato

Musica (ins. ROSELLI Vincenza)

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Ascoltare, analizzare, ricercare e classificare fenomeni acustici in base ai concetti di suono, rumore e silenzio.

Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi di un brano, traducendoli in parola, azione motoria e disegno.

Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti per eseguire ritmi e/o effetti sonori.

Eseguire collettivamente semplici ritmi e canti per imitazione.

Curricolo locale/Orientamento: Ascoltare e sperimentare le sonorità del corpo. Accostare suoni e rumori alle proprie elaborazioni espressive.

Competenza digitale: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Suono, rumore e silenzio.

Il ritmo sillabico nelle parole.

L'ascolto di eventi e di brani sonori.

La voce e il corpo come strumenti per produrre suoni e rumori.

L'esecuzione d'insieme di ritmi, con l'accompagnamento della sonorità degli oggetti e del corpo.

La musica e le emozioni.

Recitazione di poesie e filastrocche

Canti a scopi didattici (per imparare le vocali, le consonanti e il lessico inglese).

Il canto corale: prime regole.

Spettacolo "Dolci note di Natale"

Curricolo locale scolastico e professionale /Orientamento: Conoscere le sonorità del proprio corpo e degli oggetti. Conoscere i cinque sensi.

Competenza digitale: Accensione e spegnimento computer (procedure).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Metodologie e strumenti di ricerca delle informazioni (Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione).

Metodologie e strategie

Gli alunni saranno impegnati nell'ascolto, memorizzazione, esecuzione, animazione di canti a scopi didattici.

La metodologia farà leva sui due momenti essenziali: la fruizione e la produzione di eventi sonori. Si farà ricorso ad attività ludiche per la classificazione degli eventi sonori.

Strumenti

Si utilizzeranno libro di testo, schede strutturate e piattaforme autorizzate dal nostro Istituto per la fruizione di materiali multimediali presenti in rete.

Valutazione

Tipologie di prova

Riprodurre canti per animare l'evento di Natale.

Competenza digitale: Utilizzare i mezzi informatici e seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione e spegnimento del computer).

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli;selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA= 10. Esegue con precisione ritmi diversi e a canti corali, partecipando attivamente alle varie attività proposte.

LA= 9. Esegue correttamente ritmi e canti corali, partecipando con impegno ed interesse alle varie attività proposte.

LB= 8. Esegue ritmi e canti corali, partecipando in maniera più che adeguata alle varie attività proposte.

LB= 7. Esegue semplici ritmi e canti corali, partecipando in maniera discreta alle varie attività proposte.

LC= 6. Esegue guidati semplici ritmi e canti corali, partecipando in maniera essenziale alle varie attività proposte.

LD= 5. Non esegue ritmi e canti corali, partecipando in maniera non adeguata alle varie attività proposte.

Scienze Motorie (ins. NUZZO Valentina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali in situazioni diverse. Sperimenta il proprio corpo e il movimento come strategia comunicativa.

Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Si inizia a servire dell'esercizio fisico, di regole sulla sicurezza e di una corretta alimentazione come un atteggiamento di cura, prevenzione e benessere per la vita.

Curricolo locale/Orientamento scolastico e professionale: assume consapevolmente comportamenti solidali nei confronti degli altri e corretti in relazione all'alimentazione, alla salute e alla sicurezza.

Competenza digitale: L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Assume consapevolmente comportamenti solidali nei confronti degli altri e corretti in relazione all'alimentazione, alla salute e alla sicurezza.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo: Collocarsi e muoversi in posizioni diverse applicando le principali coordinate spaziali e temporali. Muoversi nello spazio seguendo un ritmo dato. Coordinare schemi motori combinati tra loro.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa - espressiva:

Sperimentare il proprio corpo e il movimento come strategia comunicativa e per rappresentare filastrocche e canzoncine.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play:

Comprendere le regole di un semplice gioco.

Partecipare al gioco collettivo rispettando le indicazioni e le regole. Interagire e cooperare con gli altri.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza:

Individuare comportamenti corretti per la sicurezza di sé stessi e degli altri.

Riconoscere alcuni principi essenziali relativi a una corretta condotta alimentare e fisica.

Curricolo locale: Giocare e interagire con i pari nel rispetto della tradizione locale.

Orientamento scolastico e professionale: Consolidare la padronanza degli schemi motori di base. Utilizzare i cinque sensi per l'esplorazione consapevole di sé, degli altri, dell'ambiente. Rappresentare con il corpo azioni, situazioni emotive reali e immaginarie.

Competenza digitale: Utilizzare la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Ascoltare ed eseguire semplici istruzioni.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Lo schema corporeo. Schemi motori di base.

Le relazioni spaziali e temporali. L'orientamento.

Il ritmo.

La coordinazione oculo-manuale

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva

La mimica.

La gestualità.

La drammatizzazione.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

I giochi.

Le regole.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Norme essenziali di sicurezza.

Principi sulla buona condotta alimentare e fisica.

“Pettolata in allegria”

Spettacolo di plesso “Dolci note di Natale”.

Primo CUR.

Prove di verifiche di diversa tipologia.

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale: Conoscere il proprio corpo e gli schemi motori di base.

Curricolo locale: Conoscere giochi della tradizione locale che favoriscono l'esplorazione consapevole di sé, degli altri, dell'ambiente.

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Istruzioni orali e scritte, loro comprensione ed esecuzione.

Metodologie e strategie

I contenuti saranno proposti con attività di tipo prevalentemente ludico tali da incuriosire e motivare gli alunni all'acquisizione delle abilità previste coerentemente con gli obiettivi programmati. L'attività didattica vedrà l'uso equilibrato di conversazioni guidate, ascolto e parlato, giochi e percorsi in palestra, incoraggiando gli alunni alla partecipazione e promuovendo lo sviluppo dell'autostima, del clima sereno e del dialogo positivo. Si condurranno pertanto i bambini alla conoscenza del proprio corpo, al coordinamento dei propri schemi motori, ad un uso espressivo del corpo stesso anche in raccordo con i contenuti affrontati nelle diverse discipline.

Metodologie e strategie che verranno messe in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza: Livello Avanzato (LA):

- Rinforzare la fiducia nelle proprie capacità.
- Potenziare lo scambio delle informazioni, il dialogo, le inclinazioni personali e lo spirito euristico.
- Lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile competizione.
- Assunzione del ruolo di tutor. Livello intermedio L(B)
- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità.
- Assegnare esercizi graduati a crescente livello di difficoltà.
- Impegnare l'alunno in situazioni pratiche per consolidare ed attivare le conoscenze e le abilità apprese.
- Controllare, con frequenti verifiche, lo stato di avanzamento del livello di apprendimento. Livello Base (LC)
- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.
- Far assistere l'alunno, nell'espletamento del suo lavoro personale in classe, da un compagno “tutor”.
- Coinvolgere l'alunno in lavori di gruppo.
- Affidare all'alunno compiti con crescente livello di responsabilità.
- Reiterazione degli interventi didattici.
- Esercizi guidati.

Strumenti

Le attività strutturate in palestra costituiranno lo strumento fondamentale per attuare quanto previsto con la programmazione didattico-educativa, si utilizzeranno gli attrezzi ginnici in dotazione della scuola per facilitare e mediare l'apprendimento motorio. Ogni lezione sarà avviata con un momento di dialogo, conversazione, esplicazione delle regole da rispettare e modalità di esecuzione delle istruzioni fornite.

Valutazione

Tipologie di prova

Conoscere lo schema corporeo. Collocarsi e muoversi nello spazio. Coordinare schemi motori combinati tra loro e no. Effettuare giochi di comunicazione non verbale. Rappresentare drammatizzazioni attraverso il movimento e l'uso espressivo del corpo. Esprimere le azioni attraverso la mimica e la gestualità. Partecipare ai giochi sia individuali che collettivi rispettando le regole e le indicazioni. Rispettare le regole per la sicurezza personale e degli altri.

Competenza digitale: Seguire le procedure corrette nell'uso dei software.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarli in quadri di sintesi coerenti.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo verticale per competenze. La valutazione degli apprendimenti seguirà i seguenti criteri:

LA= 10. Conosce con accurata precisione le parti del corpo, si muove con padronanza e sicurezza nello spazio e nel tempo eseguendo i percorsi proposti e utilizzando diversi schemi motori e posturali in modo sicuro e completo. Utilizza in modo personale e creativo il linguaggio corporeo e motorio e partecipa con entusiasmo e attivamente ai giochi proposti.

LA= 9. . Conosce con precisione le parti del corpo, si muove con sicurezza nello spazio e nel tempo eseguendo i percorsi proposti e utilizzando diversi schemi motori e posturali in modo completo. Utilizza in modo creativo il linguaggio corporeo e motorio e partecipa attivamente ai giochi proposti.

LB= 8. Conosce adeguatamente le parti del corpo, si muove con buona padronanza nello spazio e nel tempo eseguendo i percorsi proposti e utilizzando diversi schemi motori e posturali in modo adeguato. Utilizza in modo appropriato il linguaggio corporeo e motorio e partecipa adeguatamente ai giochi proposti.

LB= 7. Conosce le parti del corpo, si muove con padronanza nello spazio e nel tempo eseguendo i percorsi proposti e utilizzando diversi schemi motori e posturali in modo adeguato. Utilizza in modo appropriato il linguaggio corporeo e motorio e partecipa ai giochi proposti.

LC= 6. Conosce, in modo essenziale, le parti del corpo, si muove nello spazio e nel tempo eseguendo i percorsi proposti e utilizzando discretamente semplici schemi motori e posturali. Utilizza in modo soddisfacente il linguaggio corporeo e motorio e partecipa ai giochi proposti.

LD= 5. Guidato dall'insegnante, riconosce le parti fondamentali del corpo, si muove nello spazio e nel tempo eseguendo con qualche difficoltà i percorsi proposti e utilizzando semplici schemi motori e posturali in modo poco preciso. Utilizza in modo parziale il linguaggio corporeo e motorio e deve essere stimolato a partecipare correttamente ai giochi proposti.

SEZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA - CLASSI PRIME

TUTTE LE COMPETENZE

Insegnamento trasversale dell'educazione civica (coordinatrice ins. MICCOLI Elisabetta)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Conosce e riconosce i segni e i simboli delle associazioni e delle istituzioni del proprio territorio, con particolare riferimento agli Enti locali riconosciuti dalla Costituzione italiana.

Conosce principi, poteri e funzioni delle istituzioni che presiedono alla convivenza e alla vita democratica della comunità locale, alla quale sente di appartenere.

Assume consapevolmente comportamenti solidali nei confronti degli altri e corretti in relazione all'alimentazione, alla salute e alla sicurezza.

Agisce in funzione del benessere della persona e degli ecosistemi, attuando pratiche sostenibili: produce e consuma secondo i principi delle 4 R (riduci, riusa, ricicla, recupera); rispetta i beni pubblici e privati; tutela il patrimonio culturale, materiale e immateriale.

Progetta e realizza semplici testi e immagini con l'uso responsabile e corretto delle tecnologie digitali e del Web.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

1. Competenza alfabetica funzionale

Italiano

Riconoscere gli aspetti dell'organizzazione sociale.

Attivare modalità relazionali positive e di collaborazione con i compagni e gli adulti.

Rispettare le regole della comunità in cui vive.

2. Competenza multilinguistica

Lingua inglese

Interagire in scambi linguistici per comunicare esperienze di vita quotidiana.

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Matematica

Ricerca e analizzare i dati relativi all'ambiente, al territorio, alla salute e operare le opportune contestualizzazioni nella realtà.

Scienze

Assumere comportamenti di rispetto e tutela del territorio e dell'ambiente scuola.

Sviluppare e assumere atteggiamenti e comportamenti alimentari corretti, con particolare riferimento alla prima colazione, alla merenda e alla mensa.

Tecnologia

Utilizzare il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

6. Competenza in materia di cittadinanza

Insegnamento della Religione Cattolica oppure Attività alternativa all'Ins. della Religione Cattolica

Comprendere che il pieno sviluppo delle potenzialità di ciascuno si realizza nelle organizzazioni e associazioni.

Acquisire e consolidare valori civici di azione e di intervento a sostegno delle associazioni locali.

Promuovere la cittadinanza attiva, la responsabilità, la collaborazione e il benessere a partire dal proprio tessuto sociale.

Storia e Geografia

Riconoscere la centralità della famiglia nella rete delle relazioni umane.

Rispettare i bisogni e le ragioni degli altri.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Arte e Immagine

Riconoscere la centralità della famiglia nella rete delle relazioni umane, rispettare i bisogni e le ragioni degli altri.

Eeguire manufatti con tecniche diverse e utilizzando linguaggi diversi.

Musica

Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale locale.

Ascoltare suoni naturali e artificiali e distinguerne la valenza.

Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e esecuzioni corali.

Scienze Motorie

Riflettere sulle norme e acquisire comportamenti e stili di vita che consentono la salvaguardia, la sicurezza, il mantenimento in salute, il benessere.

4. Competenza digitale

Tutte le discipline

Si rinvia a quanto specificamente indicato nella Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Tutte le discipline

Individuare i propri punti di forza e di debolezza, le proprie reazioni emotive, le modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.

Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui.

Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione.
Pianificare compiti da svolgere e impegni, organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.

7. Competenza imprenditoriale

Tutte le discipline

Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzare e scriverle.

Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.

Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, a modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Tematica di riferimento	Disciplina	Monte ore minimo	Conoscenze
Legalità e Costituzione Ambiente e salute Cittadinanza digitale	Italiano	3	La Costituzione italiana: la famiglia.
	Lingua inglese	1	La bandiera come simbolo di unità nazionale: confronto tra quella inglese e quella italiana.
	Matematica	3	Diritto alla salute e al benessere della persona: calcoli e semplici grafici relativi a situazioni ed esperienze personali concrete.
	Scienze	2	Diritto alla salute e al benessere della persona.
	Tecnologia	1	Elementi di coding.
	Ins. della Religione Cattolica oppure Attività alternativa all'Ins. della Religione Cattolica	1	Caritas locale.
	Storia	1	Le istituzioni: la famiglia analogia tra passato e presente.
	Geografia	1	La Costituzione italiana: la casa spazio della famiglia.
	Arte e Immagine	1	Conoscenza del benessere della nostra salute all'interno della propria famiglia: rappresentazioni grafiche.
	Musica	1	Il patrimonio culturale: i suoni dell'ambiente naturale.
	Scienze Motorie	1	Conoscere le regole: camminare in sicurezza a scuola.
		16	

Metodologie e strategie

Si fa riferimento alle metodologie e alle strategie indicati nelle progettazioni disciplinari sopra riportate.

Strumenti

Si fa riferimento agli strumenti indicati nelle progettazioni disciplinari sopra riportate.

Valutazione

Livello: Avanzato (A) – Voto: 10 – Giudizio: Ottimo

CONOSCENZE: L'alunno conosce i temi proposti **in modo completo e organizzato**. In piena autonomia sa recuperare le conoscenze e utilizzarle **efficacemente anche in contesti nuovi**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto **in autonomia** le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati. Generalizza le abilità a contesti nuovi. Porta contributi **personali e originali, adattando le procedure al variare delle situazioni**.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno adotta **sempre**, dentro e fuori di scuola, nonché negli ambienti digitali e sul Web, comportamenti e atteggiamenti **coerenti con l'educazione civica. Si assume responsabilità verso il lavoro, le altre persone, la comunità ed esercita influenza positiva sul gruppo**.

Livello: Avanzato (A) – Voto: 9 – Giudizio: Distinto

CONOSCENZE: L'alunno conosce i temi proposti **in modo esauriente e organizzato**. Sa recuperare **autonomamente** le conoscenze e utilizzarle **nel lavoro**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto **in autonomia** le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati e sa collegare le conoscenze apprese alle esperienze vissute **con buona pertinenza e completezza e apportando contributi personali e originali**.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno adotta **regolarmente**, dentro e fuori di scuola, nonché negli ambienti digitali e sul Web, comportamenti e atteggiamenti **coerenti con l'educazione civica**.

Si assume le **responsabilità** nel lavoro e verso il gruppo.

Livello: Intermedio (B) – Voto: 8 – Giudizio: Buono

CONOSCENZE: L'alunno conosce i temi proposti **in modo consolidato e organizzato**. Sa recuperare le conoscenze e utilizzarle **nel lavoro**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto **in autonomia** le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati e sa collegare le conoscenze alle esperienze vissute **con buona pertinenza**.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno adotta **solitamente**, dentro e fuori di scuola, nonché negli ambienti digitali e sul Web, comportamenti e atteggiamenti **coerenti con l'educazione civica**.

Nel lavoro e verso il gruppo **assume con scrupolo le responsabilità che gli vengono affidate**.

Livello: Intermedio (B) – Voto: 7 – Giudizio: Discreto

CONOSCENZE: L'alunno conosce i temi proposti **in modo sufficientemente consolidato**. Sa recuperare le conoscenze **con l'aiuto di mappe e di schemi forniti dall'insegnante**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto **in autonomia** le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati nei contesti **più noti e vicini all'esperienza diretta. Con il supporto dell'insegnante, collega le esperienze ai testi studiati e ad altri contesti**.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno **generalmente** adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica **in autonomia**.

Assume le responsabilità che gli vengono affidate, che onora con la supervisione degli adulti o il contributo dei compagni.

Livello: Base (C) – Voto: 6 – Giudizio: Sufficiente

CONOSCENZE: L'alunno conosce i temi proposti **in modo essenziale**. Recupera le conoscenze **con il supporto dell'insegnante**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati **nei casi più semplici** e vicini all'esperienza diretta.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno **generalmente** adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica.

Porta a termine le responsabilità che gli vengono affidate, che onora **con la supervisione degli adulti**.

Livello: In via di prima acquisizione (D) – Voto: 5 – Giudizio: Non sufficiente

CONOSCENZE: Le conoscenze dell'alunno sui temi proposti sono **frammentarie e non consolidate**, recuperabili con l'aiuto e il **costante stimolo dell'insegnante**.

ABILITÀ: L'alunno mette in atto le abilità – anche digitali – connesse ai temi trattati **solo nell'esperienza diretta, con il supporto e lo stimolo dell'insegnante e dei compagni**.

ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI: L'alunno **non sempre** adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica. **Necessita del costante stimolo degli adulti per acquisire consapevolezza della distanza tra i propri atteggiamenti e comportamenti e quelli civicamente auspicati**.

TUTTE LE COMPETENZE



Attività previste per favorire la transizione ecologica e culturale (coordinatrice ins. MICCOLI Elisabetta)



Titolo dell'attività

Generazione d'aMare

Pilastri del piano di rigenerazione collegabili all'attività

La rigenerazione dei saperi

La rigenerazione dei comportamenti



Obiettivi sociali

Recuperare la socialità

Superare il pensiero antropocentrico

Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia



Obiettivi ambientali

Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi

Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile tra le persone e la CASA COMUNE

Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico



Obiettivi economici

Acquisire competenze green

Acquisire la consapevolezza che gli sconvolgimenti climatici sono anche un problema economico

Risultati attesi

Realizzazione di un ebook divulgativo sul Goal 14 dell'Agenda 2030.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030



Obiettivo 14: Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.

Eventuale collegamento dell'attività con la progettualità della scuola

Obiettivi formativi del PTOF

Priorità e Traguardi del RAV/PdM

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Destinatari

Tutte le classi.