



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 SECONDO MODULO: *Un mare da rispettare* (1° febbraio 2024 – 7 giugno 2024)

Alla base del titolo della progettazione "*Un mare da rispettare*" 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 **Secondo Modulo**, che nell'anno scolastico **2023/2024** si svolge nel periodo compreso tra il **1° febbraio 2024** e il **7 giugno 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 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*;
- la *Competenza imprenditoriale*.

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>
<p>Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<p>Progettare Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.</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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Elaborazione	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Svolge il compito solo in parte e in modo approssimativo. <input type="checkbox"/> Rielabora solo le informazioni essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ha bisogno di essere guidato nel lavoro da svolgere.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare le informazioni. ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Organizzazione del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ha bisogno di aiuto per lo svolgimento del compito.
▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborare un personale metodo di lavoro. 	Revisione del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona con attenzione il lavoro svolto, migliorandolo e curando la qualità e la quantità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto, curando la quantità delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto e ha riportato solo le informazioni essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto solo seguendo le indicazioni dell'insegnante.
▪ Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collaborare, partecipare e gestire i conflitti. 	Interazione	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> <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

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Italiano (ins. ROSELLI Vincenza)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Ascolto e parlato

L'alunno si avvia a padroneggiare gli strumenti comunicativi e partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti.

Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Letture

Legge e comprende semplici e brevi testi e frasi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali.

Scrittura

Scrive 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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

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 classe.

Ascoltare testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Raccontare oralmente, anche con l'ausilio di immagini, una storia personale o fantastica, rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

Letture

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

Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.

Leggere frasi e semplici testi, cogliendone il senso globale e le informazioni principali.

Scrittura

Scrivere sotto dettatura

Scrivere autonomamente parole, semplici frasi 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 esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Prestare attenzione alla grafia delle parole in semplici frasi

Orientamento scolastico e professionale

- Riconoscere e verbalizzare i propri interessi e desideri
- Comunicare i propri bisogni
- Comunicare paure, sogni, incubi
- Raccontare di sé e dei propri vissuti
- Riconoscere ed esprimere le emozioni provate nelle diverse situazioni
- Esprimere il proprio pensiero rispetto ad un fatto vissuto
- Ascoltare, prendere parte ai racconti degli altri

Curricolo locale

Conoscere e riconoscere le tradizioni locali

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

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

Competenza imprenditoriale: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

- La conversazione e le sue regole
- Il racconto di vissuti e narrazioni ascoltate
- La successione logico-temporale
- Il carattere stampato maiuscolo - minuscolo
- 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
- Suoni affini
- Digrammi e trigrammi
- Divisione in sillabe
- La frase
- Didascalie e sequenze temporali
- Avvio al corsivo
- Completamento di schede strutturate
- Arricchimento lessicale
- Carnevale- Pasqua- Festa del papà e della mamma: filastrocche e poesie
- Primavera -Estate
- Giornata mondiale degli oceani
- Secondo CUR
- 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?
- Cosa mi piacerebbe fare?

Curricolo locale

-Storie e leggende 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

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica.

Metodologie e strategie

Durante questo secondo periodo si continuerà a lavorare secondo le metodologie indicate nel primo modulo..

Il metodo utilizzato per l'apprendimento della letto-scrittura sarà sempre, ovviamente, quello fonico-sillabico. 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 tiene viva l'attenzione e la partecipazione degli alunni. Verrà costantemente proposto l'ascolto di storie per allenare gli alunni alla comprensione orale; i bambini saranno stimolati alla verbalizzazione orale di fatti del proprio vissuto e di pensieri e considerazioni personali anche in funzione di un arricchimento lessicale continuo. Non mancheranno lavori di gruppo, attività in cooperative learning e di tutoraggio. Sarà favorito un clima sereno che consentirà lo sviluppo di autostima, laddove deficitaria, l'inclusione e non in ultimo uno spirito di solidarietà e collaborazione reciproca.

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,, 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

Ascoltare testi di tipo narrativo o di semplice informazione , raccontati o letti dall'insegnante, riferendo l'argomento o le informazioni principali

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

Leggere semplici testi ricavando informazioni principali

Leggere, memorizzare e recitare filastrocche e poesie

Scrivere parole, frasi anche su modelli dati

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

Competenza imprenditoriale: Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti

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. Necessità 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 COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Lingua inglese (ins. ROSELLI Vincenza)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno è motivato all'apprendimento.

L'alunno sviluppa una consapevolezza plurilingue e una sensibilità interculturale.

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: 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.

Competenza imprenditoriale: l'alunno trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

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. Saper comunicare la propria età e saperla chiedere agli altri.

Competenza digitale: Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Lessico e strutture comunicative relative a: oggetti scolastici, numeri e animali della fattoria.
Istruzioni e frasi di uso quotidiano. Formule di saluto, presentazione, congedo.
Messaggi augurali. Semplici frasi.
Produzioni grafiche. Scrittura per trasposizione e riconoscimento di semplici parole
Le principali festività tradizionali della cultura dei paesi anglofoni: Father's Day, Mother's Day, Easter.
Secondo 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: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

Metodologie e strategie

L'approccio all'apprendimento della lingua inglese sarà motivante per gli alunni; le attività, attraverso l'impiego di brevi canti, filastrocche, flashcards, file audio e video, role play, chain conversation, supporti multimediali (monitor), saranno prevalentemente di tipo ludico. Saranno messe in atto strategie inclusive come il cooperative learning, la didattica inclusiva e peer education per favorire l'autostima, la consapevolezza, il clima sereno e per promuovere le competenze disciplinari e relazionali nonché l'integrazione all'interno del 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, flashcards. Si farà uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals.

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: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandosi secondo il tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito ed eseguirle secondo un criterio di logica e priorità.

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 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
COMPETENZA IMPRENDITORIALE
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.

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

Denomina e classifica figure in base alle principali caratteristiche geometriche.

Ricerca dati e li rappresenta.

Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.

Riesce a risolvere facili problemi rappresentando e descrivendo il procedimento.

Conosce e utilizza semplici linguaggi logici e procedure informatiche.

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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Numeri

Associare quantità al numero.

Leggere, scrivere, confrontare e ordinare numeri naturali entro il 20, comporre e scomporre.

Contare oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo.

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

Confrontare quantità utilizzando i simboli $<$ $>$ $=$

Eseguire mentalmente e per iscritto semplici addizioni e sottrazioni, usando materiale strutturato e no.

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

Spazio e figure

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

Eseguire un semplice percorso e dare istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.

Effettuare misurazioni con unità di misura arbitrarie e non.

Riconoscere, denominare e disegnare le principali linee e figure geometriche piane.

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

Riconoscere la regolarità in una sequenza di figure.

Distinguere eventi certi, possibili e impossibili in situazioni concrete.

Leggere i dati riportati in semplici tabelle.

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.

Valutare approssimativamente misure varie, utilizzando unità e strumenti di misurazione non convenzionali

Orientamento scolastico e professionale: Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche. Adottare comportamenti corretti e/o preventivi

Curricolo locale: Problematicizzare le esperienze vissute. Risolvere prime situazioni problematiche relative al vissuto quotidiano. Avviare alla conoscenza delle misure arbitrarie (stime e prime misurazioni).

Competenza digitale: Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Numeri

I numeri entro il 20.

Il valore posizionale delle cifre: unità e decine.

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 e del 20".

L'aspetto cardinale e ordinale dei numeri.

Le relazioni di maggioranza, minoranza e uguaglianza.

Le addizioni e le sottrazioni.

L'1 e lo 0 nell'addizione.

Spazio e figure

I concetti topologici e le relazioni spaziali.

I percorsi e reticoli.

Le forme.

Sistemi di misurazione con unità arbitrarie e non.

Relazioni, dati e previsioni

La classificazione.

L'insieme unione.

l'insieme complementare

Somiglianze e differenze tra immagini e quantità numeriche.

Certo, possibile, impossibile

La misurazione di lunghezze, pesi e capacità

L'euro

Tabelle e grafici.

Le indagini.

Situazioni problematiche concrete: il testo, la struttura e il procedimento risolutivo.

La primavera.

Carnevale-Pasqua- Festa della mamma e del papà.

La festa della donna

Giornata mondiale degli oceani

Secondo CUR.

Prove di verifiche di diversa tipologia (anche di tipo Invalsi).

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale: Calcoli e dati statistici relativi a situazioni ed esperienze personali concrete, legate al proprio territorio.

Curricolo locale: Calcoli e dati statistici relativi a situazioni ed esperienze personali concrete, legate al proprio territorio.

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

Metodologie e strategie

Anche in questo modulo si proseguirà rispettando le tappe relative alle fasi attiva-icone-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 madrelingua. 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-problema 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 avvieranno esperienze di cooperative learning e di 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, dando ampio spazio all'osservazione, costruzione e rappresentazione delle principali figure geometriche piane.

La modalità laboratoriale sarà una costante, come il metodo "tessitore": si partirà dall'attivazione delle preconcoscenze 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; l'abaco. Si farà uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals. La Dabliu sarà impiegata per proiezione del libro in uso, 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.

Eseguire calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.

Competenza digitale: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità.

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

LA= 10. Conosce ed usa prontamente e con sicurezza il numero per contare, ordinare, confrontare. Esegue rapidamente e con sicurezza semplici calcoli. Riconosce, rappresenta graficamente e risolve semplici problemi con completa autonomia. Classifica, mette in relazione, raccoglie dati e li rappresenta graficamente in contesti semplici e non, con sicurezza e correttamente.

LA= 9. Conosce ed usa sempre correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Esegue con facilità e correttezza semplici calcoli. Riconosce, rappresenta graficamente e risolve semplici problemi con sicurezza. Classifica, mette in relazione, raccoglie dati e li rappresenta graficamente in contesti semplici e non, correttamente.

LB= 8. Conosce ed usa abbastanza correttamente il numero per contare, ordinare, confrontare. Esegue correttamente semplici calcoli. Riconosce, rappresenta graficamente e risolve semplici problemi con sicurezza. Classifica, mette in relazione, raccoglie dati e li rappresenta graficamente in contesti semplici correttamente.

LB= 7. Conosce ed usa in maniera adeguata il numero per contare, ordinare, confrontare. Esegue semplici calcoli con discreta correttezza. Riconosce, rappresenta graficamente e risolve semplici problemi abbastanza correttamente. Classifica, mette in relazione, raccoglie dati e li rappresenta graficamente in contesti semplici in modo adeguato.

LC= 6. Se guidato riconosce il numero, ma non sempre lo associa correttamente. Ha difficoltà nell'ordinare e confrontare. Esegue semplici calcoli con qualche imprecisione. Riconosce, rappresenta graficamente e risolve semplici problemi con qualche incertezza. Classifica, mette in relazione, raccoglie dati e li rappresenta graficamente in contesti semplici con molte imprecisioni.

LD= 5. Conosce i numeri in modo confuso e non li associa alla quantità. Anche se guidato è insicuro nei calcoli. Non è autonomo nel rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi. Non è autonomo nell'effettuare classificazioni, ha difficoltà a stabilire relazioni e a rappresentare graficamente dei dati.

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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

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

Riconoscere materiali diversi di cui sono fatti gli oggetti.

Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà e funzione.

Ricostruire il ciclo delle stagioni.

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

Distinguere gli animali dai vegetali.

Riconoscere le parti principali di una pianta.

Osservare e descrivere animali comuni.

Operare prime classificazioni di animali in base al movimento e comportamento alimentare.

Orientamento scolastico e professionale: Ricercare e analizzare i dati relativi all'ambiente, al territorio, alla salute e operare le opportune contestualizzazioni nella realtà.

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

Competenza digitale: Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Osservazione sul campo.

I cinque sensi.

Oggetti e materiali.

I viventi e non viventi.

Animali e vegetali.

Classificazione degli animali in base all'alimentazione e al movimento.

Le parti della pianta.

Come bevono le piante

L'adattamento all'ambiente secondo i mutamenti stagionali.

Interrogazioni orali.

Prove di verifiche di diversa tipologia (anche di tipo Invalsi).

La primavera.

Carnevale-Pasqua- Festa della mamma e del papà.

La festa della donna

Giornata mondiale degli oceani.

Secondo CUR.

Verifiche di fine quadrimestre.

Orientamento scolastico e professionale/Curricolo locale: Prodotti agricoli del nostro territorio: uva, olive, pomodoro giallorosso di Crispiano (presidio Slow Food)...
Conoscere gli organi di senso.

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

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 di immagini, fotografie, utilizzando anche 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, basato sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata nonché il dialogo, 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 (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

Gli strumenti che maggiormente saranno 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

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

Spiegare utilizzando un linguaggio specifico i risultati delle attività svolte in classe anche con l'uso di disegni e schemi.

Competenza digitale: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità.

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

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. Procedo 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 il 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

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale

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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving

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: Avviare alla conoscenza delle misure arbitrarie (stime e prime misurazioni). Osservare e ragionare sulla funzione degli oggetti utilizzati nell'ambiente vissuto.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Contare oggetti e confrontare raggruppamenti di oggetti. Osservare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze. Problematizzare le esperienze vissute.

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

Competenza imprenditoriale: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienze

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

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

Elementi naturali ed elementi antropici

Attribuzione di funzione ad oggetti

Individuazione di somiglianze e differenze tra oggetti e materiali.

Carnevale- Pasqua - Festa del papà e della mamma

La festa della donna

Giornata mondiale degli oceani

Primavera - Estate

Biglietti augurali

Prove di verifica secondo varie tipologie

Verifiche di fine quadrimestre

Secondo 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

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica

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. E' 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.

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

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. Materiale di vario genere.

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

Competenza imprenditoriale: Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti
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

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

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 i cristiani ed ebrei. Riconosce il significato cristiano della Pasqua. Si interroga sul valore di tali festività nell'esperienza familiare e sociale.

Competenza digitale

L'alunno utilizza 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.

È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

L'alunno in grado di ricercare e procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Competenza imprenditoriale

L'alunno assume compiti e iniziative. Realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; Adotta strategie di problem solving.

Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto; valuta alternative, prende decisioni.

Porta a termine compiti e iniziative.

Pianifica e organizza il proprio lavoro.

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 saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali.

Il linguaggio religioso: riconoscere i segni cristiani in particolare della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni, nella pietà e nella tradizione popolare.

I valori etici e 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.

Sapere identificare che cosa piace e non piace.

Curricolo locale: riconoscere le tradizioni locali e viverle consapevolmente

Competenza digitale: sotto la supervisione dell'insegnante: collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, programmi. Utilizzare la rete per scopi di informazioni, comunicazioni, ricerca e svago.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: ascoltare e seguire semplici istruzioni. Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenza)/attività

Dio e l'uomo: conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto come tale testimoniato dai cristiani.

La Bibbia e le fonti: Gesù, il Messia e i Vangeli dell'infanzia. Le parabole e i miracoli nei Vangeli.

Il linguaggio religioso: riti, gesti, simboli delle feste religiose. Significato di gesti e segni liturgici 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, leggende e immagini dei Santi.

Competenza digitale: procedura per la produzione di disegni, video. Elementi di coding.

Procedure di utilizzo protetto della rete per fare ricerche.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

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 agli argomenti trattati. Giochi on-line.

Metodologie e strategie

Le strategie didattiche che verranno poste in atto saranno fondate sull'osservazione della realtà in un rapporto di complementarietà con il linguaggio verbale e musicale per guidare i bambini "alla scoperta" del creato come dono di Dio e alla comprensione cristiana della festa della Pasqua.

Conversazioni su vissuti personali, verbalizzazione, utilizzo del libro di testo, schede strutturate, rappresentazioni grafiche, visioni di brevi filmati.

Strumenti

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: libri di testo in adozione.

Testi 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.

Eeguire attività manuali.

Ricostruire le storie attraverso sequenze di immagini.

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: pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, distribuirle nel tempo secondo la logica e priorità. Progettare attività, lavori, valutando la fattibilità in ordine alle risorse disponibili e al tempo. Prendere decisioni singolarmente in gruppo in ordine ad azioni da interpretare, modalità di svolgimento di compiti ecc.

Date diverse possibilità di azioni, valutare i pro e i contro di ognuna, i rischi e le opportunità.

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 della Pasqua.

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

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

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

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

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

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
Le stagioni
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 significativi del passato e del presente.
Ricostruisce una storia ascoltata.

Orientamento scolastico e professionale /Curricolo locale: 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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

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: Riconoscere fatti ed esperienze del passato utilizzando fonti diverse. Collocare nel tempo sé stesso, i fatti, gli eventi e le esperienze vissute.

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

Competenza digitale: Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Uso delle fonti:

Vari tipi di fonti: scritte, orali, iconografiche, reperti.

Le categorie temporali: prima/adesso/ora.

Il concetto di periodo e i mutamenti.

Le trasformazioni e permanenze.

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. Gli strumenti per la misurazione del tempo (calendario).

Strumenti concettuali:

Le analogie tra passato e presente.

Produzione scritta e orale:

Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute.

La primavera.

Festa del papà/mamma.

Secondo 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: Storia dell'autonomia, origine ed evoluzione del Comune di Crispiano, usi e costumi all'inizio del secolo, stemma e gonfalone, localizzazione geografica, i servizi pubblici a Crispiano.

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

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 e di cooperative learning 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 con 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: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità.

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.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche, realizzare semplici schizzi e progettare percorsi.

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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

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 sé stessi e gli oggetti da prospettive diverse.

Il linguaggio della geo-graficità

Rilevare elementi fisici e antropici attraverso l'uso di mappe e segni di convenzione.

Leggere e rappresentare graficamente percorsi e spazi vissuti attraverso un uso di una simbologia non convenzionale.

Paesaggio

Rilevare elementi fisici e antropici attraverso l'uso di mappe e segni di convenzione.

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 il PC, periferiche e programmi applicativi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

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.

Paesaggio

I vari tipi di paesaggio: il mare, la campagna, la montagna e la città.

Le strade del mio paese/quartiere.

Gli spazi della mia scuola.

Regione e sistema territoriale

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

Spazi e funzioni.

Elementi fissi e mobili.

La lateralizzazione.

La primavera.

Festa del papà/mamma.

Secondo 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: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

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 Dabliu 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.

Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula...) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.

Leggere piante e mappe relative a spazi noti.

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: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità.

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 COMPETENZA IMPRENDITORIALE

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 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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio grafico

Costruire semplici sequenze di immagini in ordine temporale

Orientarsi nello spazio grafico

Usare tecniche di campitura di superfici (punti/linee /tratteggio)

Manipolare materiali plastici a fini espressivi

Orientamento scolastico e professionale

Rappresentare se stessi in modo realistico, simbolico e fantastico

Osservare, esplorare e illustrare la realtà che ci circonda

Curricolo locale

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

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

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

Competenza imprenditoriale: Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienze

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 immagini

-I simboli

-La figura umana

-Le sequenze narrative

-Carnevale- Pasqua-Festa del papà e della mamma

-Primavera- Estate

- Secondo 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

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica

Metodologie e strategie

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 migliorarne i messaggi esposti e garantire un arricchimento lessicale continuo. La cornice essenziale perché tutta la "vita scolastica didattica-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 l'adozione del Metodo Tessitore; quest'ultimo spinge verso l'unitarietà del sapere. E' 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 e, 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 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

Osservare, leggere, esprimere i primi giudizi personali su immagini

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

Competenza imprenditoriale: Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti

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)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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.

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

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.

Competenza imprenditoriale: Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

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: Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Il ritmo 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.

Esperienze guidate di body percussion.

La musica e le emozioni.

Recitazione di poesie e filastrocche: primavera, estate, Carnevale, Pasqua, la festa della mamma e del papà.

La lettura scorrevole ed avvio all'espressività

Canti a scopi didattici e non.

Il canto corale: le principali regole di comportamento.

Visione di video presenti in rete.

Secondo CUR.

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

Competenza digitale: Elementi di coding.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

Metodologie e strategie

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. Il gioco e l'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio) saranno sempre presenti. Si realizzeranno attività ritmiche, con l'accompagnamento della "body percussion" o di altri "oggetti sonori", e l'animazione di poesie/filastrocche/musiche/canti, attraverso semplici movimenti corporei.. Gli alunni saranno impegnati nell'ascolto, memorizzazione, esecuzione, animazione di canti a scopi didattici e non.

Strumenti

Libro di testo e libro digitale, schede strutturate, piccoli "oggetti sonori". Saranno utilizzate le piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace per Education Fundamentals e della Dablu per la fruizione di materiali multimediali presenti in rete.

Valutazione

Tipologie di prova

Riprodurre per imitazione sequenze ritmiche e melodiche, accompagnate da semplici movimenti corporei, piccoli strumenti o da suoni prodotti con il corpo per animare feste, mostre e ricorrenze.

Competenza digitale: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandosi secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuire nel tempo secondo logica e priorità.

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: L'alunno è in grado di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Competenza imprenditoriale: L'alunno assume compiti e iniziative.

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.

Cogliere la differenza tra movimento e staticità e saper gestire il proprio equilibrio.

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 il PC, periferiche e programmi applicativi.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Competenza imprenditoriale: Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

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.

La primavera.

Festa del papà/mamma.

Secondo 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: Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale: Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

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. 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: Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare: Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e tempo a disposizione.

Competenza imprenditoriale: Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità

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 e Scienze

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

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

Partecipare alla discussione rispettando il proprio turno.

Rispettare i bisogni e le ragioni degli altri.

Discriminare se un atteggiamento/comportamento proprio/altrui è corretto o meno.

Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.

Attivare comportamenti di rispetto degli arredi scolastici, del materiale e degli spazi comuni.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Arte e Immagine

Riconoscere la centralità del contesto-classe nella rete delle relazioni umane, rispettare i bisogni e le ragioni degli altri.

Eseguire 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	4	La Costituzione italiana: la classe.
	Lingua inglese	1	Giocattoli e giochi: il rispetto delle regole.
	Matematica	3	Rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura: calcoli e semplici grafici relativi a situazioni ed esperienze personali concrete.
	Scienze	1	Rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura.
	Tecnologia	1	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.
	Ins. della Religione Cattolica oppure Attività alternativa all'Ins. della Religione Cattolica	1	"Unitalsi" locale.
	Storia	1	Le istituzioni: le regole di convivenza civile in spazi/ambienti vissuti.
	Geografia	1	La Costituzione italiana: l'aula.
	Arte e Immagine	2	Le regole della classe (rappresentazione grafica).
	Musica	1	Il patrimonio culturale: i suoni della città.
Scienze Motorie	1	Conoscere le regole: muoversi e fare attività fisica in sicurezza.	
		17	

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**.



**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.