



**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](mailto:taic83400g@istruzione.it) – Pec: [taic83400g@pec.istruzione.it](mailto:taic83400g@pec.istruzione.it)  
sito web: [www.severi.edu.it](http://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*.

| <b>Quadro di riferimento europeo</b><br><b>Competenze europee</b>  | <b>Quadro di riferimento italiano</b><br><b>Competenze di cittadinanza</b>  |
|--|---|
| <p><b>Competenza alfabetica funzionale</b><br/>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.<br/>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><b>Comunicare</b><br/>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><b>Competenza multilinguistica</b><br/>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><b>Comunicare nella lingua straniera</b><br/>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><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b><br/>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><b>Risolvere problemi</b><br/>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><b>Competenza in materia di cittadinanza</b><br/>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><b>Collaborare e partecipare</b><br/>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><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b><br/>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><b>Individuare collegamenti e relazioni</b><br/>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><b>Competenza digitale</b><br/>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><b>Risolvere problemi</b><br/>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>   |

| <b>Quadro di riferimento europeo</b><br><b>Competenze europee</b>  | <b>Quadro di riferimento italiano</b><br><b>Competenze di cittadinanza</b>   |
|--|--|
| <p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b><br/>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><b>Imparare ad imparare</b><br/>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><b>Competenza imprenditoriale</b><br/>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><b>Progettare</b><br/>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><b>Agire in modo autonomo e responsabile</b><br/>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:

| <b>Competenza</b>  | <b>Dimensione</b>         |
|--|---------------------------|
| <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)  |
|---|--|----------------------------------|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organizzare le informazioni.</li> <li>▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.</li> </ul> | <b>Elaborazione</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo pertinente e completo.</li> <li><input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico e personale con la presenza di evidenti elementi di originalità.</li> <li><input type="checkbox"/> È capace di fare inferenze.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Svolge il compito con impegno, in modo completo.</li> <li><input type="checkbox"/> Rielabora le informazioni in modo organico.</li> <li><input type="checkbox"/> Ricava in formazioni implicite quando sono facilmente individuabili.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Svolge il compito solo in parte e in modo approssimativo.</li> <li><input type="checkbox"/> Rielabora solo le informazioni essenziali.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ha bisogno di essere guidato nel lavoro da svolgere.</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organizzare le informazioni.</li> <li>▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.</li> </ul> | <b>Organizzazione del lavoro</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><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.</li> <li><input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><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.</li> <li><input type="checkbox"/> Porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti.</li> </ul>             | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Segue semplici criteri per organizzare lo svolgimento del compito e gli vengono indicati da altri gli strumenti necessari.</li> <li><input type="checkbox"/> Nei tempi stabiliti porta a termine un lavoro essenziale.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Ha bisogno di aiuto per lo svolgimento del compito.</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaborare un personale metodo di lavoro.</li> </ul>   | <b>Revisione del lavoro</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Revisiona con attenzione il lavoro svolto, migliorandolo e curando la qualità e la quantità delle informazioni.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto, curando la quantità delle informazioni.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto e ha riportato solo le informazioni essenziali.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Revisiona il lavoro svolto solo seguendo le indicazioni dell'insegnante.</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Collaborare, partecipare e gestire i conflitti.</li> </ul>                                  | <b>Interazione</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo, propositivo e rispetta le idee degli altri.</li> <li><input type="checkbox"/> Assume il ruolo di tutor nei confronti dei compagni che ne hanno bisogno.</li> <li><input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione e alla cooperazione.</li> <li><input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere conflitti.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è collaborativo e rispetta le idee degli altri.</li> <li><input type="checkbox"/> È disponibile alla relazione con gli altri.</li> <li><input type="checkbox"/> È capace di gestire e risolvere la maggior parte delle situazioni conflittuali in cui si trova.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Nel lavoro di gruppo è esecutivo.</li> <li><input type="checkbox"/> È selettivo nel relazionarsi agli altri.</li> <li><input type="checkbox"/> Incontra difficoltà a gestire e risolvere situazioni conflittuali.</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Interagisce con gli altri solo se sollecitato.</li> <li><input type="checkbox"/> Deve essere aiutato per risolvere le situazioni conflittuali.</li> </ul> |

## 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 2<sup>A</sup>/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. SEMERARO Antonella)

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

##### Ascolto e parlato

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

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

##### Letture

Legge e comprende semplici e brevi testi, ne individua il senso globale e le informazioni principali

##### Scrittura

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi completandoli

Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali

Riflette sui testi propri ed altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico

**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 rispettando il proprio turno

Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta

##### Letture

Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) nella modalità ad alta voce

Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini, comprendere il significato di parole non note in base al testo

Leggere testi vari, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuare le informazioni principali e le loro relazioni

##### Scrittura

Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia

Scrivere autonomamente frasi (su modelli dati) legati a scopi concreti e connessi a situazioni quotidiane, rispettando le principali convenzioni ortografiche

Tradurre semplici grafici, schemi, tabelle ... in testi

##### 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

##### Orientamento scolastico e professionale

Riconoscere e verbalizzare i propri interessi, i propri desideri

Comunicare i propri bisogni  
Comunicare paure, sogni, incubi  
Raccontare della famiglia, amici, persone  
Raccontare di sé e dei propri vissuti  
Riconoscere ed esprimere le emozioni provate nelle diverse situazioni  
Esprimere il proprio pensiero rispetto a un fatto vissuto  
Ascoltare e 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 semplici istruzioni

**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

-Consegne orali

Conversazioni spontanee e guidate

Le regole della conversazione

I contenuti essenziali di un testo ascoltato

Esperienze personali

Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali

Racconti reali e fantastici

Varie tipologie testuali

Il testo narrativo in inizio/ svolgimento/ conclusione

Ampliamento lessicale

Le regole ortografiche

La frase in senso compiuto

Descrizione attraverso schemi e tabelle

Le parti variabili ed invariabili del discorso

Il verbo essere ed avere

La frase semplice

Giochi linguistici

Testi cloz

Il Carnevale

Pasqua

La festa del papà, della donna e della mamma

- Secondo CUR

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

- Verifiche di fine quadrimestre

Orientamento scolastico e professionale

Chi sono-cosa mi piace fare- quali sono i miei interessi

Curricolo locale

Proverbi e modi di dire dialettali

**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

Nel corso di questo primo modulo "Un mare da salvare" si procederà a sensibilizzare gli alunni alla prevenzione e alla riduzione dell'inquinamento partendo da piccoli gesti quotidiani, affinché diventino "sane abitudini" al fine di salvaguardare gli ecosistemi marini. Da sfondo sarà il goal n.14 "Vita sott'acqua" dell'Agenda 2030. Si procederà alla presentazione della tematica in modo stimolante e motivante, partendo da esperienze e conoscenze personali.

Gli alunni saranno coinvolti in conversazioni guidate al fine di conoscere per poi, col tempo maturare atteggiamenti propositivi e migliorativi. Le strategie adottate vorranno favorire un clima sereno e di apertura volto all'interazione e integrazione del gruppo classe e il tutto passerà attraverso interventi per incentivare e coltivare l'autostima.

La tematica da trattare sarà supportata da letture di testi, poesie e filastrocche a tema. Gli alunni, inoltre, lavoreranno in alcuni momenti a classi congiunte, soprattutto per la produzione della cartellonistica o per l'esecuzione di canti a tema, ciò consentirà loro di confrontarsi e arricchirsi del contributo dei compagni, misurandosi nel rispetto reciproco, delle regole, sperimentando così una collaborazione e partecipazione attiva.

Al fine di consentire l'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 Dabliù, che da valido supporto, incentiva, costantemente e in modo molto "accattivante" la partecipazione, attenzione nonché apprendimento/conoscenza degli alunni. Un contributo funzionale al tutto sarà dato dall'ascolto di storie per allenare gli alunni all'ascolto stesso e comprensione mirata; i bambini saranno stimolati alla verbalizzazione orale sia nel riferire quanto richiesto, sia nell'esposizione di fatti del proprio vissuto e di pensieri e considerazioni personali; tale esposizione orale sarà curata in modo graduale al fine di migliorarne i messaggi esposti e garantire un arricchimento lessicale continuo. Non mancheranno lavori di gruppo, attività in cooperative learning e di tutoraggio. La cornice essenziale perché tutta la "vita scolastica didattico-educativa" possa viverci sarà un clima sereno che, da sfondo, consentirà lo sviluppo di autostima laddove deficitaria, l'inclusione e non in ultimo uno spirito di solidarietà e collaborazione reciproca.

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, quaderni operativi, 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

Interagire in modo pertinente nelle conversazioni

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

Memorizzare filastrocche e poesie

Scrivere parole,frasi e/o semplici testi anche su modelli dati

Utilizzare nuove parole

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

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

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

LA.10.Ascolta, comprende e risponde in modo personale e ricco ;nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole e comprende tutte le informazioni di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi legati all'esperienza, corretti nell'ortografia e corretti grammaticalmente.

LA 9. Ascolta, comprende e risponde con sicurezza ; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole e comprende le informazioni di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi, legati all'esperienza personale, corretti nell'ortografia e con qualche incertezza grammaticale.

LB.8. Ascolta, comprende ed espone le informazioni ; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole e comprende informazioni di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi , legati all'esperienza, corretti nell'ortografia e, parzialmente, nella grammatica.

LB.7. Ascolta, comprende ed espone le informazioni con qualche incertezza nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto e abbastanza scorrevole e comprende il senso globale di un semplice testo. Scrive sotto dettatura con qualche incertezza e produce semplici testi legati all'esperienza, non del tutto corretti nell'ortografia e nella grammatica

LC 6. Ascolta, comprende e risponde con incertezza ,se stimolato, interviene nelle conversazioni con contributi non sempre pertinenti, rispettando spesso il turno di parola.Legge con lentezza e comprende , con qualche incertezza, il senso globale di un semplice testo. Scrive sotto dettatura con incertezze e produce semplici testi legati all'esperienza, ortograficamente poco corretti.

LD.5. Ascolta, comprende e risponde solo in parte ;nelle conversazioni interviene solo se stimolato, con contributi poco pertinenti e spesso non rispetta il turno di parola. Legge in modo stentato , e solo se guidato comprende il significato globale di un semplice testo. Scrive sotto dettatura solo se guidato e produce semplici testi legati all'esperienza, carenti nella correttezza ortografica

**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**  
**COMPETENZA DIGITALE**  
**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**  
**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**  
**Lingua inglese (ins.CITO Albina)**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.

Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.

Interagisce in semplici scambi dialogici. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante.

Identifica alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

**Competenza digitale:** L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** L'alunno si avvia a ricercare e procurare nuove informazioni e si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

**Competenza imprenditoriale:** Effettua semplici valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto; valuta alternative, prende semplici decisioni.

### Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

#### Ascolto (comprensione orale)

Comprendere brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari

#### Parlato (produzione e interazione orale)

Interagire brevemente per presentarsi, salutare, dialogare

#### Lettura (comprensione scritta)

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

#### Orientamento scolastico e professionale

Comprendere e rispondere a un saluto.

Saper comunicare la propria età e saperla chiedere agli altri

**Curricolo locale** Presentarsi e chiedere il nome delle persone

#### Competenza digitale

Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative. Utilizzare la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

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

Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

**Competenza imprenditoriale:** Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.

Confrontare la propria idea con quella altrui.

### Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

#### Ascolto (comprensione orale)

Lessico e strutture comunicative relative a: colori, numeri, oggetti scolastici, giocattoli, cibo, ambienti della casa.

Le principali festività tradizionali della cultura dei paesi anglofoni: Pasqua.

#### Parlato (produzione e interazione orale)

Istruzioni e frasi di uso quotidiano.

Formule di saluto, presentazione, congedo.

Messaggi augurali.

#### Lettura (comprensione scritta)

Semplici parole e frasi. Fumetti. Messaggi augurali

**Orientamento scolastico e professionale:** Formule di saluto

**Curricolo locale:** Semplici frasi in dialetto locale confrontate con quelle dei paesi anglofoni.

Lessico relativo ai principali edifici presenti nel territorio.

**Competenza digitale:** Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente .

Procedura per la produzione di testi, disegni.

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, indici, motori di ricerca.

**Competenza imprenditoriale:** Regole della discussione.

### Attività

Istruzioni e frasi di uso quotidiano. Lessico e strutture comunicative relativi a: Clothes, Family, Food and Drinks. Le festività nella tradizione anglosassone: Dad's Day, Easter, Earth Day, Mother's Day. Messaggi augurali. Presentazione del lessico proposto attraverso l'uso di flashcards. Ascolto e ripetizione del lessico/dei dialoghi proposti. Role-play. Chain conversations. Mime actions. Ascolto e ripetizione di brevi frasi, rhymes, chants. Produzioni grafiche. Riconoscimento/scrittura di semplici parole e/o brevi frasi. Gusti e preferenze. Informazioni relative al vissuto quotidiano. Festività locali a confronto con quelle dei paesi anglofoni. Lessico relativo ai principali edifici presenti nel territorio.

Secondo CUR

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate e preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”

### Metodologie e strategie

L'attività didattica procede attraverso l'opportuno ed equilibrato uso di diverse seguenti metodologie e strategie: CLIL, Cooperative Learning, Didattica laboratoriale, Peer education, Role Playing; acquisizione di tecniche di memorizzazione e metodi di organizzazione del lavoro, acquisizione di un lessico più ampio e consapevole, affidamento di compiti con crescente livello di responsabilità per la valorizzazione del sé e per l'accrescimento dell'autostima, ascolto e ripetizione di messaggi- audio, canzoni, chants e semplici filastrocche in lingua inglese, assiduo controllo dell'apprendimento, attività di produzione grafica, pittorica, teatrale e fono gestuale attraverso l'ascolto e la riproduzione di suoni - canti - audio/messaggi, attività guidate a crescente livello di difficoltà, controllo costante del materiale e dei compiti, inteso come valorizzazione del tempo dedicato allo studio domestico, dai libri di testo, assegnazione di esercizi specifici per il recupero, il consolidamento o il potenziamento, discussione collettiva, discussione libera e guidata, esercizi guidati e schede strutturate, fissazione di termini e concetti, impiego di tecniche di simulazione, insegnamento reciproco, lavori individuali e/o di gruppo, lavoro guidato, lettura ad alta voce, lettura silenziosa, lezione dialogata, lezione frontale attraverso l'ascolto guidato e la riproduzione vocale o ritmica, utilizzo di immagini (anche con Dabliu- LIM), lezione partecipata, lezioni interattive, miglioramento delle capacità espressive, lessicali, espositive, morfosintattiche, richiamo e recupero delle conoscenze e delle abilità non ancora acquisite, rispetto delle regole di convivenza civile, strategie coerenti con i diversi stili di apprendimento e le varie intelligenze, valorizzazione dei progressi nell'esecuzione dei lavori.

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 vengono selezionati, a seconda delle metodologie e delle strategie, tra i seguenti: Dabliù, con uso di applicazioni diverse e delle piattaforme istituzionali, Registro elettronico Axios; Google Workspace for Education Fundamentals; libri di testo in adozione; strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo; esercizi guidati e schede strutturate; risorse e testi reperibili sul Web; film, audiolibri, altri mezzi multimediali.

### Valutazione

Si prevedono: correzione dei compiti svolti a casa; discussioni guidate; interrogazioni dialogiche; prove scritte, orali, miste; lettura ad alta voce; pronuncia e spelling; esecuzione di esercizi, di attività, di ricerche, di routine; prove strutturate (con domande chiuse o aperte, a risposta multipla, a completamento, vero/falso etc.).

#### Tipologie di prova:

ascolto e comprensione di semplici messaggi su aspetti di vita quotidiana; scambio di semplici messaggi con coetanei e adulti su aspetti di vita quotidiana; lettura di parole (flashcards) su aspetti di vita quotidiana; scrittura di parole per imitazione su aspetti di vita quotidiana; esecuzione corretta di procedure nell'utilizzo di software; organizzazione di informazioni in schemi, tabelle, mappe.

**Competenza digitale:** Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spengimento del PC e uso della Dabliu come lavagna digitale )

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti.

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

Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc.

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 mediatiche; interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana, solo se supportato dall'insegnante o da immagini mediatiche.

## COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

### COMPETENZA DIGITALE

### COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

## Matematica (ins. CALABRETTA Renata)

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali

Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure

Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra)

Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

Legge, comprende e risolve facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e descrivendo il procedimento seguito

Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

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

**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)

### Numeri

Leggere, scrivere, confrontare, ordinare e rappresentare numeri naturali entro il 100, con la consapevolezza del valore posizionale delle cifre

Contare oggetti o eventi in senso progressivo e regressivo fino a 100

Eseguire mentalmente e con algoritmi scritti semplici operazioni con i numeri naturali

Intuire ed usare la proprietà commutativa dell'addizione e della moltiplicazione.

Comprendere il concetto di moltiplicazione come schieramento e come addizione ripetuta

Memorizzare le tabelline fino a 10.

Comprendere il concetto di divisione come distribuzione e come operazione inversa alla moltiplicazione

### Spazio e figure

Riconoscere, denominare e disegnare le principali linee e le basilari figure geometriche del piano.

Percepire la propria posizione nello spazio a partire dal proprio corpo.

Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando i concetti topologici specifici.

Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno; descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso

### Relazioni, dati e previsioni

Classificare numeri, figure ed oggetti in base ad uno o più attributi, attraverso varie forme di rappresentazione

Riferire quale criterio è stato usato per classificare e ordinare

Raccogliere, rappresentare e interpretare dati in semplici tabelle e diagrammi

Utilizzare i quantificatori

Stabilire il grado di verità in proposizioni logiche

Esplorare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche con le quattro operazioni, descrivendone il procedimento seguito

Riconoscere e rappresentare semplici relazioni

Individuare la possibilità o l'impossibilità del verificarsi di un evento

Valutare approssimativamente misure varie, utilizzando unità e strumenti di misurazione non convenzionali e convenzionali (l'orologio). E

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità. Reperire e organizzare informazioni.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

**Competenza digitale:** Conoscere strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali (anche alla Dabliu).

**Competenza imprenditoriale:** Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante.

**Orientamento scolastico e professionale/ Curricolo locale:** Osservare, contare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze. Rispetto a un tema trattato, esprimere preferenze e raccogliere i dati di indagini più complesse, rappresentandoli in semplici grafici (il gioco preferito nella scuola...).

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

## Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

### Consolidamento:

I numeri naturali entro il 100 e oltre.

Decine, unità e centinaia.

Addizioni e sottrazioni a mente e in colonna

Confronto tra numeri e uso dei simboli  $>$ ,  $<$  e  $=$

Scomposizione e ricomposizione di un numero in decine, unità e centinaia.

Rappresentazione dei numeri sulla retta, ordinandoli a seconda del valore posizionale delle cifre.

I numeri pari e dispari

Le linee, le figure piane e i poligoni

I concetti topologici

Le coordinate

Percorsi sul reticolo

Lettura e interpretazione di semplici grafici.

Completamento/produzione di grafici e tabelle.

I solidi

La simmetria

Le tabelline: visione di cartoni animati, ascolto di storie e memorizzazione di canzoncine per ogni tabellina, utilizzando i metodi Analogico Bortolato e Multicanale.

Le diverse rappresentazioni delle moltiplicazioni: in tabelle, con schieramenti ed incroci

La moltiplicazione orale e scritta

La coppia, il paio, triplo, il doppio, la metà

La divisione

Le misure di lunghezza, peso, capacità e valore

L'orologio e la misurazione del tempo

Situazioni reali e non certi, possibili, impossibili, probabili  
Ragionamento mentale e pensiero razionale  
Secondo CUR  
Prove di verifiche di diversa tipologia (anche tipo Invalsi)  
Verifiche di fine quadrimestre  
Il Carnevale  
Pasqua

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate e preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Metodologie e strumenti di ricerca e organizzazione delle informazioni: sintesi, grafici, tabelle, diagrammi. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola

**Competenza digitale:** Elementi di coding. Procedura per la produzione di testi e disegni.

**Competenza imprenditoriale:** Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema.

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

## Metodologie e strategie

Anche in questo modulo si proseguirà rispettando le tappe relative alle fasi attiva-iconica-simbolica, proprie della matematica: alla concettualizzazione/ragionamento logico si arriverà solo attraverso molteplici attività pratiche ed esperienze concrete. La metodologia sarà prevalentemente manipolativa e analogica, basata sul gioco e sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico e motorio). Si utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua. Si favoriranno momenti di riflessione sulle modalità di acquisizione delle conoscenze e si stimoleranno gli alunni a confrontarsi reciprocamente e con l'insegnante sui concetti acquisiti. Si procederà ad essenzializzare i contenuti disciplinari e a trasformarli in contesti di apprendimento stimolanti e motivanti, a partire da situazioni-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 consolideranno le 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 preconoscenze e delle abilità degli alunni e si proseguirà, “tessendo”, su di esse, gli apprendimenti successivi, giungendo ogni volta alla “scoperta personale” dei nuovi saperi. Gli stimoli relativi al Coding, presenti nel libro, guideranno l'alunno ad avviare lo sviluppo del “pensiero computazionale” e la capacità di risolvere situazioni di diversa complessità.

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

Livello Avanzato (LA):

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

Livello intermedio (LB)

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

Livello Base (LC)

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

## Strumenti

Si utilizzerà: il libro di testo e il quaderno operativo allegato; il libro delle verifiche; il libro digitale, come strumento per avviare spiegazioni, esercitazioni, correzioni collettive e per utilizzare i contenuti aggiuntivi a disposizione del docente; le schede strutturate; la linea dei numeri collettiva e personale; 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 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 calcoli applicati a eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali.

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

Riconoscere negli spazi vissuti le forme geometriche piane e saperle rappresentare.

Rappresentare situazioni reali e procedure con diagrammi di flusso.

Interpretare, ricavare e rappresentare informazioni statistiche in situazioni reali

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

**Competenza digitale:** Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi e disegni (anche con l'uso della Dabliu)

**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. Analizza con sicurezza figure geometriche, individua in esse proprietà, riconoscendole in situazioni nuove.

**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. Analizza con sicurezza figure geometriche, individua in esse proprietà, riconoscendole in situazioni testate.

**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. Analizza figure geometriche; individua in esse proprietà riconoscendole in situazioni concrete.

**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. Analizza figure geometriche semplici e individua in esse proprietà elementari.

**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. Pur con qualche incertezza analizza figure geometriche semplici e individua in esse le principali proprietà.

**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. Possiede conoscenze lacunose, frammentarie e limitate delle principali figure geometriche.

## Scienze (ins. CALABRETTA Renata)

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Individua problemi significativi da indagare

Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e ne conosce le principali caratteristiche e modi di vivere.

Svilupa atteggiamenti di condivisione e rispetto verso se stesso e verso l'ambiente vicino a lui

**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)

Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana

Distinguere gli aspetti morfologici delle piante e degli animali.

Cogliere e descrivere trasformazioni legate al ciclo vitale

Riconoscere e descrivere le caratteristiche di ambienti diversi.

Analizzare, classificare e descrivere gli esseri viventi

Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali

Adottare comportamenti adeguati alla salvaguardia dell'ambiente e della propria salute.

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità. Reperire e organizzare informazioni.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; avviare alla costruzione di brevi sintesi.

**Competenza digitale:** Conoscere strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali (anche alla Dabliu)).

**Competenza imprenditoriale:** Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante.

**Orientamento scolastico e professionale/ Curricolo locale:** Osservare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze. Problematizzare le esperienze vissute. Esplorare e conoscere con i cinque sensi l'ambiente vissuto (ivi compresi i suoi elementi e tutti gli esseri che lo vivono) al fine di comprendere l'importanza di vivere in armonia con esso. Riconoscere l'interazione uomo-ambiente a livello locale

### Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Esperimenti

Gli organismi vegetali: consolidamento

Gli organismi animali.

Il ciclo della vita

Le trasformazioni stagionali

Gli ambienti naturali e artificiali.

L'ecosistema.

Il corpo umano.

Il funzionamento del proprio corpo.

Le principali norme igienico-sanitarie per la cura del proprio corpo e del proprio ambiente di vita.

Il rispetto dell'ambiente

Secondo CUR

Prove di verifiche di diversa tipologia (anche tipo Invalsi)

Verifiche di fine quadrimestre

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate; l'importanza degli oceani e della loro salvaguardia; preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Metodologie e strumenti di ricerca e organizzazione delle informazioni: sintesi, grafici, tabelle, diagrammi. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola

**Competenza digitale:** Elementi di coding. Procedura per la produzione di testi e disegni.

**Competenza imprenditoriale:** Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema.

**Orientamento scolastico e professionale/ Curricolo locale:** La vegetazione locale. La fauna locale. I fenomeni atmosferici locali. Gli organi di senso.

## 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. Si realizzeranno esperimenti in classe e si arriverà alle loro conclusioni grazie al coinvolgimento diretto degli alunni. 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 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, il “Quaderno degli esercizi”, le schede strutturate, i “Posters” e il libro delle verifiche. Si proseguirà l'uso costante delle piattaforme autorizzate dal nostro Istituto, Axios e Google Workspace for Education Fundamentals. Il libro digitale, proiettato, sarà uno strumento per avviare le spiegazioni e la ricostruzione delle preconcoscenze, l'osservazione di immagini e mappe, per correggere collettivamente le proposte operative; si farà anche uso delle sue risorse aggiuntive interne a disposizione dell'insegnante. Sovente si utilizzerà Internet per la fruizione di materiali multimediali o per ricerche, attraverso la Dabliu. Quest'ultima sarà usata anche come lavagna digitale.

## Valutazione

### Tipologie di prova

Descrivere semplici oggetti e fenomeni della vita quotidiana

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

Raccontare in maniera coerente esperienze vissute e individuare le trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone.

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

**Competenza digitale:** Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi e disegni (anche con l'uso della Dabliu)

**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 del mondo naturale. Non espone le conoscenze acquisite.

## Tecnologia (ins.CITO Albina)

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sa riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.

Sa riconoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.

Sa riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

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

**Competenza digitale** L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** L'alunno 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. Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto.

### Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

#### Vedere e osservare

Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

#### Prevedere e immaginare

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

#### Intervenire e trasformare

Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni

Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni

#### Orientamento scolastico e professionale

Osservare e confrontare caratteristiche per individuare somiglianze e differenze.

Problematizzare le esperienze vissute.

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

#### Competenza digitale

Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative

Utilizzare strumenti informatici per produrre testi e immagini

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Ascoltare e seguire semplici istruzioni

#### Competenza imprenditoriale

Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante Formulare proposte di lavoro, di gioco.

### Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

#### Vedere e osservare

Istruzione di montaggio.

#### Prevedere e immaginare

Riconoscimento e uso corretto di oggetti comuni.

#### Intervenire e trasformare

Programmi: elaboratori elettronici di testi, Paint (programmi di video grafica)

#### Orientamento scolastico e professionale

Gli elementi principali del computer

#### Curricolo locale

Le trasformazioni dei materiali

#### Competenza digitale

Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, anche open source.

Linguaggio iconico dei menù dei vari programmi.

Procedura per la produzione di testi e disegni.

Elementi di coding.

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: tabelle, diagrammi, mappe concettuali.

#### Competenza imprenditoriale

Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

Regole della discussione.

### Attività

Conoscenza della terminologia propria del PC e del suo utilizzo. Creazione di file e cartelle. Utilizzo di programmi di videoscrittura e disegno. Caratteristiche della LIM icone e uso di alcuni software operativi. Rappresentazioni grafiche, tabelle, mappe concettuali.

Secondo CUR

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate; l'importanza degli oceani e della loro salvaguardia; preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale

## Metodologie e strategie

L'attività didattica procede attraverso l'opportuno ed equilibrato uso delle seguenti metodologie e strategie: Cooperative Learning, Didattica laboratoriale, Peer education, Problem solving; acquisizione dell'ordine grafico e logico, affidamento di compiti con crescente livello di responsabilità per la valorizzazione del sé e per l'accrescimento dell'autostima, approfondimento, rielaborazione e problematizzazione di contenuti, brainstorming, conseguimento di una più compiuta autonomia operativa, anche rispetto agli strumenti, costruzione di schemi di sintesi (tabelle, grafici,...), discussione collettiva, discussione libera e guidata, elaborazione elettronica dei testi (videoscrittura, video grafica,...), esercizi guidati e schede strutturate, fissazione di termini e concetti, lavori individuali e/o di gruppo, lavoro guidato, lezione frontale, lezione frontale e dialogata con ampio utilizzo di immagini (LIM, Dabliu), produzione grafica-creativa, realizzazione di mappe concettuali e di sintesi, ricerche sul Web, rispetto delle regole di convivenza civile, strategie coerenti con i diversi stili di apprendimento e le varie intelligenze, uso, per facilitare lo studio, di schemi e dei concetti chiave, valorizzazione dei progressi nell'esecuzione dei lavori.

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 vengono selezionati, a seconda delle metodologie e delle strategie, tra i seguenti: PC, LIM, Dabliu con uso di applicazioni diverse e delle piattaforme istituzionali: Registro elettronico Axios; Google Workspace for Education Fundamentals; libri di testo in adozione; strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo; esercizi guidati e schede strutturate; risorse e testi reperibili sul Web; film, audiolibri, altri mezzi multimediali.

## Valutazione

### Tipologie di prova

Si prevedono: correzione dei compiti svolti a casa; discussioni guidate; interrogazioni dialogiche; prove scritte, orali, miste; lettura ad alta voce; esecuzione di esercizi, di attività, di ricerche, di routine; prove strutturate (con domande chiuse o aperte, a risposta multipla, a completamento, vero/falso etc.).

Inoltre tra i compiti e le prove significative saranno proposte le seguenti tipologie di attività: analisi e descrizione del funzionamento di strumenti di uso comune; riconoscimento e utilizzo di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, progettazione e realizzazione di semplici manufatti utilizzando tecniche di pianificazione e di rappresentazione grafica; esecuzione corretta di procedure nell'utilizzo di software, elaborazione di file per la stesura di semplici disegni e/o testi; organizzazione di informazioni in schemi, tabelle, mappe.

**Competenza digitale:** Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spengimento del PC e uso della Dabliu come lavagna digitale )

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

**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 in modo corretto, completo ed esauriente, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

LA.9: L'alunno in modo corretto e completo, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

LB. 8: L'alunno in modo corretto ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

LB 7: L'alunno in modo abbastanza corretto ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

LC. 6: L'alunno in maniera semplice ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

LD .5: Con la guida dell'insegnante, l'alunno ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà; osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti; si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta il valore dell'ambiente sociale e naturale.

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

**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 personale, sociale e capacità di imparare a imparare** L'alunno 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. 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. Effettua valutazioni rispetto al 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, leggere e 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 dalle esperienze, comprendere la propria unicità. Saper identificare che cosa piace o non piace

**Curricolo locale** Riconoscere le tradizioni locali e viverle consapevolmente.

**Competenza digitale** SOTTO LA DIRETTA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE: Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative. Utilizzare la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Usare i libri di testo, diversi sussidi e fonti, leggerli e porsi domande su di essi. Ricavare e rielaborare le informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti, dizionari, indici, schedari bibliografici... Scegliere sussidi e fonti in modo funzionale.

**Competenza imprenditoriale** Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... Formulare proposte di lavoro, di gioco. Riconoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Confrontare la propria idea con quella altrui. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. Organizzare e pianificare il lavoro impegnandosi per l'accuratezza. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito o un progetto con strategia organizzativa, chiarezza e precisione. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.

**Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività**

**Dio e l'uomo:** Patriarchi. Le parabole e i miracoli nei Vangeli. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia crocifisso e risorto e 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:** La preghiera del Padre Nostro. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare...)

**I valori etici e religiosi:** La Chiesa edificio: oggetti, riti, culto. L'universalità dei valori cristiani

**Orientamento scolastico e professionale** Pagina 15 di 29 Chi sono? Che cosa mi piace fare? Quali sono i miei valori? Che cosa mi piacerebbe... (essere, avere, fare...)?

**Curricolo locale** Riti, gesti, simboli delle feste religiose e in particolare quelle della tradizione cristiana territoriale. Le tradizioni locali della Pasqua.

**Competenza digitale** Procedura per la produzione di disegni, video,. Elementi di coding. Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche. Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere e inviare dati (motori di ricerca, WhatsApp, email, social network protetti...). Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti. Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola

**Competenza imprenditoriale** Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Fasi di un problema. Fasi di un'azione

**Attività**

Realizzazione di lapbook, giochi, laboratori manuali per la produzione di manufatti relativi alle festività nel corso dell'anno scolastico. Consultazione della Bibbia e dei testi religiosi. Visione di video attinenti gli argomenti trattati.. Giochi online.

**Metodologie e strategie**

Le strategie didattiche che verranno poste in atto saranno fondate sull'osservazione della realtà in un rapporto di complementarità 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 e permette loro un primo passaggio dalla concretezza immediata all'astrazione. Conversazione sui vissuti personali, verbalizzazione, utilizzo del libro di testo, schede strutturate, rappresentazioni grafiche, visione di brevi filmati.

**Strumenti**

I mezzi e gli strumenti da adoperare saranno: libri di testo (in formato cartaceo o digitale), schede di recupero/rinforzo/potenziamento; materiale strutturato e non, sussidi audiovisivi, proiettore, registro elettronico Axios, piattaforma Google Workspace e relative App.

**Valutazione**

**Tipologie di prova**



Leggere, ascoltare ed eseguire semplici testi riferiti alla creazione dal libro della Genesi, dei vangeli dell'infanzia, le parabole e i miracoli nei vangeli, le vicende che danno origine al popolo ebraico. Saper dialogare nel gruppo. Ascoltare e leggere testi semplici di tipo narrativo o di informazione, raccontati o letti dall'insegnante, riferendo l'argomento o le informazioni principali. Eseguire attività manuali. Ricostruire le storie attraverso sequenze di immagini. Ascoltare, leggere e imparare il "Padre nostro". Mettere in relazione immagini e semplici didascalie riferite a riti, gesti, simboli delle feste religiose con la realizzazione di un libricino. Mettere in relazione immagini e didascalie relative alla Chiesa come edificio e come comunità. Analizzare, confrontare attraverso il dialogo e la produzione di semplici testi la vita dei santi più significativi e il loro contributo nella società odierna. Leggere semplici testi narrativi, opere d'arte. Riordinare sequenze e narrazione. Saper dialogare in gruppo.

Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. Elaborare e rielaborare file per la stesura di semplici testi e calcoli.

**SOTTO LA GUIDA DEL DOCENTE:**Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda delle priorità e dello scopo; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti. Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci. Partecipare consapevolmente a viaggi di studio o a ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione. Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.

**SOTTO LA GUIDA DEL DOCENTE:**Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuire nel tempo secondo logica e priorità. Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili e al tempo. Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc. Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna, i rischi e le opportunità.

#### **Criteri di valutazione**

La valutazione avverrà secondo il criterio della consapevolezza ed espressione culturale.

**Ottimo:** Legge in modo fluente con intonazione ed espressione ciascuna tipologia di testo biblico comprendendo nel dettaglio gli elementi essenziali che raffronta in modo coerente col proprio vissuto.

**Distinto:** Legge con sicurezza ed intonazione comprendendo ogni tipologia di testo biblico nei suoi elementi essenziali e riferisce coerentemente legami col proprio vissuto.

**Buono:** Legge in modo scorrevole i testi biblici e comprende in modo coerente e riferisce collegamenti con il proprio vissuto sufficientemente chiari.

**Discreto:** Legge in modo corretto i testi biblici e comprende in modo abbastanza buono il loro contenuto e le terminologie specifiche.

**Sufficiente:** Solo se sollecitato comprende parzialmente i contenuti dei testi biblici che legge in modo incerto e non sempre riesce a collegarli al proprio vissuto.

**Insufficiente:** Si mostra insicuro nella lettura, comprensione ed interpretazione dei testi biblici e non sa costruire confronti con la propria esperienza neppure se guidato.

## **Storia (ins.CITO Albina)**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

L'alunno riconosce, esplora le tracce storiche nel territorio cogliendo le trasformazioni nel tempo e nello spazio circostante

Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute, riconoscendo rapporti di successione esistenti fra loro attraverso l'uso degli indicatori temporali.

Rileva il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni.

Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, nessi di causa e conseguenze, durata e periodizzazioni.

Organizza le informazioni e le conoscenze, utilizzando il linguaggio specifico disciplinare.

Conosce e utilizza strumenti convenzionali per misurare il tempo.

Verbalizza oralmente e per iscritto fatti, eventi, avvenimenti, trasformazioni storiche riferite al proprio vissuto e all'ambiente in cui vive.

#### **Competenza digitale**

L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione

#### **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

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

#### **Competenza imprenditoriale**

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

### **Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)**

#### **Uso delle fonti**

Riconoscere e distinguere fonti storiche.

Ricavare informazioni da fonti di diverso tipo.

Ricostruire il passato recente mediante l'uso di fonti di diverso tipo.

#### **Organizzazione delle informazioni.**

Utilizzare correttamente gli indicatori temporali.

Ordinare i fatti secondo un rapporto basato sull'ordine cronologico.

Riconoscere situazioni di contemporaneità.

Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi

#### **Strumenti concettuali**

Organizzazione delle informazioni.

Utilizzare correttamente gli indicatori temporali.

Ordinare i fatti secondo un rapporto basato sull'ordine cronologico.

Riconoscere situazioni di contemporaneità. Individuare relazioni di causa-effetto e formulare ipotesi

#### **Produzione scritta e orale**

Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafemi e disegni.

Narrare in modo semplice le conoscenze acquisite.

Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali.

#### **Orientamento scolastico e professionale**

Riconoscere gli aspetti dell'organizzazione sociale: il gruppo classe e la comunità scolastica

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**

Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative.

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

#### **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Rispetto a un tema trattato, esprimere preferenze e raccogliere i dati di indagini più complesse, rappresentandoli in semplici grafici.

Problematizzare le esperienze vissute.

Risolvere prime situazioni problematiche relative al vissuto quotidiano

#### **Competenza imprenditoriale**

Riconoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.

Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.

Confrontare la propria idea con quella altrui.

### Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

#### **Uso delle fonti**

Vari tipi di fonti: scritte, orali, materiali, visive.

Il territorio inteso come fonte storica.

#### **Organizzazione delle informazioni**

Il concetto di tempo come successione e ciclicità. Gli indicatori temporali: successione, durata e contemporaneità

La mia storia.

La vita al tempo dei nonni.

Causa ed effetto.

#### **Strumenti concettuali**

Le analogie tra passato e presente.

Il calendario e l'orologio

La linea del tempo

#### **Produzione scritta e orale**

Rappresentazioni degli avvenimenti del passato attraverso la linea del tempo.

I testi storici/storiografici.

Funzione e uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.

#### **Orientamento scolastico e professionale**

Le istituzioni: organizzazione dell'istituzione scolastica.

La ricostruzione del passato familiare e generazionale.

#### **Curricolo locale**

Aspetti di vita del passato locale.

Le istituzioni: regolamenti a scuola.

La ricostruzione del passato familiare e generazionale.

Aspetti di vita del passato locale.

#### **Competenza digitale**

Le istituzioni: organizzazione dell'istituzione scolastica. attraverso strumenti digitali

La ricostruzione del passato familiare e generazionale. utilizzando strumenti cartacei e /o digitali

#### **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

Le istituzioni: organizzazione dell'istituzione scolastica e familiare

La ricostruzione del passato familiare e generazionale e nel proprio contesto di vita sociale.

#### **Competenza imprenditoriale**

Regole della discussione.

I ruoli e la loro funzione.

### Attività

Eventuale recupero delle attività non completate nel Primo Modulo. Osservazione, fruizione, descrizioni orali e scritte di vari tipi di fonti: scritte, orali, iconografiche, reperti riferiti alla storia personale. Il concetto di tempo come successione e ciclicità. Gli indicatori temporali della successione, della contemporaneità, della causalità utilizzando linee del tempo, schemi temporali e logici con relative didascalie esplicative e verbalizzazioni orali e scritte. Le analogie tra passato e presente. Il calendario. La ricostruzione del passato familiare e generazionale (Orientamento). Aspetti di vita del passato locale (Curricolo locale). Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute. Conversazioni libere e guidate. Lettura di testi, immagini e video. Rappresentazioni grafiche. Verbalizzazioni scritte e orali.

Secondo CUR

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate; l'importanza degli oceani e della loro salvaguardia; preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”.

### Metodologie e strategie

Punto di partenza per le proposte metodologico-didattiche della Storia, come per le altre discipline, è il vissuto del bambino. Si favorirà, in modo graduale, l'acquisizione della capacità di collocare gli eventi nel tempo, di riflettere e dialogare sugli aspetti della realtà a loro più vicini. Inoltre saranno introdotti nella dimensione della memoria comune e delle responsabilità verso il proprio ambiente di vita. Si partirà dalle esperienze pregresse degli alunni, esplicitate attraverso diverse attività, per metterle a confronto con quelle dei compagni. Gli alunni saranno aiutati a sistematizzare ed integrare le loro preconcoscenze attraverso un approccio sequenziale ai contenuti e al lessico specifici della disciplina, senza perdere di vista l'ottica pre-disciplinare ed interdisciplinare. Gli alunni saranno incoraggiati alla partecipazione, sia durante le conversazioni che durante le attività varie, gratificandoli al fine di sviluppare l'autostima. La metodologia prevalente sarà quella ludica, al fine di favorire negli alunni un approccio positivo nei confronti della scuola. Si darà molto spazio alla conversazione, per favorire parallelamente le attività dell'ascolto e del parlato. Sarà favorita la ripetizione come strategia di apprendimento consapevole. L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: lezione dialogata, discussione libera e guidata, cooperative learning, insegnamento reciproco, peer education.

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 a supporto delle attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: libri di testo in adozione, linee del tempo, strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo, materiale strutturato e non, video e immagini reperiti in rete, esercizi guidati e schede strutturate, giochi didattici. Uso di piattaforme AXIOS e Google Workspace for Education Fundamentals nonché della Dabliu.

## 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 scritte riferite ai concetti appresi.

Organizzare linee del tempo parallele collocando alcuni eventi/cesura delle principali civiltà della storia.

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

Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.

**Competenza digitale:** Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spengimento del PC e uso della Dabliu come lavagna digitale )

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

**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/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali e/o fonti in modo eccellente, con padronanza e sicurezza.

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

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

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

LC.6 Colloca nel tempo fatti ed esperienze vissute o ascoltate, riconoscendo rapporti di successione/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali e/o fonti 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/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso gli indicatori temporali e/o fon

## Geografia (ins.CITO Albina)

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche utilizzando riferimenti topologici punti cardinali.

Colloca nello spazio grafico elementi in base a istruzioni date.

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

Riconosce e denomina i principali oggetti geografici.

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti.

Individua i caratteri che connotano diversi paesaggi geografici. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/interdipendenza.

#### Competenza digitale

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.

#### Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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.

#### Competenza imprenditoriale

L'alunno assume compiti e iniziative.

Realizza semplici progetti.

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. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici.

#### **Linguaggio della geo-graficità**

Rappresentare oggetti, percorsi e ambienti noti(pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola...). Leggere e interpretare una pianta, basandosi sui punti di riferimento dati punti di riferimento.

#### **Paesaggio**

Ricorrere all'approccio percettivo e l'osservazione diretta per conoscere il territorio.

#### **Regione e sistema territoriale**

Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, propri e di altri elementi nello spazio vissuto.

Comprendere che il territorio è uno spazio che l'uomo ha organizzato e modificato.

#### **Orientamento scolastico e professionale**

Riconoscere i simboli dell'organizzazione socio politica e la loro valenza storico-culturale: la bandiera dell'Unione Europea.

#### **Curricolo locale**

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

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

#### **Competenza digitale**

Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative. Utilizzare la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

#### **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

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

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

#### **Competenza imprenditoriale**

Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.

Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.

Formulare ipotesi di soluzione.

Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.

Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante.

### 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.

Le coordinate geografiche.

#### **Linguaggio della geo-graficità**

I percorsi disegnati su carta.

La legenda.

Le piante e mappe geografiche.

Segni e simboli per rappresentare elementi geografici.

La segnaletica stradale per il pedone.

I punti di riferimento.

Le coordinate geografiche.

#### **Paesaggio**

Le strade del mio paese/quartiere.

Gli spazi della mia scuola.

#### **Regione e sistema territoriale**

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

Gli elementi naturali, antropici e le attività umane.

Le strade del mio paese/quartiere.

Gli spazi della mia scuola.

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

Spazi e funzioni.

In relazione al proprio territorio, il mare, la campagna, la montagna e la città.

La legenda.

Le piante e mappe geografiche.

Segni e simboli per rappresentare elementi geografici.

#### **Orientamento scolastico e professionale**

La bandiera dell'Unione Europea

L'inno dell'Unione Europea.

#### **Curricolo locale**

Il quartiere

#### **Competenza digitale**

Elementi di coding. Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche. Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente.

#### **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

La comunità locale: il proprio quartiere

#### **Competenza imprenditoriale**

Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

Attività

Eventuale recupero delle attività non completate nel Primo Modulo. I punti di riferimento. Lo spazio: regioni interne/esterne/confini. I reticoli. Le coordinate geografiche. I percorsi effettuati nella realtà disegnati su carta. La legenda. Le piante e mappe geografiche. I vari tipi di paesaggio: il mare, la campagna, la montagna e la città. Gli elementi naturali, antropici e le attività umane. Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute. Conversazioni libere e guidate. Lettura di testi. Rappresentazioni grafiche. Verbalizzazioni scritte e orali.

Secondo CUR

Prove di verifiche di diversa tipologia

Verifiche di fine quadrimestre

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate; l'importanza degli oceani e della loro salvaguardia; preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”.

### Metodologie e strategie

Punto di partenza per le proposte metodologico-didattiche della Geografia, è il vissuto del bambino in relazione a se stesso, agli altri, agli spazi conosciuti in cui egli vive e si muove. Si favorirà, in modo graduale, l'acquisizione della capacità di riconoscere la propria posizione nello spazio, anche in relazione ad altre persone e oggetti. Inoltre saranno introdotti nella dimensione della memoria comune e delle responsabilità verso il proprio ambiente di vita. Si partirà dalle esperienze pregresse degli alunni, esplicitate attraverso diverse attività, per metterle a confronto con quelle dei compagni. Gli alunni saranno aiutati a sistematizzare ed integrare le loro prenosce attraverso un approccio sequenziale ai contenuti e al lessico specifici della disciplina, senza perdere di vista l'ottica pre disciplinare ed interdisciplinare. Gli alunni saranno incoraggiati alla partecipazione, sia durante le conversazioni che durante le attività varie, gratificando al fine di sviluppare l'autostima. La metodologia prevalente sarà quella ludica, al fine di favorire negli alunni un approccio positivo nei confronti della scuola. Si darà molto spazio alla conversazione, per favorire parallelamente le attività dell'ascolto e del parlato. Sarà favorita la ripetizione come strategia di apprendimento consapevole. L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: lezione dialogata, discussione libera e guidata, cooperative learning, osservazione di luoghi e paesaggi attraverso Google heart, realizzazione di percorsi reali e rappresentati con l'uso di simboli arbitrari e/o convenzionali.

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, esercizi guidati, schede strutturate, 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, google heart.

### 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 (piantadell'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.

**Competenza digitale:** Seguire le procedure corrette nell'uso dei software (accensione/spengimento del PC e uso della Dabliù come lavagna digitale )

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti.

**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 fisico e rappresentato con padronanza e completa sicurezza; riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi in modo chiaro, completo e accurato.

LA. 9- L'alunno si orienta nello spazio fisico e rappresentato in modo corretto, sicuro e completo; riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi in modo chiaro e completo.

LB.8 -L'alunno si orienta nello spazio fisico e rappresentato in modo corretto, riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi in modo corretto e completo.

LB .7- L'alunno si orienta nello spazio fisico e rappresentato in modo abbastanza corretto, riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi in modo corretto.

LC. 6- L'alunno si orienta nello spazio fisico in maniera parziale; riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi in maniera essenziale.

LD.5- L'alunno si orienta nello spazio fisico con incertezza; riconosce e descrive verbalmente paesaggi e relativi elementi 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.SEMERARO Antonella)

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.

Produce e rielabora in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati

**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 le proprie emozioni con forme e colori

Utilizzare tecniche grafico-pittoriche per fini espressivi

Costruire semplici sequenze di immagini in ordine temporale

Orientarsi nello spazio grafico

Manipolare e utilizzare materiali diversi

Acquisire la nozione di sfondo e di primo piano

Osservare immagini, individuarne gli aspetti significativi e decodificarne il messaggio

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili

#### **Orientamento scolastico e professionale**

Rappresentare se stessi in modo realistico, simbolico e fantastico

Osservare, esplorare e illustrare la realtà che ci circonda

#### **Curricolo locale**

Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali e tattili

**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 vissuti e le emozioni

Gli oggetti nello spazio

Principali tecniche grafico-pittoriche

La realtà e le emozioni

Lettura di immagini

Lo sfondo e il primo piano di un'immagine

Le caratteristiche del colore:la tonalità, il chiaro-scuro

Le immagini tematiche: le stagioni, gli alberi, i frutti, le feste e le ricorrenze

Gli addobbi

Il Carnevale

Pasqua

La festa del papà, della donna 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 e delle emozioni nella realtà

### **Curricolo locale**

- Immagini di monumenti e di tradizioni locali

**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

Nel corso di questo primo modulo "Un mare da salvare" si procederà a sensibilizzare gli alunni alla prevenzione e alla riduzione dell'inquinamento partendo da piccoli gesti quotidiani, affinché diventino "sane abitudini" al fine di salvaguardare gli ecosistemi marini. Da sfondo sarà il goal n.14 "Vita sott'acqua" dell'Agenda 2030. Si procederà alla presentazione della tematica in modo stimolante e motivante, partendo da esperienze e conoscenze personali.

Gli alunni saranno coinvolti in conversazioni guidate al fine di conoscere per poi, col tempo maturare atteggiamenti propositivi e migliorativi. Le strategie adottate vorranno favorire un clima sereno e di apertura volto all'interazione e integrazione del gruppo classe e il tutto passerà attraverso interventi per incentivare e coltivare l'autostima.

La tematica da trattare sarà supportata da letture di testi, poesie e filastrocche a tema. Gli alunni, inoltre, lavoreranno in alcuni momenti a classi congiunte, soprattutto per la produzione della cartellonistica o per l'esecuzione di canti a tema, ciò consentirà loro di confrontarsi e arricchirsi del contributo dei compagni, misurandosi nel rispetto reciproco, delle regole, sperimentando così una collaborazione e partecipazione attiva.

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. È la costruzione di reti di competenze che si vuole, gradualmente negli anni, raggiungere, conoscere ciascuna disciplina e saperla collegare; finalità essenziale: dar vita ad un sapere frutto di un lavoro euristico e personale.

Livello avanzato:

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

Livello Intermedio:

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

Livello basilare:

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

## Strumenti

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

## Valutazione

Tipologia di prova

### COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire rappresentazioni grafiche, manufatti, cartelloni, lavoretti, addobbi con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi, mostre, progetti

Rappresentare semplici drammatizzazioni/spettacoli utilizzando linguaggi diversi

Osservare, leggere, esprimere i primi giudizi personali su immagini, paesaggi, situazioni, esperiti tramite libri, canali multimediali

Osservare, leggere, individuare gli elementi essenziali del linguaggio iconico usati in un'immagine per iniziare a comprenderne il messaggio

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

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

**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. CALABRETTA Renata) Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere..

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

Esegue in gruppo semplici brani vocali.

Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche applicando schemi elementari

Apprezza la valenza estetica e riconosce il valore funzionale di ciò che si fruisce

**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)

Porre attenzione all'ascolto di un brano musicale, cogliendone gli aspetti espressivi, traducendoli in parole, azione motoria e disegno.

Eseguire collettivamente semplici ritmi e canti per imitazione.

Riconoscere suoni ed eventi sonori con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente, degli oggetti e degli strumenti.

Rappresentare partiture musicali con simboli non convenzionali.

Utilizzare le risorse espressive della vocalità.

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità. Reperire e organizzare informazioni.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

**Competenza digitale:** Conoscere strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali (anche alla Dabliu).

**Competenza imprenditoriale:** Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle guidato dall'insegnante.

**Orientamento scolastico e professionale/ Curricolo locale:**Ascoltare e sperimentare le sonorità del corpo. Accostare suoni e rumori alle proprie elaborazioni espressive. Interpretare l'ascolto di suoni e rumori con parole, segni, movimenti per costruire significati personali.

Accostare suoni- rumori a spazi e tempi vissuti per comprendere la realtà circostante e produrre semplici narrazioni sonore con la propria espressività.

## Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

L'esecuzione d'insieme di canti corali e di filastrocche.

Accompagnamento di canti con movimenti corporei e con il suono di "oggetti sonori di uso comune"

L'interpretazione di ritmi e di melodie con il movimento, la parola e il disegno.

Canti per memorizzare le tabelline

Esperienze guidate di body percussion

L'accompagnamento ritmico di filastrocche.

La primavera e l'estate: suoni e rumori.

Le fonti dei suoni

Danza ritmica

"Sonorizzazione" di storie

Le caratteristiche del suono.

Avvio all'intuizione dei parametri del suono

La notazione informale: "invenzione ed esecuzione di partiture non convenzionali"

Lo strumentario Orff (avvio).

Visione di video presenti in rete.

Il Carnevale

Pasqua



La festa del papà e della mamma

Secondo CUR

“La festa della Donna”: conversazione guidata, produzioni di messaggi su pergamene o su segnalibri, da regalare agli esercizi commerciali del quartiere.

“La giornata degli Oceani”: conversazione guidate e preparazione di un flash mob della scuola per il “saluto finale”

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Metodologie e strumenti di ricerca e organizzazione delle informazioni: sintesi, grafici, tabelle, diagrammi. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola

**Competenza digitale:** Elementi di coding. Procedura per la produzione di testi e disegni.

**Competenza imprenditoriale:** Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema.

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

### 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 utilizzerà la conversazione guidata per sviluppare le competenze nella madre lingua e per arricchire il lessico. Si favoriranno il lavoro in coppia e il tutoraggio tra pari. 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. Per sviluppare la creatività degli alunni si incentiverà l'invenzione di “sonorizzazioni” di storie. Gli alunni saranno impegnati nell'ascolto, memorizzazione, esecuzione, animazione di canti a scopi didattici e non.

### Strumenti

Si utilizzerà: il libro di testo e libro digitale; le schede strutturate; il quaderno, come album da disegno, e i colori. 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. Verranno impiegati piccoli “oggetti sonori”, oltre il proprio corpo, durante le diverse attività e si avvierà l'uso dello strumentario Orff.

### Valutazione

#### Tipologie di prova

Ascoltare dal vivo o da fonti audio diverse, suoni, rumori e silenzi, per riconoscere le loro fonti, direzioni e ambienti di provenienza, provando a riprodurli con la voce, il corpo, oggetti vari o piccoli strumenti

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, ricorrenze, presentazioni o sonorizzazione di storie.

**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; organizzarli in quadri di sintesi coerenti. Dato un compito, un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti

**Competenza digitale:** Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi e disegni (anche con l'uso della Dabliu)

**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.** Esegue con precisione ritmi diversi e 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 guidato 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.SEMERARO Antonella)

### 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.

Sperimenta in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche

Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.

**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)

Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto allo spazio, ad altri e/o a oggetti

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare...)

Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi

Assumere in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive

Applicare correttamente semplici modalità esecutive di giochi individuali e di squadra, cooperando e interagendo positivamente con gli altri  
Rispettare le regole nella competizione sportiva  
Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita  
Adottare comportamenti adeguati per la salvaguardia della propria salute

**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 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.

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

## Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Schemi motori

Le relazioni spaziali

La postura

La comunicazione non verbale

I giochi individuali e di squadra

Le regole dei giochi

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Norme essenziali di sicurezza.

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, spiegazione 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.

## TUTTE LE COMPETENZE

### Insegnamento trasversale dell'educazione civica (coordinatrici inss. CALABRETTA Renata -SEMERARO Antonella)

#### 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 i simboli dell'organizzazione sociopolitica e la loro valenza storico-culturale: l'inno nazionale.

##### 2. Competenza multilinguistica

###### Lingua inglese

Formulare oralmente e scrivere comunicazioni in lingua straniera relative ad argomenti di vita quotidiana.

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

###### Matematica e Scienze

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

###### Tecnologia

Utilizzare le tecnologie per elaborare prodotti artistici e contenuti creativi.

##### 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

Riconoscere gli aspetti dell'organizzazione sociale: il gruppo classe e la comunità scolastica.

###### Geografia

Riconoscere i simboli dell'organizzazione sociopolitica e la loro valenza storico-culturale: lo stemma del Comune di Crispiano.

##### 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

###### Arte e Immagine

Riconoscere i simboli dell'organizzazione sociopolitica e la loro valenza storico-culturale: lo stemma del Comune di Crispiano.

## Musica

Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale locale.

Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno e confrontare generi musicali diversi.

Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti ed esecuzioni corali.

## Scienze Motorie

Riflettere sulle norme e acquisire comportamenti e stili di vita che consentono la sicurezza, il mantenimento in salute e il benessere quando si interagisce con gli altri.

## 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<br>Ambiente e salute<br>Cittadinanza digitale | Italiano  | 3                | Storia dell'inno nazionale.  |
|   | Lingua inglese  | 1                | I segnali stradali: somiglianze e differenze tra Italia e Regno Unito.   |
|   | Matematica  | 3                | Educazione ambientale: rappresentare con grafici e tabelle semplici indagini statistiche sulla raccolta differenziata. |
|   | Scienze   | 1                | Educazione ambientale: la raccolta differenziata.  |
|   | Tecnologia  | 1                | Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone.  |
|   | Ins. della Religione Cattolica oppure Attività alternativa all'Ins. della Religione Cattolica | 1                | "ANT" locale.  |
|   | Storia  | 2                | Le istituzioni: regolamenti a scuola.  |
|   | Geografia   | 1                | L'inno dell'Unione Europea.  |
|   | Arte e Immagine   | 2                | Il patrimonio culturale: il nostro inno nazionale (rappresentazioni grafiche di Goffredo Mameli).                      |
|   | Musica  | 1                | Il patrimonio culturale: i canti patriottici.  |
|   | Scienze Motorie   | 1                | Conoscere le regole dei giochi (percorsi in palestra).   |
|   |   | <b>17</b>        |  |

### 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  
(coordinatrici inss. CALABRETTA Renata -SEMERARO Antonella)**



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.