



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



PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DEL SECONDO MODULO: *Un mare da rispettare* (1° febbraio 2024 – 7 giugno 2024)

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

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

GOAL 14 - Vita sott'acqua

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

Il presente documento coincide con la Progettazione del **Secondo Modulo**, che nell'anno scolastico **2023/2024** si svolge nel periodo compreso tra il **1° febbraio 2024** e il **7 giugno 2024**.

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE VERTICALE

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

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

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

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

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

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

Quadro di riferimento europeo Competenze europee	Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza
<p>Competenza alfabetica funzionale La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p>	<p>Comunicare Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>Competenza multilinguistica Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.</p>	<p>Comunicare nella lingua straniera Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano letterario tecnico scientifico) e di complessità diversa, trasmessi, utilizzando linguaggi diversi (verbale matematico scientifico, simbolico) e vari supporti (cartacei, informatici, multimediali). Rappresentare eventi, messaggi fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, stati d'animo, emozioni e conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti e linguaggi.</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.</p>	<p>Risolvere problemi Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando secondo il tipo di problema contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>
<p>Competenza in materia di cittadinanza La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p>	<p>Collaborare e partecipare Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</p>	<p>Individuare collegamenti e relazioni Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendo la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>
<p>Competenza digitale La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<p>Risolvere problemi Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando secondo il tipo di problema contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>

Quadro di riferimento europeo Competenze europee	Quadro di riferimento italiano Competenze di cittadinanza
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusive.</p>	<p>Imparare ad imparare Organizzare il proprio apprendimento, consapevoli del fatto che è un processo, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie, dei propri bisogni, del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>
<p>Competenza imprenditoriale La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<p>Progettare Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui.</p>

La Rubrica di valutazione delle competenze

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

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

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

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

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

PROGETTAZIONE DIPARTIMENTALE ORIZZONTALE

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

In questa seconda fase i Dipartimenti sub articolati, 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 DELLE CLASSI 3^A - 3^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. LANZA Sabrina)

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, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Ascolta e comprende testi orali.

Letture

Legge testi di vario genere sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa.

Legge testi di vario tipo, ne individua il senso globale, le informazioni principali e le loro relazioni.

Scrittura

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.

Orientamento

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

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

Competenza digitale

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

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Assume consapevolmente comportamenti solidali nei confronti degli altri.

Competenza imprenditoriale

L'alunno assume compiti e iniziative.

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

Pianifica e organizza il proprio lavoro.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Ascolto e parlato

Prendere la parola negli scambi comunicativi rispettando il turno di parola ed intervenendo in modo pertinente, usando un registro adeguato alla situazione.

Comprendere l'argomento, lo scopo e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe o di testi ascoltati, mostrando di saperne cogliere il senso globale e risponderli in modo comprensibile a chi ascolta.

Raccontare storie personali, fantastiche ed esperienze vissute, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni principali.

Comunicare con interlocutori diversi.

Lettura

Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, che in quella silenziosa.

Leggere testi di tipologia diversa, cogliendone il senso, le informazioni principali e le relazioni.

Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.

Scrittura

Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche.

Produrre semplici testi funzionali, narrativi, descrittivi, argomentativi, regolativi, legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).

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

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività d'interazione orale e di lettura.

Comprendere che le parole hanno diverse accezioni.

Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Riconoscere in frasi o brevi testi le parti del discorso.

Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice.

Servirsi delle conoscenze formali per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

Orientamento scolastico e professionale

Riconoscere e verbalizzare i propri interessi e le proprie capacità, i propri desideri: mi piace fare, non mi piace fare; so fare, non so fare; mi piacerebbe fare, non mi piacerebbe fare.

Comunicare i propri bisogni.

Comunicare paure, sogni, incubi.

Inventare storie e situazioni di cui si è protagonisti.

Interpretare il personaggio di una storia spiegando perché (in questa storia io sono... perché...).

Raccontare famiglia, amici, persone.

Raccontarsi e parlare di sé: il vissuto a scuola, in famiglia, con gli amici. Riconoscere ed esprimere le emozioni provate nelle diverse situazioni.

Esprimere il proprio pensiero rispetto a un fatto vissuto.

Ascoltare, prendere parte ai racconti degli altri.

Curricolo locale

Conoscere e riconoscere le tradizioni locali (anche linguistiche).

Competenza digitale

Collegare, accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

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

Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.

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.

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

Ascoltare, prendere appunti e rielaborarli.

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.

Scoprire i vari processi di apprendimento.

Utilizzare semplici strategie di memorizzazione

Individuare e utilizzare la propria modalità di apprendimento.

Riflettere sul proprio processo di apprendimento.

Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.

Competenza imprenditoriale

Assumere gli incarichi affidati

Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali.

Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.

Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.

Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità.

Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro.

Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.

Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna...

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Ascolto e parlato

Regole di una corretta partecipazione alle conversazioni.

Le comunicazioni verbali.

Le opinioni, i contributi personali alle discussioni.

I contenuti dei testi letti/ascoltati.

Rievocazione di esperienze personali.

Elementi della comunicazione: messaggio, emittente, destinatario, scopo.

I differenti registri comunicativi.

Letture

Varie tecniche di lettura.

Le pause e i toni espressivi nella lettura.

Letture animate.

Principi essenziale di organizzazione dei testi narrativi realistici e fantastici (racconto, fiaba, favola, miti, leggende, cronaca), argomentativi, descrittivi, informativi, regolativi, persuasivi, poetici.

Uso di schemi tabelle, mappe... utili per la sintesi.

Scrittura

Strumenti di guida per le produzioni scritte (testo narrativo, testi descrittivi di oggetti, animali, persone, ambienti, testo pragmatico); tabelle, schemi, mappe...ecc. Completamento e manipolazione di testi.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

Arricchimento lessicale.

Costruzione del lessico specifico delle diverse discipline.

Il significato delle parole in relazione al contesto.

Metafore e modi di dire.

Il vocabolario.

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

I nessi o connettivi

Principali convenzioni ortografiche.

Principali meccanismi di formazione delle parole.

Categorie e strutture morfosintattiche della lingua italiana.

Fondamentali convenzioni ortografiche.

Orientamento scolastico e professionale

Chi sono?

Che cosa mi piace fare? Quali sono i miei interessi? Come studio?

Che cosa mi piacerebbe... (essere, avere, fare...)?

Curricolo locale

Testi di vario genere legati alla tradizione e cultura del Comune di Crispiano.

Trascrizione, lettura e analisi di alcune poesie di autori locali.

Proverbi in dialetto crispianese.

Trascrizione, lettura e analisi di filastrocche e proverbi in crispianese.

L'autonomia del nostro Comune.

Lo stemma di Crispiano.

Competenza digitale

Linguaggio iconico dei menù dei vari programmi.

Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche.

Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere e inviare dati

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.

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

Leggi della memoria e strategie di memorizzazione.

Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali.

Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso.

Regole della discussione

Strumenti per la decisione

Attività

- Conversazioni di classe su questioni tratte dalla vita quotidiana, ascoltando i compagni, ponendo domande e fornendo spiegazioni coerenti con l'argomento.
- Comunicazioni con i pari e con gli adulti utilizzando frasi strutturate e consequenziali, integrando il linguaggio anche con i termini nuovi appresi.
- Ricostruzione, rispettando l'ordine cronologico e logico, di storie ascoltate o lette ed esperienze personali riuscendo a comunicare agli altri gli eventi principali e il significato globale.
- Ascolto di testi di vario genere, comprendendo il significato globale, rielaborazione orale e/o formulazione di domande inerenti all'argomento trattato.
- Conversazioni ed espressione con parole proprie di opinioni personali, sentimenti, emozioni o stati d'animo.
- Letture ad alta voce di testi diversi con fluidità e scioltezza, dando la corretta intonazione e rispettando i segni di interpunzione.
- Utilizzo di strategie di lettura silenziosa funzionali allo studio.
- Analisi di differenti tipologie testuali: testo narrativo, testo informativo, testo descrittivo, testo poetico, testo regolativo.
- Individuazione in una storia letta autonomamente della struttura narrativa e utilizzarla per comprendere gli eventi di altre storie o di semplici libri letti autonomamente.
- Costruzione di uno schema, di una mappa, di una scaletta da un testo letto.
- Osservazione, lettura e riordino di immagini.
- Scrittura sotto dettatura e autonomamente di semplici testi strutturati cercando di rispettare le convenzioni di ortografia apprese.
- Utilizzo di una scaletta o un semplice schema per produrre un testo scritto con la guida dell'insegnante o in gruppo.
- Scrittura (guidata, in gruppo e/o autonoma) di testi corretti, coerenti e coesi legati all'esperienza personale o alle diverse occasioni comunicative.
- Comprensione, in brevi testi, del significato di parole non note basandosi sul contesto e/o sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
- Ampliamento del patrimonio lessicale attraverso attività di interazione orale e di lettura.
- Sinonimi, contrari e omonimi.
- Le similitudini e le metafore.
- Modi di dire.
- Uso del vocabolario.
- Applicazione, nella produzione scritta, delle conoscenze ortografiche acquisite.
- Gli elementi essenziali e le espansioni della frase (soggetto, predicato, complementi)

Metodologie e strategie

Nel corso del secondo quadrimestre, saranno attivate differenti metodologie (tra cui cooperative learning, peer education, role playing, problem solving) e strategie (adattive, metacognitive, interattive, ...) al fine di continuare a creare un adeguato e positivo ambiente educativo di apprendimento in cui ciascun/a alunno/a possa esprimere opinioni ed emozioni personali, migliorando via via le proprie capacità di produzione (orale e scritta), nonché le proprie capacità di ascolto, lettura e comprensione. Continueranno ad essere incentivate le occasioni di confronto e lavoro di gruppo, che terranno conto anche di alcuni momenti significativi nel corso dell'anno (le stagioni, Carnevale, Pasqua, Festa del papà, Festa della mamma, manifestazioni scolastiche, uscite didattiche ...). Significative continueranno ad essere, inoltre, le attività educative e didattiche ispirate ai principi della gamification. Il percorso di apprendimento proposto, infatti, prevederà l'attivazione di attività divertenti e stimolanti, anche di attività di riflessione sull'uso della lingua, che coinvolgeranno gli alunni e le alunne, rendendoli protagonisti/e e competenti nel processo di apprendimento.

Si elencano, di seguito, le strategie organizzative e metodologiche da mettere in atto nel quadrimestre per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note. Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità. Potenziare lo scambio delle informazioni e il dialogo. Ricorrere frequentemente al lavoro di gruppo fra studenti di pari livello in un clima di serena ed utile collaborazione.

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di consolidamento ed automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra: libri di testo in adozione; strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo; schede strutturate, mappe concettuali, schemi. Si farà uso del registro AXIOS e di strumenti tecnologici a disposizione, piattaforme con attività didattiche anche interattive di supporto; uso della LIM.

Valutazione

Tipologie di prova

Osservare e analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione. Analizzare testi comunicativi rilevandone le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. Effettuare comunicazioni verbali in contesti significativi scolastici ed extrascolastici. Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi. Osservare e analizzare comunicazioni tra interlocutori diversi rilevando contesto, scopo, destinatario della comunicazione e registro utilizzato e farne oggetto di spiegazione. Analizzare testi comunicativi rilevandone le caratteristiche lessicali, di struttura, di organizzazione; produrne a propria volta. Effettuare comunicazioni scritte in contesti significativi scolastici ed extrascolastici. Individuare, selezionare e riferire informazioni da testi diversi e organizzarli in sintesi. Produrre testi, per diversi scopi comunicativi, utilizzando supporti multimediali. Effettuare comunicazioni scritte in contesti significativi scolastici ed extrascolastici, utilizzando anche termini specifici riferiti a differenti ambiti disciplinari. Produrre testi di vario genere rispettando le principali convenzioni ortografiche.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza digitale) coerenti con la progettazione del Modulo:

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

Seguire le procedure corrette nell'uso dei software.

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.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare) coerenti con la progettazione del Modulo:

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.

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) – 10

Ascolta, comprende e risponde in modo personale e ricco le informazioni esplicite ed implicite, dei discorsi affrontati in classe e dei testi ascoltati; rispettando l'ordine sia cronologico che logico degli eventi; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole e molto espressivo e comprende tutte le informazioni esplicite ed implicite di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza, corretti nell'ortografia e corretti grammaticalmente. Riconosce con sicurezza tutti gli elementi della frase. Comprende il significato di parole nuove e le riutilizza nella produzione scritta, applicando le conoscenze ortografiche e grammaticali in modo sempre corretto.

LA Livello avanzato (LA) – 9

Ascolta, comprende e risponde con sicurezza le informazioni esplicite ed implicite, dei discorsi affrontati in classe e dei testi ascoltati; rispettando l'ordine sia cronologico che logico degli eventi; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo e comprende informazioni esplicite ed implicite di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza personale, corretti nell'ortografia e con qualche incertezza grammaticale. Riconosce quasi tutti gli elementi della frase. Comprende il significato di parole nuove e le riutilizza nella produzione scritta applicando le conoscenze ortografiche in modo corretto.

LB Livello intermedio (LB) -8

Ascolta, comprende e risponde le informazioni esplicite e quelle implicite, dei discorsi affrontati in classe e dei testi ascoltati; rispettando l'ordine sia cronologico che logico degli eventi; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto, scorrevole ed espressivo e comprende informazioni esplicite e, parzialmente, implicite di un testo. Scrive sotto dettatura e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza, corretti nell'ortografia e, parzialmente, nella grammatica. Riconosce molti elementi della frase. Comprende il significato di parole nuove e le riutilizza con qualche incertezza nella produzione scritta, applicando le conoscenze ortografiche in modo generalmente corretto.

Livello intermedio (LB) -7

Ascolta, comprende e risponde le informazioni esplicite, e con qualche incertezza quelle implicite, dei discorsi affrontati in classe e dei testi ascoltati; rispettando l'ordine cronologico e, con qualche insicurezza, quello logico degli eventi; nelle conversazioni interviene in modo pertinente, rispettando il turno di parola. Legge in modo corretto e abbastanza scorrevole e comprende informazioni esplicite e il senso globale di un semplice testo. Scrive sotto dettatura con qualche incertezza e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza, quasi sempre corretti nell'ortografia, ma scorretti grammaticalmente. Riconosce gli elementi essenziali della frase. Comprende il significato di parole nuove e le riutilizza con qualche incertezza nella produzione scritta, applicando le conoscenze ortografiche in modo generalmente corretto.

Livello base (LC) - 6

Ascolta, comprende e risponde con incertezza le informazioni principali esplicite dei discorsi affrontati in classe e di semplici testi ascoltati; rispettando l'ordine cronologico degli eventi; se stimolato, interviene nelle conversazioni con contributi non sempre pertinenti, rispettando spesso il turno di parola. Legge con lentezza e comprende alcune informazioni esplicite e con qualche incertezza il senso globale di un semplice testo. Scrive sotto dettatura con incertezze e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza, ortograficamente poco corretti. Riconosce con insicurezze gli elementi essenziali della frase. Comprende con incertezze il significato di parole nuove, spesso non le riutilizza nella produzione scritta ed applica le conoscenze ortografiche in modo non sempre corretto.

Livello in via di prima acquisizione (LD) - 5

Ascolta, comprende e risponde solo in parte le informazioni principali esplicite dei discorsi affrontati in classe e dei testi ascoltati; mostra difficoltà nella ricostruzione delle fasi secondo l'ordine cronologico degli eventi principali; nelle conversazioni interviene solo se stimolato, con contributi poco pertinenti e spesso non rispetta il turno di parola. Legge in modo stentato e inespressivo, e solo se guidato comprende il significato globale di alcune informazioni esplicite di un semplice testo. Scrive sotto dettatura solo se guidato e produce semplici testi narrativi e descrittivi, legati all'esperienza, carenti nella correttezza ortografica. Riconosce con difficoltà gli elementi essenziali della frase. Solo se guidato comprende il significato di parole nuove ma non le riutilizza nella produzione scritta; applica le conoscenze ortografiche in maniera incerta e lacunosa.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE Lingua inglese (ins. LANZA Sabrina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno comprende, descrive, legge semplici messaggi relativi ad ambiti familiari.

Interagisce, in modo pertinente, in scambi comunicativi.

Orientamento scolastico e professionale

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

Curricolo locale

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 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.

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

Pianifica e organizza il proprio lavoro.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Ascolto

Comprendere vocaboli, istruzioni ed espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni e alla famiglia.

Comprendere parole e semplici messaggi accompagnati preferibilmente da supporto visivo o sonoro.

Parlato

Produrre frasi significative riferite a oggetti, luoghi, situazioni note.

Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

Letture

Leggere parole e semplici messaggi, utilizzando procedimenti appresi.

Scrittura

Scrivere parole e semplici messaggi per trasposizione o collegamento.

Orientamento scolastico e professionale

Esprimere preferenze rispetto a cibi, sport, musica.

Curricolo Locale

Conoscere e riconoscere le tradizioni locali (anche linguistiche).

Competenza digitale

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

Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Competenza imprenditoriale

Assumere gli incarichi affidati

Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali.

Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.

Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.

Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità.

Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro.

Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.

Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna...

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Ascolto

Istruzioni e comandi.

Semplici dialoghi.

Il paese straniero (città e monumenti famosi).

Feste e tradizioni del paese straniero.

Parlato

Formule di saluto e congedo.

Formule augurali.

Lessico e strutture comunicative riferite a: numeri, colori, oggetti scolastici, frutti, giorni della settimana, animali, stagioni, mesi, festività, abbigliamento, tempo atmosferico, parti del corpo).

Dati personali (nome, età, famiglia).

Le ricorrenze (Pasqua, Mother's Day, Father's Day).

Orientamento scolastico e professionale

Parole, frasi e semplici messaggi.

Curricolo locale

Festività (natalezie) locali a confronto con quelle dei paesi anglofoni.

Competenza digitale

Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche.

Linguaggio iconico dei menù dei vari programmi.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali.

Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso.

Regole della discussione

Strumenti per la decisione

Attività

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/brevi frasi. La giornata delle lingue straniere.

Attività manipolative e grafico pittoriche in occasione di particolari iniziative e/o festività. Attività nell'ambito del PTOF. Partecipazione ad eventuali eventi/concorsi.

Visione di filmati a supporto della didattica.

Metodologie e strategie

Nel corso del primo modulo, saranno attivate differenti metodologie (tra cui cooperative learning, peer education, role playing, ...) e strategie (adattive, metacognitive, interattive, ...) al fine di creare un adeguato e positivo ambiente educativo di apprendimento in cui ciascun/a alunno/a possa esprimersi migliorando via via le proprie capacità di produzione (prevalentemente orale e gradualmente scritta), nonché le proprie capacità di ascolto e ripetizione, lettura e comprensione. Significative saranno, inoltre, le attività educative e didattiche ispirate ai principi della gamification, che troverà espressione anche attraverso l'uso di semplici canzoni per bambini in lingua inglese, filastrocche, mini-dialoghi, flashcards per favorire, in forma ricettiva e produttiva, l'apprendimento di parole, brevi frasi e/o semplici strutture linguistiche e lessicali. Il percorso di apprendimento proposto, infatti, prevederà l'attivazione di attività divertenti e stimolanti, che coinvolgeranno gli alunni e le alunne, rendendoli protagonisti/e e competenti nel processo di apprendimento. Attraverso alcune festività si introducono alcune conoscenze legate alla cultura inglese.

Si elencano, di seguito, le strategie organizzative e metodologiche da mettere in atto nel quadrimestre per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/ o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti.

Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra: libri di testo in adozione; strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo; schede strutturate, mappe concettuali, schemi. Si farà uso del registro Axios e di strumenti tecnologici a disposizione, piattaforme con attività didattiche anche interattive di supporto; uso della LIM.

Valutazione

Tipologie di prova

Ascoltare e comprendere messaggi su aspetti di vita quotidiana: i gusti, il cibo, la famiglia, le azioni, le istruzioni.

Ascoltare messaggi in lingua straniera e riferirne l'argomento generale.

Scambiare semplici messaggi con coetanei e adulti

Recitare testi (poesie, filastrocche, nursery rhymes).

Leggere parole, frasi, messaggi, conversazioni, brevi testi su aspetti di vita quotidiana e non.

Scrivere parole, frasi, didascalie, messaggi, conversazioni, brevi testi su aspetti di vita quotidiana e no.

Scrivere una semplice descrizione di sé e/o di altre persone.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza digitale) coerenti con la progettazione del Modulo:

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

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare) coerenti con la progettazione del Modulo:

Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (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.

Livello avanzato (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.

Livello intermedio (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.

Livello intermedio (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.

Livello base (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.

Livello in via di prima acquisizione (LD) – 5

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

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Matematica (ins. SCHIAVONE Comasia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche.

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

Riconosce e quantifica, in casi semplici situazioni di incertezza.

Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati; descrive il procedimento seguito.

Competenza digitale

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

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati. Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Numeri

Leggere e scrivere in cifre e in parole e numeri entro le migliaia, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli.

Eseguire le quattro operazioni con i numeri naturali, mentalmente e usando gli algoritmi scritti.

Intuire e saper usare le principali proprietà delle operazioni.

Usare strategie di calcolo mentale.

Acquisire il concetto di frazione, rappresentarle e convertirle in numeri decimali.

Spazio e figure

Riconoscere, analizzare, descrivere e rappresentare enti geometrici, figure del piano e dello spazio.

Acquisire il concetto di perimetro e di area.

Relazioni, dati e previsioni

Leggere, rilevare e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Operare con semplici elementi di statistica, informatica, probabilità e logica.

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

Misurare grandezze (tempo, lunghezza...), utilizzando unità e strumenti convenzionali (metro, orologio...)

Orientamento scolastico e professionale

Utilizzare le misure di tempo per organizzare i tempi della scuola e i tempi extrascolastici.

Curricolo locale

Saper raccogliere informazioni sulla realtà vissuta.

Competenza digitale

Sotto la diretta supervisione dell'insegnante

Accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Utilizzare il PC e programmi applicativi.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Usare i libri di testo, diversi sussidi e fonti, leggerli e porsi domande su di essi.

Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Numeri

I numeri naturali entro il 1000.

La retta dei numeri e il valore posizionale.

Le quattro operazioni.

Le proprietà delle quattro operazioni.

Strategie di calcolo mentale.

Le frazioni.

I numeri decimali.

Conoscere con sicurezza le tabelline.

Spazio e figure

Geometria intuitiva.

Le principali figure del piano e dello spazio.

Retta, semiretta e segmento.

Rette incidenti, parallele e perpendicolari.

I perimetri dei poligoni.

Concetto di area.

Simmetrie, traslazioni e rotazioni.

Relazioni, dati e previsioni

L'indagine statistica.

Tabelle, diagrammi e grafici.

Il linguaggio della probabilità.

L'analisi delle situazioni problematiche: il testo, i dati inutili e nascosti, la rappresentazione e la risoluzione.

S.M.D.

L'orologio e l'euro.

Orientamento scolastico e professionale

Calcoli, dati statistici e rappresentazioni grafiche relative a situazioni ed esperienze personali concrete.

Le misure di tempo.

Curricolo locale

Indagini sui dolci/usi della tradizione locale legati alle principali festività.

Competenza digitale

Elementi di coding

Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Materiali, spazi e organizzazione del tempo scuola.

Strategie di memorizzazione.

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Attività

Letture di numeri naturali espressi sia in cifre che in parole. Numerazioni in senso progressivo e regressivo. Composizioni, scomposizioni dei numeri entro i mille. Giochi con materiale strutturato e non (carte, dadi, abaco, B. A. M. ecc.). Esecuzione di moltiplicazioni in riga e in colonna. Sperimentazione di situazioni concrete di ripartizione e contenenza. Esecuzione di divisioni in riga. Esecuzione di divisioni in colonna con il divisore di una cifra. Realizzazione di pagine di "quaderno attivo". Riconoscimento denominazione di figure geometriche, utilizzando la nomenclatura specifica. Sviluppo di mappe concettuali. Disegno di figure geometriche e costruzione di modelli con materiali di facile recupero. Uso di semplici strumenti tecnici. Rappresentazioni di semplici fatti di vita quotidiana attraverso diagrammi di flusso. Realizzazione di indagini nell'ambiente scolastico. Attività ludiche finalizzate all'individuazione di eventi possibili/impossibili. Esercizi di logica. Risoluzione di problemi con le quattro operazioni. Elaborazione di testi problematici. Esercizi individuali e a coppie sulle conoscenze trattate. Giochi di gruppo per stimolare e sviluppare la rapidità di calcolo. Misurazioni con modelli arbitrari. Misurazioni di grandezze con strumenti. Svolgimento di compiti unitari di realtà e di verifiche su modello INVALSI. Svolgimento del CUR relativo al 2° quadrimestre. Attività manipolative e grafico pittoriche in occasione di particolari iniziative e/o festività. Attività

nell'ambito del progetto "Rispettiamo tutti i mari". Partecipazione ad eventi/concorsi. Conversazioni libere e guidate, brainstorming. Realizzazione di mappe concettuali e verbalizzazione orale e scritta. Consultazione di testi e di materiale disponibile in rete. Visione di filmati a supporto della didattica.

Metodologie e strategie

Il gioco, la curiosità, l'esplorazione, la scoperta, la concretezza delle proposte dovranno continuare ad essere i principi metodologici anche in questo secondo modulo. Pur proponendo attività didattiche per lo sviluppo di nuovi obiettivi, si dovrà fare costante richiamo agli apprendimenti precedenti. Sarà cura dell'insegnante predisporre un adeguato ambiente di apprendimento, mirato a stimolare in ogni singolo alunno il piacere della scoperta. Ogni attività didattica verrà impostata nel rispetto di quattro aspetti fondamentali: osservazione, operatività sul piano concreto-ludico-cooperativo, riflessione, verifica.

Strategie organizzative e metodologiche da mettere in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note.

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Libri di testo in adozione (cartaceo e digitale), materiale strutturato e non, giochi didattici e non. Esercizi guidati e schede strutturate. Uso di piattaforme digitali.

Valutazione

Tipologie di prova

Eseguire esperienze concrete di lettura, scrittura e confronto di numeri naturali. Eseguire calcoli, stime, approssimazioni applicati ad eventi della vita e dell'esperienza quotidiana e a semplici attività progettuali utilizzando gare ed attività ludiche. Applicare gli strumenti della statistica a semplici indagini sociali. Applicare i concetti e gli strumenti della matematica ad eventi concreti.

Seguire le procedure corrette nell'uso dei software. Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni.

Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie. Dato un compito, un progetto da realizzare distinguere le fasi e pianificarle nel tempo.

Partecipare consapevolmente a viaggi di studio.

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) – 10

L'alunno/a 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.

Livello avanzato (LA) – 9

L'alunno/a 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.

Livello intermedio (LB) -8

L'alunno/a 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.

Livello intermedio (LB) -7

L'alunno/a 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.

Livello base (LC) - 6

L'alunno/a 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.

Livello in via di prima acquisizione (LD) – 5

L'alunno/a 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.

Scienze (ins. SCHIAVONE Comasia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno/a sviluppa atteggiamenti di curiosità nei riguardi della realtà circostante.

Utilizza un linguaggio appropriato per esprimere le conoscenze.

Esplora i fenomeni con un approccio scientifico.

Ha cura dell'ambiente circostante, mettendo in atto comportamenti responsabili e adeguati.

Agisce in funzione del benessere della persona e degli ecosistemi, attuando pratiche sostenibili.

Riconosce le principali caratteristiche e modi di vivere di organismi animali e vegetali.

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

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

Individuare attraverso un'interazione diretta le qualità e le proprietà di oggetti semplici e di materiali, nella loro unitarietà e nelle loro parti, riconoscendone funzioni e modo di uso.

Classificare oggetti in base alle loro proprietà.

Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana usando un linguaggio appropriato.

Osservare e sperimentare sul campo

Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, individuando somiglianze e differenze.

Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle a opera dell'uomo.

L'uomo, i viventi e l'ambiente

Riconoscere e descrivere le caratteristiche dei diversi ambienti.

Riconoscere i bisogni dei viventi in relazione ai loro ambienti di vita.

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

Orientamento scolastico e professionale

Rappresentare i dati raccolti mediante grafici e tabelle

Osservare e sperimentare l'ambiente circostante

Curricolo locale

Riconoscere l'interazione uomo-ambiente a livello locale.

Competenza digitale

Sotto la diretta supervisione dell'insegnante

Accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Utilizzare il PC e programmi applicativi.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Ascoltare e seguire semplici istruzioni.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

Usare i libri di testo, diversi sussidi e fonti, leggerli e porsi domande su di essi.

Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa; Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Esplorare e descrivere oggetti e materiali

L'acqua

L'aria

Il suolo

Osservare e sperimentare sul campo

Il metodo della ricerca

Semplici esperimenti

Le trasformazioni naturali ed antropiche.

L'uomo, i viventi e l'ambiente

L'habitat

Gli organismi viventi e non viventi

Criteri per la classificazione dei viventi

Biodiversità

L'ecosistema

La catena alimentare

Norme comportamentali per la tutela delle persone e dell'ambiente

Orientamento scolastico e professionale/ Curricolo locale

La vegetazione locale

Competenza digitale

Elementi di coding

Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Materiali, spazi e organizzazione del tempo scuola.

Strategie di memorizzazione.

Attività

Realizzazione di semplici esperimenti. Svolgimento di compiti unitari di realtà e di verifiche su modello INVALSI. Svolgimento del CUR relativo al 2° quadrimestre. Attività manipolative e grafico pittoriche in occasione di particolari iniziative e/o festività. Attività nell'ambito del progetto "La natura è un libro aperto". Partecipazione ad eventi/concorsi. Conversazioni libere e guidate, brainstorming. Realizzazione di mappe concettuali e verbalizzazione orale e scritta. Consultazione di testi e di materiale disponibile in rete. Visione di filmati a supporto della didattica.

Metodologie e strategie

La metodologia prevalente sarà quella ludica, basata anche sull'uso dei linguaggi complementari a quello verbale (musicale, grafico-pittorico, manipolativo e motorio). Si attuerà, così, una mediazione didattica multicanale adatta ai differenti stili cognitivi presenti nella classe. Si favoriranno momenti di riflessione sulle modalità di acquisizione delle conoscenze e si stimoleranno gli alunni a ripeterle ed usarle in contesti diversi. Si favoriranno attività concrete di esplorazione e osservazione dell'ambiente e dei suoi elementi, nonché di sperimentazioni reali fatte in classe per giungere alle conclusioni. Sarà costante la modalità "Learning by doing". Si cercherà di far acquisire la capacità a collaborare e la consapevolezza che in ogni ricerca scientifica è di grande importanza la fase di confronto e di discussione dei risultati. Le osservazioni concrete stimoleranno i bambini, che saranno aiutati nell'acquisizione di conoscenze sempre più articolate, attraverso il metodo scientifico. Verranno trattati temi quali l'ecologia, la sostenibilità, il rispetto dell'ambiente, l'educazione alimentare, per permettere ai bambini di comprendere l'importanza di piccoli gesti quotidiani in difesa del nostro Pianeta e della nostra salute.

Strategie organizzative e metodologiche da mettere in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note.

originali, anche in situazioni non note.

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti.

Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Libri di testo in adozione (cartaceo e digitale), materiale strutturato e non, giochi didattici e non. Esercizi guidati e schede strutturate. Uso di piattaforme digitali.

Valutazione

Tipologie di prova

Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti. Contestualizzare i fenomeni fisici a eventi della vita quotidiana. Adottare comportamenti di tutela dell'ambiente, risparmio delle risorse idriche ed energetiche. Realizzare e presentare ai propri compagni elaborati ed esiti di semplici esperimenti.

Criteri di valutazione

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) – 10

L'alunno/a ha raggiunto un livello di apprendimento completo e corretto; risolve da solo/a problemi in contesti noti e no, usa strumenti e linguaggi specifici in modo autonomo, sicuro e creativo.

Livello avanzato (LA) – 9

L'alunno/a ha raggiunto un livello di apprendimento completo; risolve da solo/a problemi in contesti noti e no, usa strumenti e linguaggi specifici in modo autonomo e corretto

Livello intermedio (LB) -8

L'alunno/a ha raggiunto un buon livello di apprendimento; risolve in modo adeguato problemi in contesti noti, usa strumenti e linguaggi specifici in modo sostanzialmente corretto.

Livello intermedio (LB) -7

L'alunno/a ha raggiunto un adeguato livello di apprendimento; in modo sostanzialmente autonomo risolve semplici problemi in contesti noti, utilizzando la maggior parte di conoscenze, abilità, strumenti, linguaggi.

Livello base (LC) - 6

L'alunno/a ha raggiunto un sufficiente livello di apprendimento; utilizza semplici ed essenziali abilità e conoscenze in situazioni note; usa in maniera meccanica strumenti e linguaggi.

Livello in via di prima acquisizione (LD) – 5

L'alunno/a ha raggiunto un livello di apprendimento inadeguato e lacunoso; è incerto/a nelle applicazioni anche in situazioni semplici e note. Dimostra di avere scarsa autonomia nell'uso di strumenti e linguaggi

Tecnologia (ins. SCHIAVONE Comasia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno sa riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni artificiali.

Sa riconoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione e la struttura.

Sa produrre semplici modelli utilizzando tecniche diverse.

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. Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.

Porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Vedere e osservare

Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, disegni... Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.

Prevedere e immaginare

Analizzare un oggetto in base alla forma, alla funzione, alla funzionalità. Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. Intervenire e trasformare

Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. Eseguire interventi di decorazione e di riparazione sul proprio corredo scolastico.

Orientamento scolastico e professionale

Saper raccogliere informazioni sulla realtà vissuta (mezzi di trasporto per arrivare a scuola, merende preferite e sport, vacanze, giochi...). Rappresentare i dati raccolti mediante grafici o tabelle.

Curricolo locale

Osservare e sperimentare l'ambiente circostante.

Sviluppare atteggiamenti di curiosità, di attenzione e di rispetto della realtà naturale, di riflessione sulle proprie esperienze, di interesse per i problemi e l'indagine scientifica. Realizzare prodotti multimediali utilizzando i diversi codici (visivi, sonori, verbali) per esprimere sé stessi e per trasmettere un messaggio.

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. Leggere/inviare email.

IN MODO PROGRESSIVAMENTE AUTONOMO: Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali. Utilizzare strumenti informatici per salvare e organizzare documenti in cartelle e sottocartelle. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

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. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Ascoltare, prendere appunti e rielaborarli. 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. Scoprire i vari processi di apprendimento. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Individuazione dei materiali naturali e artificiali. Classificazione degli oggetti in base alle loro caratteristiche. Registrazione di dati, rappresentazioni grafiche, costruzione di mappe relativi agli argomenti trattati anche attraverso l'uso del computer

Osservazione e analisi di oggetti di uso comune per scoprirne la funzione. Progettazione di semplici oggetti e individuazione delle fasi e dei materiali utili alla loro realizzazione.

Realizzazione di semplici oggetti in base a istruzioni date. Realizzazione di semplici decorazioni e modifiche di oggetti preesistenti con materiali vari.

Orientamento scolastico e professionale

Il procedimento per produrre un manufatto.

Curricolo locale

Foto e rilievi fotografici di evidenze locali. Tabelle e grafici per raccogliere dati delle indagini sui dolci/usi della tradizione locale.

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, disegni, video, presentazioni e fogli di calcolo. Elementi di coding. Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche. Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente. 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. Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio. Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali. Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso. Fasi del problem solving. Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.

Metodologie e strategie

L'esperienza didattica privilegerà, oltre che l'osservazione, l'attività grafica, la comprensione di processi teorici, il lavoro singolo ed in gruppo, la capacità riflessiva, critica e di giudizio delle cose, degli argomenti e della realtà.

Gli alunni verranno, pertanto, stimolati a comprendere la realtà che li circonda in modo graduale passando da una visione globale delle realtà ad una particolare. Si partirà da contesti legati all'esperienza personale e pratica del bambino, si cercherà di fare intuire loro, attraverso l'osservazione e l'analisi di oggetti, materiali e macchine di uso comune, che hanno caratteristiche diverse e sono state costruite con materiali diversi.

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note.

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/ o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Gli strumenti utilizzati saranno, compatibilmente con le risorse della scuola, attinenti agli obiettivi programmati. Oltre al libro di testo è previsto l'impiego di materiale/risorse multimediali per approfondire argomenti e tematiche che lo richiedano, testo online-liquido, materiale strutturato e non, audio/cd rom, esercizi guidati e schede strutturate. La didattica si avvarrà del supporto costante della LIM che permette un affronto degli argomenti più immediato ed affascinante, oltre che più partecipativo.

Valutazione

Tipologie di prova

Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al PC. Progettare e realizzare la costruzione di manufatti, anche digitali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica e di software specifici.

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. Seguire le procedure corrette nell'uso dei software.

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.

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. Conoscere consapevolmente a viaggi di studio o a ricerche d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla loro progettazione.

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

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) – 10

L'alunno ha conseguito in maniera eccellente le competenze previste.

Livello avanzato (LA) – 9

L'alunno ha conseguito pienamente le competenze previste.

Livello intermedio (LB) -8

L'alunno ha conseguito in modo completo le competenze previste.

Livello intermedio (LB) -7

L'alunno ha conseguito complessivamente le competenze previste.

Livello base (LC) - 6

L'alunno ha conseguito sufficientemente le competenze previste.

Livello in via di prima acquisizione (LD) – 5

L'alunno non ha raggiunto un livello di competenze adeguato.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Insegnamento della Religione Cattolica (ins. MARANGI Maria)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

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

Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani ed ebrei.

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.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Dio e l'uomo: individuare i tratti essenziali della Chiesa e la sua missione. Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del Padre Nostro.

La Bibbia e le fonti: conoscere la struttura e la composizione della Bibbia. 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 l'impegno della comunità cristiana nel porre alla base della convivenza umana la giustizia e la carità.

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, in modo progressivamente autonomo: utilizza strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali. Utilizza strumenti informatici per salvare e organizzare documenti in cartelle e sottocartelle. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Ascoltare, prendere appunti e rielaborarli. 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. Scoprire i vari processi di apprendimento. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Competenza imprenditoriale

Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative in un gioco, nella scelta di un libro, di un'attività e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collegare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare -anche in gruppo-le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.

Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

In un gioco o un lavoro, individuare le priorità. Portare a termine gli impegni con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna...individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Dio e l'uomo: i patriarchi. I Vangeli dell'infanzia. Le parabole e i miracoli nei Vangeli. La relazione con Dio e con gli altri uomini alla luce dei dieci comandamenti. Aspetti geografici, storici, culturali e religiosi della Palestina al tempo di Gesù. Passione, morte e resurrezione di Gesù. Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto e come tale testimoniato dai cristiani.

La Bibbia e le fonti: le vicende del Popolo d'Israele e i personaggi principali. Aspetti geografici, storici, culturali e religiosi della Palestina al tempo di Gesù. Evangelisti e i libri del Nuovo Testamento.

Il linguaggio religioso: percorsi di iconografia Cristiana: opere d'arte, simboli e contenuti. Significato di gesti e segni liturgici propri della religione cattolica (modi di pregare, di celebrare...).

I valori etici e religiosi: l'universalità dei valori cristiani. La chiesa edificio: oggetti, riti, culto. La chiesa comunità: popolo di Dio a servizio dell'umanità sul mandato di Gesù; i Sacramenti.

Orientamento scolastico e professionale

Chi sono? Che cosa mi piace fare? Quali sono i miei valori? Che cosa mi piacerebbe...(essere, avere,fare...)?

Curricolo locale

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

Competenza digitale

Elementi di coding. Procedure di utilizzo protetto dalla rete per fare ricerche. Caratteristiche degli strumenti digitali più usati 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. Metodologia e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, mappe concettuali. Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio. Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali. Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso. Fasi del problem solving. Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Strumenti per la decisione: tabella dei pro e dei contro.

Attività

Realizzazione di un lapbook, giochi, laboratori manuali per la produzione di manufatti relativi alle festività in corso dell'anno scolastico.

Consultazione della Bibbia e dei testi religiosi. Visione di video attinenti gli argomenti trattati. Giochi on-line.

Metodologie e strategie

L'attività didattica procederà attraverso le seguenti azioni: utilizzo del metodo induttivo attraverso conversazioni guidate. Rappresentazioni grafiche. Attività grafico/manipolative. Narrazione della storia evangelica della nascita di Gesù. Mappe concettuali. Schede operative.

Strumenti

Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: libri di testo in adozione, testo on-line, strumenti didattici complementari o alternativi a libri di testo, materiale strutturato e non, audio, esercizi guidati e schede strutturate.

Valutazione

Tipologie di prova

Ricerca, individuare, leggere ed eseguire testi circa la struttura della Bibbia (composizione, generi letterari, linguaggi...), le vicende del popolo d' Israele e i personaggi principali, aspetti geografici, storici, culturali e religiosi della società ebraica della Palestina al tempo di Gesù, degli evangelisti e i libri del Nuovo Testamento, i miracoli. Analizzare testi comunicativi per confrontare il percorso storico in un dialogo interdisciplinare sugli aspetti geografici, storici, culturali e religiosi della Palestina al tempo di Gesù. Ascoltare, leggere e analizzare il "Padre Nostro". Ricerca, analizzare e collegare immagini iconografiche a testi descrittivi circa le opere d'arte, simboli e contenuti. Analizzare, confrontare attraverso il dialogo e la produzione di testi la vita dei Santi più significativi e il loro contributo nella società odierna. Leggere, interpretare e analizzare testi narrativi, opere d'arte per rendere efficace il messaggio dell'universalità dei valori cristiani.

Sotto la guida dell'insegnante: utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. Seguire le procedure corrette nell'uso dei software. Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra i pari, con istituzioni, azionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza antispam, antiphishing. Utilizzare internet i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire i crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. Elaborare e rielaborare file per la stesura di semplici testi.

Dato un compito da svolgere, reperire gli strumenti e le informazioni necessarie: confrontarli; selezionarli a seconda della 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 la 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 di ricerca d'ambiente o sui beni culturali e dare il proprio contributo alla progettazione. Pianificare compiti da svolgere o impegni organizzandosi secondo le priorità e il tempo a disposizione.

Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle 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 degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Ottimo: legge in modo fluente con intonazione ed espressione ciascuna tipologia di testo biblico comprendendo nel dettaglio gli elementi essenziali che affronta 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 con il 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. SCHIAVONE Comasia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce, esplora e decodifica le tracce storiche presenti sul territorio e nel contesto socio-storico-geo-culturale di vita per formare i primi saperi.

Organizza le informazioni e le conoscenze storiche per confrontarle sul piano diacronico e sincronico, con un'apertura verso la dimensione del presente.

Indaga e comprende quadri storici lontani nel tempo e nello spazio attraverso l'ascolto e la lettura di racconti, testimonianze, arti figurative, risorse digitali, costruendo l'idea di una memoria comune.

Verbalizzare oralmente e per iscritto rappresenta i fatti appresi attraverso semplici azioni di sintesi, schemi, disegni, manufatti, mappe e risorse digitali, imparando a usare un metodo e un lessico appropriati.

Forma la propria coscienza storica di cittadino ed è motivato al senso di responsabilità nei confronti del patrimonio e dei beni comuni (Orientamento)

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

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Uso delle fonti

Individuare e usare diversi tipi di fonti.

Leggere e interpretare fossili e reperti del passato per ricostruire la storia della vita sulla Terra e l'evoluzione dell'uomo.

Esplorare le tracce presenti nel territorio per conoscere la storia della comunità di appartenenza.

Organizzazione delle informazioni

Rappresentare e verbalizzare i fatti vissuti e narrati con riferimento alla loro organizzazione in anni, decenni, secoli, periodi, ere.

Consolidare le concettualizzazioni di successione, contemporaneità, periodizzazione per cogliere permanenze e mutamenti nel tempo.

Strumenti Concettuali

Acquisire i concetti di evoluzione e di ipotesi storica, cogliendo l'idea di unità del genere umano.

Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali: nessi di causa-effetto, permanenze, trasformazioni nel presente.

Individuare relazioni fra gruppi umani e territorio per comprendere regole e soluzioni organizzative diverse date dall'uomo ai problemi della vita sulla Terra, individuandone analogie e differenze.

Produzione scritta e orale

Ricavare semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo e risorse digitali.

Utilizzare mappe mentali, carte geo-storiche, schemi, disegni e manufatti per ricostruire conoscenze, concetti e quadri storici.

Raccontare i fatti appresi usando un linguaggio specifico.

Orientamento scolastico e professionale

Sviluppare la percezione di sé nel tempo e negli spazi del presente e il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità.

Costruire quadri di civiltà del presente e del passato generazionale: tempo e spazi dei genitori, dei nonni, dei bisnonni.

Curricolo locale

Operare confronti costruttivi tra quadri di civiltà diversi nello spazio e nel tempo per rendersi più consapevoli delle somiglianze e delle differenze.

Competenza digitale

Linguaggio iconico dei menù dei vari programmi.

Procedura per la produzione di testi, disegni, video.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Strategie di memorizzazione.

Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Competenza imprenditoriale

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Vari tipi di fonti: documentarie, iconografiche, narrative, materiali, digitali.

La periodizzazione e le ere.

Snodi periodizzanti della storia della Terra.

Snodi periodizzanti della vicenda umana.

L'origine e l'evoluzione della vita umana secondo la teoria di Darwin.

La Preistoria: Paleolitico e Neolitico.

Mappe concettuali, connettivi logici, schemi di sintesi, tabelle grafici.

I gruppi umani preistorici oggi esistenti.

La conoscenza cronologica: diacronica e sincronica del tempo.

La periodizzazione.

Le fasi evolutive dell'uomo.

Il concetto e le ipotesi di evoluzione

Orientamento scolastico e professionale

La ricostruzione del passato familiare e generazionale.

Curricolo locale

Le tracce della Preistoria nel territorio: resti e reperti, gravine, arti rupestri, tratturi.

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, disegni, video.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Strategie di memorizzazione.

Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Attività

Conversazioni libere e guidate. Lettura di testi. Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute. Rappresentazioni grafiche. Costruzione di schemi riassuntivi, mappe concettuali, tabelle. Verbalizzazioni scritte e orali. Verifiche periodiche, orali e scritte. Svolgimento di compiti unitari di realtà. 2° CUR. Pause didattiche. Attività manipolative e grafico pittoriche in occasione di particolari iniziative e/o festività. Attività nell'ambito del progetto "La natura è un libro aperto". Partecipazione ad eventi/concorsi. Visione di filmati a supporto della didattica

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 storia, 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.

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/ o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze. Strumenti L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: lezione dialogata, discussione libera e guidata, cooperative learning, insegnamento reciproco. Utilizzo di schede strutturate, del libro liquido, della piattaforma Axios.

Valutazione

Tipologie di prova

Raccogliere, osservare, fruire, classificare e analizzare fonti scritte, materiali, visive, orali.

Rilevare nelle fonti la datazione storica approssimata e cronologica, l'era e/o periodo storico, la funzione.

Leggere e interpretare le carte geo-storiche inerenti alle civiltà del passato.

Individuare la presenza di elementi strutturali passati in società contemporanee.

Produrre verbalizzazioni orali e scritte riferite ai concetti appresi.

Produrre testi, utilizzando conoscenze, selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali.

Organizzare mappe concettuali relative ad alcune strutture di civiltà della storia e alla loro evoluzione.

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci.

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

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) – 10

Colloca nel tempo esperienze, fatti ed eventi vissuti, ascoltati e/o letti, 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.

Livello avanzato (LA) – 9

Colloca nel tempo esperienze, fatti ed eventi vissuti, ascoltati e/o letti, riconoscendo rapporti di successione/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali e/o fonti con correttezza e completezza.

Livello intermedio (LB) -8

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

Livello intermedio (LB) -7

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

Livello base (LC) - 6

Colloca nel tempo esperienze, fatti ed eventi vissuti, ascoltati e/o letti, riconoscendo rapporti di successione/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso l'uso degli indicatori temporali e/o fonti in modo essenziale e parzialmente corretto.

Livello in via di prima acquisizione (LD) – 5

Solo con l'aiuto dell'insegnante, riesce a Collocare nel tempo esperienze, fatti ed eventi vissuti, ascoltati e/o letti, riconoscendo semplici rapporti di successione/contemporaneità/causalità esistenti fra loro, attraverso gli indicatori temporali e/o fonti.

Geografia (ins. SCHIAVONE Comasia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno si orienta nello spazio e costruisce le proprie geografie usando le testimonianze degli adulti ed estendendo l'osservazione da spazi circoscritti ad ambiti più vasti nello spazio e nel tempo.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per ricavare informazioni attraverso una molteplicità di fonti dirette e indirette: testimonianze, osservazioni, schemi, mappe, grafici, simboli e strumenti, foto aeree e satellitari, risorse digitali.

Riconosce i segni leggibili del territorio come un sistema organizzato di oggetti, relazioni, problematiche e progressive trasformazioni, consolidando il suo ruolo di cittadino attivo.

Riconosce lo spazio geografico come sistema territoriale costituito da elementi fisici e antropici interconnessi e in relazione biunivoca tra loro.

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

Creatività e spirito d'iniziativa: Assumere gli incarichi affidati. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Decidere tra due alternative (in un gioco; nella

sceita di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili

Collaborazione: Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo. Applicare la soluzione e commentare i risultati.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità. Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna... Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Orientamento (nello spazio)

Muoversi nello spazio vissuto e mentale, strutturato sull'osservazione diretta di ambienti e del territorio noti.

Conoscere percorsi, mappe e comportamenti da seguire in condizioni di rischio e la simbologia relativa alle vie di fuga.

Orientarsi usando bussola, rosa dei venti, anche in relazione al Sole e alle stelle e mediante l'approccio percettivo e le modalità attuate dall'uomo nel tempo.

Linguaggio della geo-graficità

Decodificare e rappresentare impronte, percorsi, ambienti noti attraverso semplici scale.

Classificare e confrontare diversi tipi di carte per conoscere un territorio.

Decodificare e rappresentare simboli, foto, piante di spazi e territori conosciuti e no.

Regione e sistema territoriale

Riconoscere le trasformazioni e le problematiche nel rapporto tra l'uomo e il proprio ambiente di vita.

Conoscere il proprio territorio, individuando soluzioni alternative nello sfruttamento delle risorse naturali, attività umane.

Paesaggio

Operare confronti significativi tra paesaggi diversi attraverso l'osservazione diretta e indiretta.

Orientamento scolastico e professionale

Sviluppare la percezione di sé negli spazi del presente e il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità.

Curricolo locale

Individuare, conoscere e comprendere vantaggi e svantaggi che le modificazioni apportate dall'uomo all'ambiente ha recato a chi lo abita.

Competenza digitale

(SOTTO LA DIRETTA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE)

Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

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

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

La struttura della Terra e la stratigrafia.

La forma della Terra: pianure, rilievi, colline, vulcani, pianure.

L'acqua sulla Terra: mari, fiumi, laghi, paludi.

Gli elementi naturali: fauna, flora, risorse.

Gli elementi antropici: risorse e attività umane.

Le trasformazioni naturali: orogenesi e agenti atmosferici.

Gli ambienti e i paesaggi geografici costituiti da elementi fisici e antropici interconnessi e in relazione tra loro.

Trasformazioni del territorio a opera di agenti atmosferici e da parte dell'uomo, risorse, attività umane.

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, disegni, video.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Strategie di memorizzazione.

Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Orientamento scolastico e professionale

I cambiamenti climatici attraverso i dati della stazione meteo-climatica di Crispiano.

L'alta biodiversità del territorio di Crispiano.

Curricolo locale

Le tradizioni, gli usi e i costumi locali.

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, disegni, video.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Strategie di memorizzazione.

Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Attività

Conversazioni libere e guidate. Lettura di testi. Didascalie, disegni, racconti orali di esperienze vissute. Rappresentazioni grafiche. Costruzione di schemi riassuntivi, mappe concettuali, tabelle. Verbalizzazioni scritte e orali. Verifiche periodiche, orali e scritte. Svolgimento di compiti unitari di realtà. 2° CUR. Pause didattiche.

Attività manipolative e grafico pittoriche in occasione di particolari iniziative e/o festività. Attività nell'ambito del progetto "Rispettiamo tutti i mari". Partecipazione ad eventi/concorsi. Visione di filmati a supporto della didattica

Metodologie e strategie

Punto di partenza per le proposte metodologico-didattiche della Geografia, come per le altre discipline, è il vissuto del bambino. 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 preconoscenze attraverso un approccio sequenziale ai contenuti e al lessico specifici della geografia, 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.

Strumenti

L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: lezione dialogata, discussione libera e guidata, cooperative learning, insegnamento reciproco. Utilizzo di schede strutturate, del libro liquido, delle piattaforme digitali.

Valutazione

Tipologie di prova

Leggere mappe e carte relative al proprio ambiente di vita e trarne informazioni da collegare all'esperienza.

Collocare su carte e mappe, anche mute, luoghi, elementi rilevanti relativi all'economia, al territorio, alla cultura, alla storia.

Confrontare carte fisiche e carte tematiche e rilevare informazioni relative agli insediamenti umani, all'economia, al rapporto paesaggio fisico, all'intervento antropico.

Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio demografici ed economici.

Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi efficaci.

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

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (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.

Livello avanzato (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.

Livello intermedio (LB) -8

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

Livello intermedio (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.

Livello base (LC) - 6

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

Livello in via di prima acquisizione (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. GIULIANI Catia)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno comunica attraverso produzioni, con l'uso di tecniche e materiali diversi.

Osserva, descrive e legge immagini e messaggi multimediali.

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

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

Competenza digitale

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

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

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

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

Competenza imprenditoriale

L'alunno assume compiti e iniziative.

Realizza semplici progetti.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

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

Pianifica e organizza il proprio lavoro.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri

Obiettivi specifici di apprendimento (Abilità)

Esprimersi e comunicare

Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.

Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici.

Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.

Osservare e leggere le immagini

Osservare e riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio), individuandone il loro significato espressivo.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Leggere e interpretare un'opera d'arte.

Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e i principali monumenti storico-artistici.

Orientamento scolastico e professionale

Esprimersi graficamente in modo creativo e personale utilizzando forme, colori e tecniche diverse. Osservare immagini di vario genere e scoprire le sensazioni e i sentimenti che suscitano...

Curricolo locale

Osservare e riprodurre beni artistici e culturali del proprio territorio.

Competenza digitale

Tecnologia

SOTTO LA DIRETTA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE:

Accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto.

Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

Orientamento scolastico e professionale

Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.

Adottare comportamenti corretti e/o preventivi.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Gestione di sé

Ascoltare e seguire istruzioni di varia complessità.

Organizzare i propri materiali, gli spazi e i tempi.

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.

Orientamento scolastico e professionale

Individuare e utilizzare la propria modalità di apprendimento. Riflettere

Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.

Competenza imprenditoriale

Assumere gli incarichi affidati

Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali.

Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.

Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.

Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.

Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità.

Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro.

Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.

Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna...

Obiettivi specifici di apprendimento (Conoscenze)/Attività

Esprimersi e comunicare

I colori.

Tecniche e materiali diversi.

Gli elementi del linguaggio artistico.

Le opere degli artisti.

La visione dal vivo.

Osservare e leggere le immagini

Le immagini.

La visione dal vivo.

Il linguaggio visivo.

L'intenzione comunicativa.

Comprendere e apprezzare le opere d'arte

Le opere degli artisti.

Orientamento scolastico e professionale

Forme, colori e tecniche diverse applicate alla rappresentazione di sentimenti e di sensazioni...

Curricolo locale

I principali monumenti storico-artistici del proprio ambiente.

Competenza digitale

Tecnologia

Elementi di coding.

Procedure di utilizzo protetto della Rete per fare ricerche.

Procedura per la produzione di testi, disegni, video, presentazioni e fogli di calcolo.

Linguaggio iconico dei menù dei vari programmi.

Orientamento scolastico e professionale

Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico.

Conoscere i rischi nell'utilizzo della Rete come mezzo di informazione

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Gestione di sé

Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: bibliografie, schedari, dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti.

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

Leggi della memoria e strategie di memorizzazione.

Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali.

Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso.

Regole della discussione

Strumenti per la decisione

Attività

Realizzazione di cartelloni e/o elaborati personali. Laboratori espressivo-manipolativi a tema stagionale: L'inverno, la primavera, l'estate e le relative festività.

Realizzazione di manufatti utilizzando materiali e tecniche di diversa tipologia, anche di recupero. Realizzazione di addobbi per gli spazi scolastici: aula, corridoi. Le geometrie decorative. Sperimentare diverse tecniche grafiche (puntinismo, zentangle, pixel art...). Manipolazione di diversi materiali per costruire in maniera creativa oggetti. Lo schema corporeo. Il fumetto e l'utilizzo di suoni onomatopeici e vignette. Le opere d'arte a Taranto.

Metodologie e strategie

L'esperienza espressiva degli alunni sarà organizzata in modo tale da stimolarne la creatività. Il linguaggio delle immagini sarà affiancato da attività quali la drammatizzazione, la manipolazione, l'educazione ritmico-musicale. L'acquisizione di capacità tecniche e dell'uso di semplici procedimenti, saranno sempre finalizzati alla loro utilizzazione per comunicare attraverso nuovi linguaggi non verbali. Le attività verranno svolte mediante lavoro individuale, lavoro a due, lavoro in piccolo gruppo, prediligendo la modalità "Learning by doing".

Strategie organizzative e metodologiche da mettere in atto per migliorare i diversi livelli di padronanza:

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/ o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze

Strumenti

LIM, Risorse di rete, strumenti per disegno artistico, materiale di uso quotidiano, sussidi audiovisivi, materiale didattico fornito dal docente, schede operative predisposte.

Valutazione

Tipologie di prova

COMPITI SIGNIFICATIVI

Eseguire rappresentazioni grafiche, manufatti, cartelloni, addobbi con tecniche diverse a tema in occasione di festività, eventi, mostre, progetti... Realizzare mostre e spettacoli, utilizzando linguaggi diversi. Osservare, leggere, esprimere giudizi personali su immagini, paesaggi, situazioni, quadri d'autore e opere d'arte varie, esperiti attraverso libri, canali multimediali o visite didattiche. Riconoscere gli elementi del linguaggio iconico usati in un'immagine o in un'opera d'autore, cogliendo ed esprimendo il messaggio dell'autore e la funzione voluta dallo stesso. Fruire e comprendere opere artistiche (visionate da libri, da risorse digitali o dal vivo), per sviluppare la sensibilità estetica, favorendo la tutela e la salvaguardia futura del patrimonio artistico e ambientale.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza digitale)

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla 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. 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.

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) 10

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo esauriente e creativo. Produce elaborati personali, utilizzando in modo creativo ed originale tecniche e materiali di diverso tipo.

Livello avanzato (LA) 9

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo completo. Produce elaborati utilizzando con sicurezza tecniche e materiali di diverso tipo.

Livello intermedio (LB) 8

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo corretto. Realizza elaborati, adottando correttamente le regole del linguaggio visivo, facendo uso di tecniche e materiali di diverso tipo.

Livello intermedio (LB) 7

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo adeguato. Realizza semplici elaborati, adottando discretamente le regole del linguaggio visivo, usando tecniche e materiali di diverso tipo.

Livello base (LC) 6

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo essenziale. Realizza semplici elaborati, adottando le regole del linguaggio visivo, usando tecniche e materiali in modo incerto.

Livello in via di prima acquisizione (LD) 5

L'alunno/a osserva, legge e descrive immagini e oggetti in modo non adeguato. Realizza elaborati, non adottando le regole del linguaggio visivo, usando tecniche e materiali in modo molto approssimativo.

Musica (ins. GIULIANI Catia) Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno esplora, discrimina, elabora e rappresenta eventi sonori e linguaggi musicali.

Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione non convenzionale.

Si esprime con il canto e semplici strumenti, collettivamente e individualmente.

Riconosce gli elementi costitutivi di un brano musicale.

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 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.

Realizza semplici progetti.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa.

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

Pianifica e organizza il proprio lavoro.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

Fruizione – produzione

Utilizzare voce e strumenti sonori in modo creativo e consapevole.

Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali, curando l'intonazione.

Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità, conoscendo le caratteristiche del suono (intensità, durata, altezza, timbro).

Iniziare ad accostarsi al linguaggio musicale (il ritmo e la melodia).

Sperimentare modalità di produzione sonora di oggetti e strumenti.

Inventare rappresentazioni grafiche del suono.

Esprimere il senso di un brano attraverso la parola, il disegno e il corpo.

Orientamento scolastico e professionale

Accostare suoni e rumori alle proprie elaborazioni espressive.

Interpretare l'ascolto di musiche con pensieri, immagini iconografiche, emozioni e movimenti per costruire significati personali.

Comprendere la funzione comunicativa e socializzante della musica nelle diverse civiltà del mondo attuale.

Curricolo locale

Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità attraverso la conoscenza e l'interpretazione di canti e balli della tradizione popolare.

Competenza digitale

SOTTO LA DIRETTA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE: accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicative.

IN MODO PROGRESSIVAMENTE AUTONOMO: utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali.

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.

Scoprire i vari processi di apprendimento. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Competenza imprenditoriale

Assumere gli incarichi affidati

Collocare i propri impegni in un diario, in un calendario, in un'agenda giornalieri e settimanali.

Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.

Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.

Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità.

Portare a termine semplici iniziative personali di gioco e di lavoro.

Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.

Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna...

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

Fruizione – produzione.

Elementi basilari del linguaggio musicale.

I canti delle varie ricorrenze, festività e per scopi didattici.
Il ritmo.
L'accompagnamento di sequenze ritmiche con la gestualità.
Forme di notazione non convenzionale.
La sonorizzazione di storie.
La classificazione degli strumenti.

Orientamento scolastico e professionale

Conoscere le sonorità del proprio corpo e degli oggetti.

Curricolo locale

Visione di risorse multimediali su Crispiano e sulle sue "bellezze paesaggistiche e artistiche".
La taranta e tarantella... rivisitate nella "Tarantella della mozzarella": canto e ballo.

Competenza digitale

Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola

Competenza imprenditoriale

Organizzazione di un diario, di un calendario, di un'agenda giornalieri e settimanali.

Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso.

Regole della discussione

Strumenti per la decisione

Attività

Ascolto di semplici brani musicali per l'individuazione di elementi basilari del linguaggio musicale. Ascolto di brani musicali diversi per comprenderne le emozioni personali che suscita. Ascolto di brani musicali e relativa rappresentazione personale attraverso il disegno. Body percussion. Canti individuali e collettivi, anche in occasione delle festività. Giochi sonoro-musicali. Utilizzo di semplici strumenti musicali per comprenderne la classificazione. Ascolto di una storia e relativa sonorizzazione con semplici strumenti musicali o con l'uso del corpo.

Metodologie e strategie

Le attività terranno conto del rapporto della realtà sonora con tutti gli altri eventuali linguaggi: parola, gesto, immagine. Si proporranno giochi musicali in cui gli alunni verranno chiamati a provare ad imitare con la voce le sonorità di vari strumenti, mentre con il corpo e le mani imiteranno i gesti che occorrono per suonarli. Si stimoleranno i bambini ad ascoltare brani musicali diversi, partecipando attivamente, partendo dall'interpretazione e dalla lettura di emozioni personali che un brano suscita. Si proporranno delle attività graduali per la conoscenza della scrittura musicale. Prendendo come punto di partenza l'ascolto, le attività saranno mirate ad accrescere e potenziare la naturale predisposizione di ciascun alunno. Attraverso attività capaci di suscitare interesse e partecipazione si guiderà il bambino nell'esplorazione della dimensione sonora per abituarlo a riflettere, a comprendere, ad operare, a produrre.

INTERVENTI DIDATTICI PER FASCE DI LIVELLO

Livello avanzato (LA)

Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note

Livello intermedio (LB)

Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC)

Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/ o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari; allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD)

Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze

Strumenti

Gli strumenti utilizzati saranno, compatibilmente con le risorse della scuola, attinenti agli obiettivi programmati. E' previsto l'impiego di materiale/risorse multimediali per approfondire argomenti e tematiche che lo richiedano. La didattica si avvarrà del supporto costante della LIM che permette un affronto degli argomenti più immediato ed affascinante, oltre che più partecipativo. Verranno usate fotocopie e materiale strutturato.

Valutazione

Tipologie di prova

COMPITI SIGNIFICATIVI

Ascoltare, esplorare, interpretare, descrivere e contestualizzare brani musicali di diverso genere.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla Competenza digitale)

Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.

COMPITI SIGNIFICATIVI (relativi alla 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. 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.

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA)10

L'alunno/a ha conseguito in maniera eccellente le competenze previste.

Livello avanzato (LA) 9

L'alunno/a ha conseguito pienamente le competenze previste.

Livello intermedio (LB) 8

L'alunno/a ha conseguito in modo completo le competenze previste.

Livello intermedio (LB) 7

L'alunno/a ha conseguito complessivamente le competenze previste.

Livello base (LC) 6

L'alunno/a ha conseguito sufficientemente le competenze previste.

Livello in via di prima acquisizione (LD) 5

L'alunno/a non ha raggiunto un livello di competenze adeguato.

Scienze Motorie (ins. LANZA Sabrina)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno padroneggia abilità motorie in situazioni diverse e partecipa ad attività di gioco, riconoscendo l'importanza delle regole e di sani stili di vita.

Utilizza il corpo e il movimento per comunicare ed esprimere.

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 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.

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.

Competenza imprenditoriale

L'alunno assume compiti e iniziative.

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

Porta a termine compiti e iniziative.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Obiettivi specifici di apprendimento (abilità)

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

Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/ saltare, afferrare/lanciare...).

Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Utilizzare modalità espressive e corporee sapendo trasmettere contenuti emozionali.

Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

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

Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.

Rispettare le regole nella competizione sportiva.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico per un sano stile di vita

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.

Curricolo locale

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

Competenza digitale

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

Assumere gli incarichi affidati.

Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro.

Portare a termine gli impegni affidati con diligenza e responsabilità

Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.

Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna..

Obiettivi specifici di apprendimento (conoscenze)/attività

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

Propriocezione.

Schemi motori e velocità.

Mobilità articolare.

Allungamento muscolare.

Destrezza.

Lateralizzazione e coordinazione oculo-manuale.

Equilibrio statico, dinamico e in volo.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

Espressività corporea.

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

Lo sport.

Rispetto delle regole.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Norme per la sicurezza nei vari ambienti.

Norme per un sano stile di vita.

Orientamento scolastico e professionale

Conoscere il proprio corpo e gli schemi motori di base.

Conoscere i cinque sensi.

Curricolo locale

I giochi di una volta.

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

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

Materiali, spazi e organizzazione del tempo-scuola.

Competenza imprenditoriale

Fasi del problem solving.

Regole della discussione.

Strumenti per la decisione

Metodologie e strategie

La metodologia prevalente sarà quella ludica, al fine di favorire negli alunni un approccio positivo nei confronti della materia. Si favoriranno i comportamenti di aiuto reciproco e di rispetto degli altri. Si svolgeranno attività e giochi in squadra (Cooperative Learning) oppure in coppie d'aiuto (Tutoring). Inoltre, nell'ambito dei progetti approvati nel PTOF (*Scuola attiva kids*) sarà prevista la collaborazione con un tutor sportivo che contribuirà a promuovere l'apprendimento delle capacità e degli schemi motori di base, il gioco-sport e la cultura del benessere e del movimento.

Livello avanzato (LA) Affidamento di incarichi, impegni di coordinamento e tutoraggio. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali, anche in situazioni non note.

Livello intermedio (LB) Esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze. Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. Stimolo alla ricerca di soluzioni originali.

Livello base (LC) Attività guidate a crescente livello di difficoltà. Studio assistito in classe dall'insegnante e/o compagni tutor; semplificazione dei contenuti disciplinari;

allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti; esercizi guidati e schede strutturate.

Livello in via di prima acquisizione (LD) Valorizzazione dei minimi progressi per accrescere l'autostima. Potenziamento dei rapporti scuola-famiglia. Allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti. Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami. Percorsi didattici alternativi o personalizzati. Pausa didattica e ripetizione delle conoscenze.

Strumenti

Gli strumenti utilizzati saranno, compatibilmente con le risorse della scuola, attinenti agli obiettivi programmati. Materiale ludico-didattico in dotazione alla scuola (palloni, palle, cerchi, birilli, materassini, etc...). E' previsto l'impiego di materiale/risorse multimediali per approfondire argomenti e tematiche che lo richiedano. La didattica si avvarrà del supporto costante della LIM che permette un affronto degli argomenti più immediato ed affascinante, oltre che più partecipativo.

Valutazione

Tipologie di prova

Si prevedono prove uguali o simili alle seguenti: discussioni guidate; interrogazioni dialogiche; prove pratiche; esecuzione di esercizi, di attività, di routine; osservazioni sistematiche. Inoltre tra i compiti e le prove significative saranno proposte le seguenti tipologie di attività: conoscenza dello schema corporeo; giochi di collocamento e movimento nello spazio; coordinamento degli schemi motori combinati tra loro e no; giochi di comunicazione non verbale; rappresentazioni e drammatizzazioni attraverso il movimento e l'uso espressivo del corpo; espressione di azioni attraverso la mimica e la gestualità; giochi individuali e/o collettivi e rispetto delle regole e delle indicazioni anche per la sicurezza personale e degli altri; dato un compito da svolgere, reperisce gli strumenti e le informazioni necessarie

Criteri di valutazione

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

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Livello avanzato (LA) -10

L'alunno conosce perfettamente e padroneggia le parti del corpo, utilizzando con sicurezza schemi motori anche complessi. Usa consapevolmente il proprio corpo anche per manifestare le emozioni. Partecipa e propone giochi e rispetta sempre le regole. Assume comportamenti seri e responsabili a garantire la propria sicurezza e quella altrui.

Livello avanzato (LA) - 9

L'alunno conosce, padroneggia le parti del corpo e utilizza schemi motori con disinvoltura. Usa con scioltezza il proprio corpo per trasmettere emozioni. Partecipa sempre ai giochi e rispetta le regole. Ha comportamenti consoni al gioco di squadra. Assume costantemente comportamenti adeguati a garantire la propria sicurezza e quella altrui.

Livello intermedio (LB)- 8

L'alunno conosce le parti del corpo. Utilizza schemi motori diversi. Usa il proprio corpo per manifestare le emozioni. Partecipa a giochi e rispetta le regole. Assume comportamenti adeguati a garantire la propria sicurezza e quella altrui.

Livello intermedio (LB) - 7

L'alunno conosce relativamente bene le parti del corpo. Utilizza discretamente gli schemi motori. Usa parzialmente il proprio corpo per manifestare emozioni. Partecipa ai giochi e ne comprende le regole. Assume comportamenti che garantiscono la propria sicurezza e quella degli altri.

Livello Base (LC) - 6

L'alunno conosce e utilizza parzialmente le parti del corpo. Utilizza semplici schemi motori. Raramente usa il proprio corpo per esprimere emozioni. Non sempre partecipa ai giochi anche se ne comprende le regole. Assume talvolta comportamenti che non tutelano la propria sicurezza.

Livello iniziale o in via di prima acquisizione (LD) - 5

L'alunno conosce le parti del corpo solo se guidato. Fatica ad utilizzare schemi motori diversi. Non è in grado di manifestare le emozioni tramite il proprio corpo. Non partecipa e non rispetta le regole. Il comportamento non sempre è consono al momento.

TUTTE LE COMPETENZE

Insegnamento trasversale dell'educazione civica (coordinatrice ins. LANZA Sabrina)

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

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

Essere consapevoli delle funzioni degli edifici e delle caratteristiche del territorio in cui si vive e degli organi che lo governano.

2. Competenza multilinguistica

Lingua inglese

Interagire con coetanei in lingua straniera simulando una conversazione incentrata su aspetti 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

Adottare i comportamenti corretti per superare i limiti e per prevenire i rischi connessi con l'uso dei dispositivi digitali.

6. Competenza in materia di cittadinanza

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

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

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

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

Storia e Geografia

Riconoscere gli aspetti dell'organizzazione istituzionale: organi e rispettive funzioni dei comuni secondo la Costituzione italiana.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Arte e Immagine

Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale.

Musica

Riconoscere, rispettare e valorizzare il patrimonio culturale.

Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; 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 Ambiente e salute Cittadinanza digitale	Italiano	3	Le istituzioni: il Comune di Crispiano.
	Lingua inglese	2	La routine scolastica: somiglianze e differenze tra Italia e Regno Unito.
	Matematica	3	Educazione ambientale: calcoli e dati statistici relativi all'inquinamento e al riciclo dei rifiuti nel proprio territorio.
	Scienze	1	Educazione ambientale: l'inquinamento e il riciclo dei rifiuti nel proprio territorio.
	Tecnologia	1	Procedura per la produzione di testi scritti.
	Ins. della Religione Cattolica oppure Attività alternativa all'Ins. della Religione Cattolica	1	L'art. 19 della Costituzione Italiana: "Unicef".
	Storia	2	Le istituzioni: storia del Comune di Crispiano (dal 1919 a oggi).
	Geografia	1	Conoscenza del segno identificativo del proprio Comune: lo stemma.
	Arte e Immagine	1	Rappresentazione grafica dello stemma di Crispiano.
	Musica	1	Il patrimonio culturale: opere di musicisti e di gruppi locali.
	Scienze Motorie	1	Conoscere le regole: camminare in sicurezza in paese.
		17	

Metodologie e strategie

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

Strumenti

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

Valutazione

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

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

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

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

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

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

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

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

Si assume le responsabilità nel lavoro e verso il gruppo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



**Attività previste per favorire la transizione ecologica e culturale
(coordinatrice ins. LANZA Sabrina)**



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

Scrittura di un racconto ideato dagli studenti della scuola primaria sulle buone pratiche da adottare per favorire a scuola, in famiglia e nel territorio locale, europeo e mondiale la transizione ecologica e culturale.

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.